



# Detailprogramm der eEducation Austria Praxistage 2023

## Inhalt:

Keynotes: .....	4
"Diesseits von Gut und Böse - Gedanken zum Digitalen Humanismus" .....	4
"Bits zum Anfassen: Mechanische Rechner zwischen Spielzeug und Spitzentechnologie" .....	4
"if (KI) {Bildung = Zukunft}: Potenziale, Fallstricke und ethische Herausforderungen des KI Einsatzes im Schulwesen" .....	5
"Kann Informatikunterricht eine Pionierarbeit auf dem Bildungsweg zu den Kompetenzen leisten?" .....	5
"Informatikunterricht in der Volksschule: Rätseln, Spielen und Programmieren oder «learning by getting things to work»" .....	6
Detailprogramm – Parallelslots .....	7
Easy-to-Use Tools .....	7
Versteckte Gegenstände als Lernanreiz am Beispiel von eduvidual.at .....	7
Lehren und Lernen mit KI .....	7
Die 5 Top Tipps, um Falschmeldungen und Verschwörungstheorien zu behandeln .....	8
Software Programmiererfahrung leicht gemacht durch VPL für Schüler ab 10 .....	9
Wie wird ChatGPT den Unterricht verändern .....	9
KI - Einsatzszenarien in der Lehrkräfteausbildung .....	10
Informatisches Denken in der VS? Ja, klar - mit dem digi.case .....	10
Wie lernt eigentlich eine künstliche Intelligenz? – Maschinelles Lernen im Unterricht .....	10
So nutzen Schüler ChatGPT .....	11
Einsatzmöglichkeiten von OBS+PowerPoint in der Video-Produktion (Lernvideos, Webinare, ...) ..	11
Wahr oder nicht? Wie ich Falschnachrichten im Unterricht thematisiere .....	11
Programmiergrundlagen mithilfe von Digitalen Stickmaschinen vermitteln .....	13
Kostenlose digitale Angebote von VERITAS .....	13
Makerspace in der Primarstufe- von analog zu digital .....	14
Digitale Grundbildung – Tricks aus der Spielkiste .....	14
KI-gestützte Unterrichtsplanung mit Methodik- und Kompetenz-Verständnis .....	14
Künstliche Intelligenz - nur im Informatikunterricht? .....	15
Textmining - Künstliche Intelligenz analysiert Texte in den Sprachen .....	15
Internet Security für Lehrkräfte .....	16
Ein Koffer voller analoger und digitaler Materialien für DaZ-Kinder .....	17
Wie digitale Unterlagen Schüler*innen begeistern und Lehrer*innen dabei helfen, Zeit zu sparen. ....	17
ChatGPT im Unterricht .....	17
3D Druck in der Schule .....	18
Digitale Schreib-Challenge der MS- Hohenau für story.one .....	18
Neues aus der Eduthek- Geschlechtergerechtigkeit im Unterricht .....	18

Digitale Grundbildung: aus der Praxis - für die Praxis .....	19
"moonshot" mit KI für die HAK 4.0.....	19
Wie künstliche Intelligenz, Neurowissenschaften und Gamification Hausaufgaben transformiert haben.....	20
Digitales Lernen leicht gemacht mit BMBWF und OeAD. Neues von der Geräteinitiative und Informationen zu innovativen Projekten für den digitalen Unterricht. ....	21
Partizipative Gestaltung von Lernstrecken in der Primarstufe (mit ConnectedKids & chabaD .....	21
Kreativarbeit mit Künstlicher Intelligenz im Unterricht .....	22
Schooltools und Schoolapps.....	23
Programmierübungen mit Python und eduvidual.at .....	23
Digital Spaces - Digitale Möglichkeitsräume zum Erwerb beruflicher Kompetenzen von-mit und für Lehrlinge – Einblicke in ein Forschungsprojekt der Fachhochschule St. Pölten.....	24
Digitale Grundkompetenzen, KI und Robotik mit dem ECDL/ICDL .....	24
Kreatives und zeitgemäßes Lernen mit der Microsoft Education Academy .....	25
cody21 - Informatische Bildung und Medienbildung in der Volksschule zum Einschalten und Mitmachen. ....	25
Mathematik lernen mit MATHE.KIDS .....	26
Let IT dance! - Informatik mit Tanz und Musik .....	28
IA...and now?.....	28
Recycling Heros .....	29
Zugänge zur Künstlichen Intelligenz (KI) im Unterricht.....	30
ms365.schule - Schulorganisation mit Microsoft 365-Tools .....	30
FLINK in Mathe .....	30
Spielend Game Design erfahren.....	31
KI in der Praxis.....	31
Entwicklung und Testung einer Lernapp für Computational Thinking.....	32
Von ANALOG zu DIGITAL – Grundlagen der Raumschauung .....	32

## Keynotes:

### "Diesseits von Gut und Böse - Gedanken zum Digitalen Humanismus"

Montag, 20.03.2023 von 13:10-14:05 Uhr

Hörsaal 1

Univ.-Prof. Dipl.-Math. Dr. Peter Reichl (Universität Wien)

<https://medienportal.univie.ac.at/uniview/professuren/cv/artikel/univ-prof-dipl-math-dr-peter-reichl/>

Auch wenn es manchmal anders scheint: Der Digitale Wandel ist nicht ein Tsunami, der mit unwiderstehlicher Kraft alles ringsum überflutet, sondern wir machen ihn, und konkret: wir Forscher\*innen und Ingenieur\*innen machen ihn, und wir Lehrer\*innen prägen den Zugang dazu. Dabei stellt sich nicht erst seit ChatGPT ganz unmittelbar die Frage: Haben wir eigentlich die Technologie, die wir brauchen, und brauchen wir die Technologie, die wir haben? Und was für eine Welt ist das, die wir gerade für unsere Kinder bauen? In diesem Vortrag gehen wir der besonderen Verantwortung nach, die uns für die Gestaltung technologischer Zukünfte erwächst und die im "Wiener Manifest zum Digitalen Humanismus" (<https://dighum.ec.tuwien.ac.at/>) einen ersten Ausdruck gefunden hat.

### "Bits zum Anfassen: Mechanische Rechner zwischen Spielzeug und Spitzentechnologie"

Montag, 20.03.2023 von 14:15-15:05 Uhr

Hörsaal 1

Univ.-Prof. Dipl.-Math. Dr. Peter Reichl (Universität Wien)

Kurzworkshop 50 Min.

Die Geschichte digitaler Rechnertechnologie geht exakt 400 Jahre zurück, als 1623 der Tübinger Hebräischprofessor Wilhelm Schickard zum ersten Mal einen mechanischen Rechner entwarf und baute. Es folgten die bekannteren Maschinen von Pascal und Leibniz, deren Ideen sich auch heute noch in modernen Mikroprozessoren wiederfinden. Sie begründeten damit eine innovationsreiche Industrie, deren Spitzenprodukte für uns heute vor allem auch aus pädagogischen Gründen interessant sind, weil sich daran ganz unmittelbar ablesen lässt, wie digitales Rechnen funktioniert: Es sind ja letzten Endes Algorithmen, gegossen in Metall, die dadurch unmittelbar "begreifbar" werden. In diesem Workshop werden wir einige solche Maschinen und ihre Geschichte kennenlernen und selbst erproben, bevor wir uns im zweiten Teil Spezialhardware aus Holz und Plastik anschauen, die von besonderem Interesse für die Verwendung in Unterricht und Lehre sind.

# "if (KI) {Bildung = Zukunft}: Potenziale, Fallstricke und ethische Herausforderungen des KI Einsatzes im Schulwesen"

Dienstag, 21.03.2023 von 09:15-10:10 Uhr

Hörsaal 1

Ass.-Prof. Mag. Mag. Dr.phil. Elke Höfler (Universität Graz, Institut für Romanistik)

<https://homepage.uni-graz.at/de/elke.hoefler/ueber-mich/lebenslauf/>

Mag. Dr. Alexander Pfeiffer, MA, MBA (Universität für Weiterbildung Krems)

<https://www.alexpfeiffer.at/2020/07/19/my-cv-last-update-16-02-2018/>

Dr. Alexander Pfeiffer und Dr.in Elke Höfler werden in ihrer shared Keynote "if (KI) {Bildung = Zukunft}: Potenziale, Fallstricke und ethische Herausforderungen des KI Einsatzes im Schulwesen" nicht nur theoretische Aspekte ansprechen, sondern vor allem ihre eigenen Erfahrungen aus der Praxis teilen. Sie werden hierbei exemplarisch aufzeigen, wie KI in der Bildung eingesetzt werden kann, welche Herausforderungen und Schwierigkeiten damit einhergehen und wie diese bewältigt werden können. Ein besonderer Fokus wird auf den ethischen Herausforderungen liegen, die sich durch den Einsatz von KI im Bildungsbereich ergeben können. Vor allem hat aber die Keynote einen Zweck, sie soll für die vielen weiteren großartigen Talks und Workshops im Laufe des Tages als „zündender Funken“ dienen.

## "Kann Informatikunterricht eine Pionierarbeit auf dem Bildungsweg zu den Kompetenzen leisten?"

Dienstag, 21.03.2023 von 13:00-13:45 Uhr

Hörsaal 1

Prof. Dr. Juraj Hromkovic (ETH Zürich, Dep. Informatik)

<https://inf.ethz.ch/de/personen/person-detail.hromkovic.html>

Das Hauptziel der Bildung ist die ganzheitliche Entwicklung der Persönlichkeit der Schülerinnen und Schüler (unter Berücksichtigung ihrer individuellen Begabungen) mit dem Ziel, die Entfaltung ihres Potenzials maximal zu unterstützen und damit letztlich zur Entwicklung der Gesellschaft beizutragen. Wir erwarten von der Schule, dass sie ihre Absolventinnen und Absolventen gut auf künftige Berufe vorbereitet. Niemand kann zuverlässig vorhersagen, wie die Berufe in 20 Jahren aussehen werden. Wir wissen nur, dass alles, was wir bis zu einem gewissen Grad verstanden haben, automatisiert werden wird. Lernen Geräte zu bedienen, vorgegebene Methoden anzuwenden oder gewisses Handeln nach vorgegebenen Mustern zu trainieren, wird in Zukunft einen immer kleineren Bildungswert haben. Digitale Technologien ermöglichen es bereits, diese Tätigkeiten genauer, schneller und zuverlässiger auszuführen. Der einzige Vorteil des Menschen gegenüber den vom Menschen geschaffenen Technologien liegt in kritisches Denken, seiner Kreativität und der damit verbundenen Fähigkeit zur Improvisation und zu Neugestaltung. Deshalb muss sich die Schule im 21. Jahrhundert vor allem auf die emotionale und intellektuelle Entwicklung der Schülerinnen und Schüler konzentrieren, und zwar über Aktivitäten, die ihre Fantasie, Kreativität und kritisches Denken fördern.

In diesem Vortrag erklären wir Informatik als eine uralte Disziplin, die seit je ein Teil der menschlichen Kultur war und nutzen dieses Wissen, um zu zeigen, wie man mittels Informatikunterricht zu dem kompetenzorientierten Wandeln in der Bildung beitragen kann.

## "Informatikunterricht in der Volksschule: Rätseln, Spielen und Programmieren oder «learning by getting things to work»"

Dienstag, 21.03.2023 von 14:30-16:00 Uhr

Hörsaal 2

Prof. Dr. Juraj Hromkovic (ETH Zürich, Dep. Informatik)

Workshop 90 Min.

In diesem Workshop zeigen wir konkrete Unterrichtsbeispiele aus der Informatik, die die ganzheitliche Entwicklung der Kinder fördern. In dem Vordergrund stehen zeitliche und räumliche Orientierung, konzentriertes Beobachten und Reflektieren, konstruktives Gestalten und Untersuchen der Eigenschaften und der Funktionalität der Produkte der eigenen Arbeit. Das Hauptziel ist die Stärkung des Selbstbewusstseins der Kinder mittels Erfolgserlebnisse und somit die Steigerung der Bereitschaft zu dem eigenständigen Handeln und der Übernahme der Verantwortung. Wir zeigen somit, dass ein gut gestalteter Informatikunterricht nicht nur die grundlegenden digitalen Kompetenzen vermittelt, sondern eine neue Dimension öffnet, mit der man zu der allgemeinen Entwicklung der Schülerinnen und Schüler wesentlich beitragen kann.

## Zusatz Informationen:

### WLAN Gästezugang

Netzwerkname: PHOOE-Gast

Passwort: wifi4phooeguests

### Abendgestaltung

Abendunterhaltung für alle Teilnehmer:innen mit Live Musik ab 20:30 Uhr im Klosterhof (Stieglitz Bar).

## Detailprogramm:

### Easy-to-Use Tools

Montag, 20.03.2023 von 14:15-15:05 Uhr

Hörsaal 2

---

VS-Arzt	Barbara Csonka-Voithofer, Silvana Aureli
---------	--

---

Zielgruppe: digi.komp 4	Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.
-------------------------	--

---

In diesem Workshop lernen Sie webbasierte kostenlose Tools kennen, die Sie ohne Registrierung mit Ihren Schülerinnen und Schülern im Unterricht nutzen können.

Diese Tools sind einfach in der Anwendung, bieten visuelle Unterstützung für den Unterricht und fördern kollaboratives Lernen. Anhand praktischer Beispiele erhalten Sie Einblick in die Handhabung ausgewählter Tools von Classroomscreen, Kits.blog und La Digitale. Sie können ihre Einsatzmöglichkeiten selbst erproben und erste Erfahrungen damit sammeln.

---

### Versteckte Gegenstände als Lernreiz am Beispiel von eduividual.at

Montag, 20.03.2023 von 14:15-15:05 Uhr

Hörsaal 3

---

Zentrum für Lernmanagement (ZLM)	Mag. Sandra Janisch
----------------------------------	---------------------

---

Zielgruppe: digi.komp P	Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.
-------------------------	--

---

Gamification im Unterricht erhöht die Motivation der Lernenden. Auf eduividual.at gibt es dafür mehrere Möglichkeiten, um spielerische Handlungen in Kurse einzubauen.

Der Block "Stash" ist eine dieser Möglichkeiten. Damit können im Kurs virtuelle Gegenstände versteckt und z.B. nach Abschluss einer Aktivität eingesammelt werden. Die Gegenstände werden im Inventar der Lernenden aufbewahrt oder können auch gegen weitere Gegenstände getauscht werden. Dies kann über ein ganzes Schuljahr stattfinden oder z.B. nur in den Wochen vor Ostern etc.

Im Workshop haben Sie die Möglichkeit dies nach einer Einführung gleich direkt auszuprobieren.

---

### Lehren und Lernen mit KI

Montag, 20.03.2023 von 14:15-15:05 Uhr

Hörsaal 4

---

Innovationsstiftung für Bildung	Dr. Susanne Niessner, BA
---------------------------------	--------------------------

---

Zielgruppe: digi.komp 8, 12	Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.
-----------------------------	--

---

Seit seiner Veröffentlichung wird heiß diskutiert, ob ChatGPT im täglichen Schulunterricht verwendet werden soll. Dabei wird gerne übersehen, dass es bei weitem nicht die einzige KI-Anwendung ist, die im Bildungsbereich einsetzbar ist bzw. schon eingesetzt wird. Die

---

Innovationsstiftung für Bildung wird sich in ihrem neuen Dreijahresschwerpunkt 2023-25 dem Lehren und Lernen mit neuen Technologien, und damit auch KI-Anwendungen, widmen. Dabei liegt der Schwerpunkt neben der Bewusstseinsbildung und Wissensgenerierung vor allem auf den Transfer in die Praxis. Der Workshop soll als Forum dienen, um Lehrpersonen von Beginn an in den Schwerpunkt und damit in den Praxistransfer einzubinden.

Der Workshop wird mit einem kurzen Input starten, indem einige bereits in der Anwendung oder Erprobung befindliche Einsatzbeispiele von KI für den Unterricht präsentiert werden. Dazu zählen neben Tools zur Text- oder Bildgenerierung (z.B. ChatGPT, Neuroflash, Perplexity) Übersetzungs- und Überprüfungstools wie DeepL oder Grammarly, intelligente Tutoring Systeme wie Area9 [1] oder aber fobizz, eine KI-Assistenz für die Unterrichtsgestaltung [2]. Anhand dieser Inputs werden mit den Workshop-Teilnehmer\*innen gemeinsam die Chancen und Herausforderungen für den Einsatz von KI in den Schulen diskutiert. Das Ziel ist es, Ideen zu sammeln, in welchen Bereichen KI-Anwendungen Lehrpersonen aktiv unterstützen kann und welche Voraussetzungen es für die Anwendung im Unterricht benötigt.

Der Input der Workshop-Teilnehmer\*innen wird in die weitere Entwicklung der Transferpiloten, die im kommenden Jahr starten sollen, einbezogen werden. Im Rahmen des Transfers soll ausgewählten Schulen die Möglichkeit geboten werden, KI-Anwendungen in unterschiedlichen Bereichen (wie Unterricht, Administration, oder Kommunikation) einzusetzen. Geplant ist die Begleitung der Schulen durch ein wissenschaftliches Team und eine Evaluierung sowohl der ausgewählten Anwendungen als auch des praktischen Einsatzes.

Ziel des Workshops ist es, zu erheben, welche Voraussetzungen es braucht, damit KI-Lernsysteme in der Praxis genutzt werden, für welche Bereiche Lehrpersonen besonderes Potential sehen und Ideen zu sammeln, wie ein Transfer in die Praxis gut gelingen kann.

Quellen:

[1] Kuhn, Annette. „Digitale Bildung – Künstliche Intelligenz im Klassenraum“. Das Deutsche Schulportal. 19. Oktober 2021. <https://deutsches-schulportal.de/unterricht/ki-area9-kuenstliche-intelligenz-im-klassenraum>. (23. Februar 2023).

[2] Fobizz. <https://fobizz.com/ki-assistenz-fobizz-tools>. (23. Februar 2023).

---

## Die 5 Top Tipps, um Falschmeldungen und Verschwörungstheorien zu behandeln

Montag, 20.03.2023 von 14:15-15:05 Uhr

Hörsaal 5

---

Digitaler Kompass

Mag. Thomas Prager

---

Zielgruppe: digi.komp 8, 12, P

Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.

---

In Zeiten der Unsicherheit florieren Desinformationen und Verschwörungserzählungen nicht nur online, sondern auch im Klassenzimmer. Gerade auf TikTok kursieren wilde Fakes, die sich schnell viral verbreiten. Ich gebe im Workshop einfache Hilfestellungen und stelle psychologische und pädagogische Leitlinien vor, die es zu beachten gilt. Anschließend werden Best-Practice Beispiele aus unserer Arbeit an Schulklassen vorgestellt, welche Lehrpersonen auch selbst übernehmen können.



---

Zudem bringe ich Einblicke aus unserer praktischen Aufklärungsarbeit mit dem neuen Faktencheck Kanal BAIT auf TikTok mit.

## Software Programmiererfahrung leicht gemacht durch VPL für Schüler ab 10

Montag, 20.03.2023 um 14:15-15:05 Uhr

Hörsaal 6

---

ixp

Clemens Ott

---

Zielgruppe: digi.komp 8, 12, P

Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.

IT-Kustod/innen

---

Lehrer werden Schülern, ab 9 Jahren, mit unserem Werkzeug und Methode Server Software Programmiererfahrung zukommen lassen. Schnell, leicht (für Lehrende und Lernende) und unmittelbar mit Erfolg verbunden, ein neuer Ansatz basierend auf unserer visueller Programmiersprache (VPL) in Englisch oder Deutsch.

Etwas über die Entwicklung des Werkzeuges der Methode und des Zieles mit einem Ausblick wie und wohin die Reise gehen kann wird in diesem Beitrag beleuchtet. Um Interaktion und Wortmeldungen wird gebeten.

## Wie wird ChatGPT den Unterricht verändern

Montag, 20.03.2023 von 14:15-15:05 Uhr

Computerraum 3

---

CAP.future GmbH

Sven Kaden

---

Zielgruppe: digi.komp 8, 12; P

Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.

---

Kann ChatGPT die Arbeit für den Lehrer vereinfachen und gibt es pädagogisch sinnvolle Möglichkeiten dieses im Unterricht einzusetzen?

Wir betrachten gemeinsam die Möglichkeiten von ChatGPT und tauschen uns in einer Diskussion die Erfahrungen aus.

## KI - Einsatzszenarien in der Lehrkräfteausbildung

Montag, 20.03.2023 von 15:45-17:15 Uhr

Hörsaal 1

Schönwerth-Realschule Amberg, Bayern

Monika Hochleitner-Prell

Zielgruppe: digi.komp P

Art des Beitrags: Workshop 90 Min.

Im Workshop werden anhand konkreter Beispiele Möglichkeiten aufgezeigt, wie ChatGPT in der Seminausbildung genutzt werden kann. Die vorgestellten Szenarien stammen aus der Lehrerbildung im Fach Deutsch, die Grundintention lässt sich jedoch auf alle anderen Fächer übertragen. Nach einer Inputphase steht Zeit zur Diskussion und zum Ausprobieren zur Verfügung.

## Informatisches Denken in der VS? Ja, klar - mit dem digi.case

Montag, 20.03.2023 von 15:45-17:15 Uhr

Hörsaal 2

PHDL

Alois Bachinger, MAS

Zielgruppe: digi.komp 4, 8, P

Art des Beitrags: Workshop 90 Min.

IT-Kustod/innen

Dieser 'Zauberkoffer' digi.case schlägt mit kniffligen Aufgaben und Denkspielen aus Holz eine spannende Brücke in die digitale Welt.

Wie funktioniert spielerisches Programmieren? Wie wird in der digitalen Welt kombiniert? Wozu dienen lange Buchstabenkombinationen?

Vieles von dem und vor allem, wie Sie als Volksschule zu diesem BMBWF-Koffer kommen, erfahren Sie in diesem Workshop!

## Wie lernt eigentlich eine künstliche Intelligenz? – Maschinelles Lernen im Unterricht

Montag, 20.03.2023 von 15:45-17:15 Uhr

Hörsaal 3

PH Wien

Mag. Katja Schirmer, Mag. Klemens Frick, MSc

Zielgruppe: digi.komp 8, 12, P

Art des Beitrags: Workshop 90 Min.

Der Begriff Künstliche Intelligenz ist in aller Munde, die Ideen und Technologien dahinter sind jedoch den meisten nicht bekannt. Die Grundlage aller modernen KI-Anwendungen ist Maschinelles Lernen, das auf algorithmischen Systemen beruht, die ihre Funktionsweise mit Hilfe von Trainingsdaten automatisch optimieren.

In diesem Workshop zu Maschinellern Lernen erfahren die Teilnehmenden, welche KI-Systeme und unterschiedlichen KI-Lernmethoden es gibt. Dabei wird auch thematisiert, welche Trainingsdaten dazu benötigt werden, woher diese stammen und welche Konsequenzen diese Art der Datensammlung und -verarbeitung haben (kann). Ziel dabei ist es, einen Überblick über die

---

Technologien hinter Künstlicher Intelligenz zu geben und das Phänomen damit ein bisschen zu "entzaubern". Anhand von Chat GPT, einem aktuellen Beispiel eines leistungsfähigen KI-Chatbots, werden dann Funktionsprinzipien von KI-Anwendungen herausgearbeitet und gemeinsam über Anwendungsmöglichkeiten und Limitationen im Allgemeinen sowie im Unterricht reflektiert.

Die Inhalte und praktischen Übungen stammen aus dem Kurs "Maschinelles Lernen", einem von sieben Lernszenarien zu Künstlicher Intelligenz für die SEK1, die im Rahmen des CHANGE! EduMINDsET for Future-Projekts von Expert:innen der PH Wien entwickelt wurden. Alle Szenarien sind ab Herbst 2023 als OER über edividual.at frei verfügbar.

## So nutzen Schüler ChatGPT

Montag, 20.03.2023 von 15:45-17:15 Uhr

Hörsaal 4

---

CAP.future GmbH

Sven Kaden, (sven.kaden@grandgarage.eu)

---

Zielgruppe: digi.komp 8, 12, P

Art des Beitrags: Workshop 90 Min.

---

Schlüpfen Sie in die Rolle des Schülers und lösen Sie Ihre eigenen Schulaufgaben mit ChatGPT.

Gemeinsam betrachten wir die Möglichkeiten und Gefahren, die ChatGPT mit sich bringt, und nutzen die Gelegenheit Erfahrungen im Unterricht auszutauschen.

## Einsatzmöglichkeiten von OBS+PowerPoint in der Video-Produktion (Lernvideos, Webinare, ...)

Montag, 20.03.2023 von 15:45-17:15 Uhr

Hörsaal 5

---

#kurtrocks edu.innovation.consulting

Kurt Söser

---

Zielgruppe: digi.komp 8, 12, P

Art des Beitrags: Workshop 90 Min.

---

Ich möchte meine Erfahrungen der letzten Jahre aus über 100 gehaltenen Webinaren und noch mehr distance teaching Stunden in diesem Workshop weitergeben.

Es kommen einerseits ein paar technische Aspekte (Setup, Kamera, Hardware, Software, ...) zur Sprache, andererseits soll "hands-on" die Software OBS und auch PowerPoint) für Videoproduktion (und alles was sich um Audio- und Video dreht) gemeinsam im Workshop entdeckt werden.

Wie kann die kostenlose Software OBS dazu verwendet werden, um Webinare zu produzieren oder auch um Lernvideos zu erstellen, bzw. was sind weitere Einsatzmöglichkeiten innerhalb und außerhalb des Unterrichts? Wie kann man mit wenigen "Tricks" mithilfe von PowerPoint ansprechende Lernvideos erstellen...

## Wahr oder nicht? Wie ich Falschnachrichten im Unterricht thematisiere

Montag, 20.03.2023 von 15:45-17:15 Uhr

Hörsaal 6

---

Lie Detectors

Thomas Prager, Valentina Dirmaier

Ein Hai schwimmt auf der Autobahn? Corona geht mit Knoblauch weg? Wirklich?

Viele Kinder und Jugendliche bekommen solche Meldungen auf ihr Handy. Wie können sie erkennen, ob sie stimmen? Warum ist das wichtig? Fakten-Checken, Quellen überprüfen und Bilder im Internet richtig suchen, all das gehört zum Thema Nachrichtenkompetenz.

In einem praktischen 90-minütigen Workshop zeigen wir Lehrkräften, Schulsozialarbeiter\*innen und Pädagog\*innen, wie sie Nachrichtenkompetenz im Unterricht vermitteln können. Wir bringen eine\*n unserer erfahrensten Journalist\*innen mit, haben konkrete Beispiele und Unterrichtsmaterial dabei und gehen individuell auf Fragen ein.

Einleitende Themen des Workshops sind dabei unter anderem, wie Kinder und Jugendliche digitale Informationen konsumieren, das Einbauen von Medienkompetenz in die tägliche Unterrichtsroutine und der Akzent auf spielerische und unpolitische Ansätze.

Am Ende gehen wir dann genauer auf Materialien für den Unterricht ein – mit Material von Lie Detectors und befreundeten Organisationen.

[Lie Detectors](#) ist eine unabhängige, mehrfach ausgezeichnete Nachrichtenkompetenzorganisation, die sich mit professionellen Journalist\*innen dafür einsetzt, Schüler\*innen und ihren Lehrkräften den kritischen und sicheren Umgang mit der digitalen Informationswelt zu vermitteln.

---

Wer wir sind:

[Lie Detectors](#) ist eine unabhängige, mehrfach ausgezeichnete Nachrichtenkompetenzorganisation, die sich mit professionellen Journalist\*innen dafür einsetzt, Schüler\*innen und ihren Lehrkräften den kritischen und sicheren Umgang mit der digitalen Informationswelt zu vermitteln. Wir tun dies, indem wir Schulgemeinschaften in die Lage versetzen, Online-Inhalte zu überprüfen und den professionellen Journalismus zu verstehen. Neben diesen kostenlosen Klassenbesuchen, die wir dreimal im Jahr in sechs Ländern auf English, Deutsch, Polnisch und Französisch anbieten, bieten wir Weiterbildungen für interessierte Lehrkräfte an. Diese bestehen aus praktischen Workshops und einem von Journalist\*innen geleiteten Mentoring Programm.

Den Workshop bei den Praxistagen werden wir zusammen mit unserer Journalistin Valentina Dirmaier durchführen.

## Programmiergrundlagen mithilfe von Digitalen Stickmaschinen vermitteln

Montag, 20.03.2023 von 15:45-17:15 Uhr

Computerraum 3

---

Future Learning Lab Wien

Christian Pollek

---

Zielgruppe: digi.komp 4, 8, P

Art des Beitrags: Workshop 90 Min.

---

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

Mit Hilfe der Block-Programmiersprache TurtleStitch ist es möglich Jugendlichen die ersten Begriffe des Programmierens und algorithmischen Denkens näher zu bringen. 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 Teilnehmer/innen sowohl geschlechts- als auch altersunabhängig begeistert sind. Die Inhalte, die in diesem Workshop erarbeitet werden, können gut von der Primarstufe 4 bis Ende Sekundarstufe I angewendet werden und fügen sich gut in den Lehrplan für die Fächer Digitale Grundbildung und Technik und Design ein.

## Kostenlose digitale Angebote von VERITAS

Montag, 20.03.2023 von 17:25-18:15 Uhr

Hörsaal 1

---

VERITAS Verlags- und Handelsges.m.b.H.&Co.OG Mag. Karl Hofbauer

---

Zielgruppe: digi.komp P

Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.

---

Zur hybriden Lernwelt von VERITAS gehören neben den bewährten und beliebten Schulbüchern auch vielfältige, kostenlose digitale Angebote.

In diesem Vortrag/Workshop stellt Ihnen Karl Hofbauer, der Marketingverantwortliche für die digitale Lernwelt von VERITAS, diese kostenlosen digitalen Angebote vor:

- Buchstäblich tausende digitale [Gratismaterialien](#) zu allen Fächern und allen Schulstufen (teilweise auch über [eduthek.at](#) erreichbar)
- [Kostenlose interaktive Übungen](#)
- Lern-Apps für [Englisch](#), [Deutsch](#) und [Mathematik](#) für die Smartphones und Tablets Ihrer Schüler\*innen
- [freigeschaltete E-Books PLUS](#) auf [www.scook.at](#)

## Makerspace in der Primarstufe- von analog zu digital

Montag, 20.03.2023 von 17:25-17:50 Uhr

Hörsaal 2

PH OÖ

Anna Gruber, MA MEd

Zielgruppe: digi.komp 4

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

In unserem Vortrag stellen wir den MakerSpace PH OÖ vor. Wie kann mit einfachen Materialien und wenig Aufwand in jedem Klassenraum die Umsetzung der Prinzipien von Making und Tinkering, Problemlösen und digitale Kompetenzen verbunden und gemäß der Lehrplaninhalte und Bildungsstandards eingesetzt werden? Dieser Frage gehen wir nach und geben Anregungen für die Praxis.

## Digitale Grundbildung – Tricks aus der Spielkiste

Montag, 20.03.2023 von 17:25-17:50 Uhr

Hörsaal 3

SchuBu Systems GmbH

DI Lev Lumesberger

Zielgruppe:

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

Spielerinnen und Spieler stellen sich den größten Herausforderungen. Schwierige Entscheidungen, Mustererkennung, Vorhersagen überprüfbarer Modelle und kausale Folgenabschätzung. Der Game-Designer Lev Lumesberger bespricht anhand von Beispielen für den Unterricht von Digitaler Grundbildung, wie man die Erfahrungen der Spieleindustrie einsetzt, um Forscherdrang zu wecken.

Vortragender: Lev Lumesberger ist professioneller Game-Designer und Mitbegründer des interaktiven Schulbuchs SchuBu. Er unterrichtet Game-Based-Learning und Game-Design an der Technischen Universität Wien und verschiedenen Fachhochschulen.

## KI-gestützte Unterrichtsplanung mit Methodik- und Kompetenz-Verständnis

Montag, 20.03.2023 von 17:25-17:50 Uhr

Hörsaal 4

Teachino.io

Stefan Raffener

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

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

IT-Kustod/innen

In diesem Vortrag geht es um den Einsatz von künstlicher Intelligenz (KI) bei der Planung und Vorbereitung des Unterrichts. Dabei steht die Unterstützung für Lehrer:innen im Mittelpunkt. Erfahren Sie, wie KI-basierte Planungswerkzeuge Lehrer:innen helfen kann, den Unterricht zielgerichteter zu gestalten.

Mit praktischen Beispielen und einem Blick hinter die Kulissen der Technologie erklärt der EdTech-Experte Stefan Raffener (vormals Untis, jetzt Teachino), wie die Planung und Vorbereitung des Unterrichts digitalisiert und wie KI unterstützt werden kann.

## Künstliche Intelligenz - nur im Informatikunterricht?

Montag, 20.03.2023 von 17:25-17:50 Uhr

Hörsaal 5

PH Wien/ FLL

Setara-Anna Lorenz, BA BA

Zielgruppe: digi.komp 8, 12, P

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

Personalisierte Videoempfehlungen, Face ID oder digitale Sprachassistenten - Künstliche Intelligenz (KI) ist gekommen, um zu bleiben. Diese Technologie, der wir bis vor ein paar Jahren nur in Science Fiction-Geschichten begegnet sind, treffen wir heute in fast allen Bereichen unseres Alltags an. KI wird in Zukunft stetig an Relevanz gewinnen, wodurch sie auch zu einem wichtigen Thema für Schule und Unterricht wird. Aber sollte die Auseinandersetzung damit nur im Informatikunterricht oder auch der digitalen Grundbildung stattfinden, wenn doch KI-Anwendungen so gut wie alle Sphären des Alltags beeinflussen (werden)?

In diesem Kurzvortrag werden Lernszenarien für die SEK1 vorgestellt, die im Rahmen des CHANGE! EduMINDsET for Future-Projekts von Expert\*innen der PH Wien entwickelt wurden. Um der Vielfältigkeit von KI und ihrer Einsatzgebiete gerecht zu werden, gibt es Lernszenarien für die MINT-Fächern, aber auch für den Sprach- und Ethikunterricht. Der Fokus liegt dabei auf den Chancen und Vorteilen von KI für Partizipation und Inklusion im Unterricht. Ziel der Kurse ist, neben der Vermittlung von technologischem und informatischem Wissen, kritische Reflexion anzuregen sowie die Förderung von Nutzungs- und Gestaltungskompetenz.

## Textmining - Künstliche Intelligenz analysiert Texte in den Sprachen

Montag, 20.03.2023 von 17:25-17:50 Uhr

Hörsaal 6

TGM Wien

Dr. DI Alexandra Posekany

Zielgruppe: digi.komp 12, P

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

Künstliche Intelligenz ist vielfach mit Misstrauen und gerade unter Nicht-TechnikerInnen mit einem negativen Image behaftet. Im Rahmen von Forschungstätigkeiten an der Technischen Universität in Kollaboration mit der Universität Wien beschäftigen sich zwei der beteiligten Lehrkräfte mit Textmining und der Verknüpfung mit ExpertInnen aus den Sprachwissenschaften. Um SprachlehrerInnen einen niederschweligen Zugang zu künstlichen Intelligenzalgorithmien für die praktische Ergänzung in ihrem Unterricht anzubieten, haben Gespräche mit den Sprachlehrkräften ergeben, dass diese sich eine einfach zu bedienende Website wünschen, mit der sie Methoden vorführen oder bei entsprechender Technologieausstattung SchülerInnen selbst damit arbeiten lassen können.

Textmining ist ein Teilbereich der künstlichen Intelligenz und des maschinellen Lernens, der große Nähe zu den Sprachen hat, und eine intuitiv zugängliche Verwendung und Interpretation von Ergebnissen erlaubt. Dadurch können auf der einen Seite etwa literarische Themen über die Jahre

---

hinweg verfolgt und dargestellt werden, etwa in welchen Jahren „Horror“, „Romantik“ oder „wirtschaftlicher Erfolg“ besonders präsent in der Literatur waren, während sie in anderen Jahren durch anderen Thematiken an den Rand gedrängt wurden. Textmining erlaubt aber auch des „Entstehen“ oder „Aussterben“ von Worten und Wortkreationen zu verfolgen, wenn ein entsprechend großer Korpus an Texten, die dafür analysiert werden, zur Verfügung steht. Auf der anderen Seite erlaubt Textmining aber auch aus selbst gewählten Texten, etwa Zeitungsartikeln der aktuellen Berichterstattung, ein Vergleichen von einer großen Menge von Texten, die für einen Einzelmenschen überfordernd wäre. Dadurch lassen sich etwa die Adjektive, die mit der Berichterstattung zu einer bestimmten Person oder einem Thema einhergehen erfassen, oder größer, welche Themen in den letzten Tagen und Wochen, wann präsent und dann wieder verschwunden waren.

Ziel des Projekts ist es, eine Textmining-Software für den Deutsch- und Englisch-Unterricht zur Verfügung zu stellen, die eine einfache Bedienoberfläche hat und den Sprachlehrkräften keinerlei technische Einarbeitung oder Programmierfertigkeit abverlangt, um einen niederschweligen Zugang zur Verwendung zu gestatten. Der entwickelte Prototyp soll somit nachhaltig möglichst vielen SprachlehrerInnen an den Schulstandorten zu Verfügung gestellt werden.

## Internet Security für Lehrkräfte

Montag, 20.03.2023 von 17:25-18:15 Uhr

Computerraum 3

---

Praschl-Bichler IT Consulting

Richard Remen

---

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

Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.

IT-Kustod/innen

---

Dieser Workshop richtet sich an alle Lehrkräfte, die sich mit dem Thema "Cybersicherheit" auseinandersetzen und ihre eigene Sicherheit sowie die Sicherheit ihrer SchülerInnen und Kollegen mit den Möglichkeiten von Microsoft 365 verbessern möchten. Wir werden Ihnen in diesem Workshop die Möglichkeiten von Microsoft 365 vorstellen, die Ihnen dabei helfen, Ihre Daten und Ihre Kommunikation vor Angriffen zu schützen, auch ohne die Hilfe eines Administrators. Im Rahmen des Workshops werden wir gemeinsam an praktischen Beispielen arbeiten und Ihnen die Möglichkeit geben, Ihre eigenen Ideen und Fragen einzubringen.

---

Richard Remen ist technischer Mitarbeiter der Praschl-Bichler IT Consulting (prabi365.com)



## Ein Koffer voller analoger und digitaler Materialien für DaZ-Kinder

Montag, 20.03.2023 von 17:50-18:15 Uhr

Hörsaal 2

bildung4alle

Marlis Schedler, Msc

Zielgruppe: digi.komp 4, 8, P

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

Sprachsensible Materialien für verschiedene Fächer, die eine gute Basisbildung gewährleisten, Ideen, Links und Materialien für den DaZ-Unterricht

## Wie digitale Unterlagen Schüler\*innen begeistern und Lehrer\*innen dabei helfen, Zeit zu sparen.

Montag, 20.03.2023 von 17:50-18:15 Uhr

Hörsaal 3

SchuBu Systems GmbH

DI(FH) Paul Beyer-Klinkosch

Zielgruppe: digi.komp 8

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min

**Können digitale Lerninhalte Schüler\*innen wirklich intrinsisch motivieren?  
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.

Anhand konkreter und nachvollziehbarer Beispiele wird verständlich, wie digitale Unterlagen im Unterricht gewinnbringend und sinnstiftend verwendet werden können.

Fertige Lösungen zum Arbeiten in und mit der Klasse mithilfe der vorhandenen digitalen Infrastruktur werden vorgestellt und machen so klar, welche Methoden in der Arbeit mit Schüler\*innen erfolgreich sind.

## ChatGPT im Unterricht

Dienstag, 21.03.2023 von 10:35-11:00 Uhr

Hörsaal 1

RGORG Antonkriegergasse

Alicia Bankhofer, BA, BEd

Zielgruppe: digi.komp 8, 12, P

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

Die Zukunft hat uns eingeholt. Künstliche Intelligenz wird zum Alltag. Leistungsstarke KI-Tools, wie ChatGPT, DeepL Write oder MidJourney verändern Gewohnheiten und Workflows weltweit. Anstatt in Panik zu geraten, begegnen wir diese Herausforderung für den Schulalltag gemeinsam. KI-Tools können uns dabei unterstützen, Lehr-/Lernaktivitäten zu planen und zu gestalten. Auch bieten sie neue Möglichkeiten die Leistungen der Kinder und Jugendlichen zu verbessern. Entdecken Sie didaktisch sinnvolle Strategien und praxisnahe Einsatzideen.

## 3D Druck in der Schule

Dienstag, 21.03.2023 von 10:35-11:00 Uhr

Hörsaal 2

---

Europaschule Linz

Dominik Hagmüller, MEd., Anna Gruber MA

---

Zielgruppe: digi.komp 4; 8

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

---

3D Druck in der Schule? Hier erfahren Sie verschiedene Möglichkeiten, den 3D Druck in den Schulalltag zu integrieren und auch selbstständig Unterrichtsmaterial herzustellen. Dabei werden Ihnen Einsatz-, sowie Umsetzungsmöglichkeiten (Materialien,...) des 3D Drucks (3D Stift - 3D Drucker) in der Schule präsentiert.

## Digitale Schreib-Challenge der MS- Hohenau für story.one

Dienstag, 21.03.2023 von 10:35-11:00 Uhr

Hörsaal 3

---

MS Hohenau

Angelika Rusznak, Sheela Taheri, Bed

---

Zielgruppe: digi.komp 8, 12, P

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

### **Selfpublishing im Deutschunterricht mit story.one**

In den vergangenen drei Monaten fanden in allen Klassen der MS-Hohenau Schreibwettbewerbe statt, bei denen von den Lernenden Texte zu einem festgelegten Thema verfasst werden sollte. Ergänzend wurden Übungen zu Grammatik, Rechtschreibung und Leseverständnis angeboten.

Die Themen waren:

5. Schulstufe: Märchenwelt
6. Schulstufe: Verschluckt von der Vergangenheit
7. Schulstufe: Heldenhafte Erzählungen
8. Schulstufe: Gedanken kann man lesen

Nach einem Feedback durch die unterrichtenden Lehrkräfte, einer Überarbeitung durch die Lernenden und einer Ergänzung mit passenden Bildern wurden die Texte auf story.one - einer Selfpublishing-Plattform - veröffentlicht. Neben der Online-Veröffentlichung ist auch ein kostenloser Druck möglich.

Auszüge aus den Büchern werden Ende März im Zuge des Vorlesetages an der MS-Hohenau interessierten Hörer\*innen im Rahmen eines Literatur-Cafes von den Autor\*innen vorgetragen.

---

Vorstellen von story.one

Vorarbeiten, Fähigkeiten, Kenntnisse, Fertigkeiten beim online-Arbeiten

Abhaltung der Challenge

Reflexion

## Neues aus der Eduthek- Geschlechtergerechtigkeit im Unterricht

Dienstag, 21.03.2023 von 10:35-11:00 Uhr

Hörsaal 4

eEducation

Claudia Stöckelmaier, BEd MA

Zielgruppe: digi.komp 4, 8, 12

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

Geschlechterverhältnisse und Fragen der Gleichstellung reichen auf vielfältige Weise in die Schule hinein bzw. bilden sich in ihr ab. (*Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung Abteilung GuD - Gleichstellung und Diversitätsmanagement, Grundsatzlerlass/Rundschreiben „Reflexive Geschlechterpädagogik und Gleichstellung“*)

[„Reflexive Geschlechterpädagogik und Gleichstellung“ – mehr Chancen für alle! - YouTube](#)

Digitale Schul- und Unterrichtsentwicklung bedeutet sich auch mit diesem Aspekt auseinanderzusetzen und Aktivitäten in diesem Bereich anzubieten. Um dies zu erleichtern, wurde die Eduthek seit Sommersemester 2021, mit Unterrichtsmaterialien zu diesem Themengebiet ergänzt.

Für die Bildungsstufen Primarstufe, Sekundarstufe 1 und Sekundarstufe 2 findet sich je eine Mappe „*Geschlechterpädagogik und Gleichstellung*“ mit folgenden Themenschwerpunkten bzw. Untergruppen:

- Antidiskriminierung – Diversität
- Gesundheit – Sexualpädagogik,
- Gewalt – Sexismus
- Historisches – Frauenbewegung – Pionierinnen
- Digitale Grundbildung
- Rollenklischees – Geschlechterstereotype

In diesem Kurzvortrag werden die praxisnahen Unterrichtssequenzen, welche in den Mappen bereits zusammengetragen wurden, vorgestellt. Die erstellten Materialsammlungen bieten eine gute Gelegenheit, sich dem umfangreichen Themenkomplex Geschlechterpädagogik und Gleichstellung zuzuwenden und den Grundsatzlerlass im Unterricht umzusetzen.

## Digitale Grundbildung: aus der Praxis - für die Praxis

Dienstag, 21.03.2023 von 10:35-11:00 Uhr

Hörsaal 5

eSchools-Vienna

Mag. Anna Klema

Zielgruppe: digi.komp 8

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

In diesem Kurzvortrag werden Materialien für das Unterrichtsfach "Digitale Grundbildung" vorgestellt. Dabei handelt es sich um erprobte Unterrichtsmaterialien für die 1.-3. Schulstufe in Form von Linklisten. Weiters werden OnePager zu den Themen FAQ, Beurteilungskriterien, Regeln und allgemeinen Tipps, bereitgestellt.

Diese Materialien wurden von eSchools-Vienna, einem langjährigen Projekt der Bildungsdirektion Wien, zusammengetragen.

Alle Materialien werden den Teilnehmer\*innen kostenlos zur Verfügung gestellt!

"moonshot" mit KI für die HAK 4.0

Dienstag, 21.03.2023 von 10:35-11:00 Uhr

Seminarraum 2

Schulen des BFI

Dr. Franz Ramskogler

Zielgruppe: digi.komp 12

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

Da sich die Triade von der Digitalisierung über die Digitalität bis zu digitalen Geschäftsmodellen immer weiter verschiebt, ist es für das allgemeine und berufliche Verständnis von Schüler:innen bedeutsam die herausragende Bedeutung von Coding, Daten und maschinellem Lernen zu verstehen. Dazu gebe ich eine Einführung in die Thematik und Anwendung von künstlicher Intelligenz wie mit dem mBot2 und Plattformen wie [elementsofai.at](https://elementsofai.at), [openSAP](https://openSAP.com), [openHPI](https://openHPI.com), [cai.tools.sap](https://cai.tools.sap), [ki-campus.org](https://ki-campus.org), [machinelearningforkids.co.uk](https://machinelearningforkids.co.uk), [orangedatamining.com](https://orangedatamining.com), [appinventor.mit.edu](https://appinventor.mit.edu), [skillsforall.com](https://skillsforall.com) relativ einfach unterrichtet werden kann.

## Wie künstliche Intelligenz, Neurowissenschaften und Gamification Hausaufgaben transformiert haben

Dienstag, 21.03.2023 von 10:35-11:00 Uhr

Computerraum 3

Seneca Learning

Benedict Fuchs; Sonja Klein

Zielgruppe: digi.komp 8, 12, P

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

IT-Kustod/innen

Weltweit hat die Corona-Pandemie Schulen dazu veranlasst, mehr digitale Unterrichtsmittel einzusetzen. Die traditionellen Hausaufgaben eins zu eins in ein digitales Setting zu überführen, macht Lernen und Lehren jedoch nicht wirklich effektiver. Es ist von grundlegender Bedeutung, neue Technologien zu nutzen, um effektive Lernstrategien und Rahmenbedingungen zu entwickeln. Künstliche Intelligenz, Neurowissenschaften und Gamification sind drei Instrumente, die dies ermöglichen.

Lehrkräften ist schon länger bekannt, dass Schüler:innen individuelle Unterstützung bei der Vermittlung von Inhalten und Entwicklung von Kompetenzen benötigen. Mit künstlicher Intelligenz können Hausaufgaben auf Grundlage der individuellen Fortschritte, Stärken und Bedürfnisse personalisiert werden. Auf diese Weise lassen sich Wissenslücken effektiver ermitteln und Maßnahmen entwickeln, die Schüler:innen helfen, ihr volles Potenzial auszuschöpfen.

Die Neurowissenschaft ist ein Forschungsgebiet, das unzählige Artikel über die effektivsten Lernstrategien auf der Grundlage von Gehirnfunktionen und kognitiven Prozessen hervorgebracht hat. Dennoch dauert es einige Zeit, bis diese Erkenntnisse in die Unterrichtspraxis Einzug finden. Strategien wie Retrieval Practicing (Abrufen aus dem Gedächtnis), Interleaving (abwechselnde Lerninhalte), Spacing (regelmäßige Zeitabstände) und Dual-Coding (ergänzende Verwendung von Bildinhalten) lassen sich mithilfe digitaler Hausaufgaben-Tools viel leichter anwenden.

Das spielerische Lernen, die sogenannte Gamification, hat jedoch im Gegensatz zu anderen neurowissenschaftlichen Erkenntnissen, bereits ihren Weg in die Unterrichtspraxis gefunden. Wird dies zusätzlich mit künstlicher Intelligenz und Neurowissenschaften ergänzt, können wir Lernszenarien entwickeln, die sich unmittelbar positiv auf das Lehren und Lernen auswirken.

Seneca Learning, eine kostenlose digitale Hausaufgaben-Plattform, nutzt künstliche Intelligenz und Gamification, um ihre auf Neurowissenschaften basierende Methodik zu optimieren. Bereits über 400 000 Lehrkräfte vertrauen Seneca und vergeben ihre Hausaufgaben über die Lernplattform. In England wird sie beispielsweise bereits in 96 % der Sekundarschulen genutzt. Seit 2022 werden auch an den österreichischen Lehrplan angepasste kostenlose Lernressourcen für alle Fächer der Unter- und Oberstufe angeboten.

In diesem Beitrag thematisieren wir die Chancen von künstlicher Intelligenz, Gamification und Neurowissenschaften für das Lernen und Lehren. Außerdem zeigen wir Ihnen, wie auch Sie Seneca mit Ihren Schüler:innen nutzen können.

## Digitales Lernen leicht gemacht mit BMBWF und OeAD. Neues von der Geräteinitiative und Informationen zu innovativen Projekten für den digitalen Unterricht.

Dienstag, 21.03.2023 von 11:10-12:00 Uhr

Hörsaal 1

OeAD Agentur für Bildung und Internationalisierung

Mag. Rita Starkl, MSc

MinR Andrea Bock (Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung)

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

Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.

IT-Kustod/innen

Die Geräteinitiative „Digitales Lernen“ geht in die nächste Runde! Mittlerweile nehmen mehr als 1.500 Schulen teil, 290.000 Geräte wurden bereits ausgeliefert. Erhalten Sie in diesem Themenslot einen Überblick über den Status Quo aus erster Hand, vor allem aber einen Ausblick auf Neuerungen, Tipps und organisatorische Hinweise für das Schuljahr 2023/24. Der OeAD, Agentur für Bildung und Internationalisierung, stellt darüber hinaus aktuelle Projekte und Ausschreibungen aus seinen unterschiedlichen Tätigkeitsbereichen rund um das Thema Lehren und Lernen mit neuen Technologien vor. Holen Sie sich die besten Angebote für innovativen digitalen Unterricht in Ihr Klassenzimmer!

## Partizipative Gestaltung von Lernstrecken in der Primarstufe (mit ConnectedKids & chabaD

Dienstag, 21.03.2023 von 11:10-12:00 Uhr

Hörsaal 2

InnovationsMacherIN

Mag. Sonja Macher

Andreas Höglinger (Content Manager/e-learning Experte chabaDoo)

Zielgruppe: digi.komp 4

Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.

Im Workshop für die partizipative Gestaltung von Rennstrecken starten wir direkt ins Tun und erleben eine Unterrichtseinheit, wie die beiden Vortragenden sie in der Primarstufe durchführen.

---

Durch eigene Gestaltung der Fragen, Recherche des Lösungsweges und Erarbeitung des Unterrichtsmaterials werden die Ideen und das Wissen der Schüler\*innen und Teilnehmer\*innen schnellstmöglicher zu verwertbaren Unterrichtsmaterial, die im LMS-Tool chabaDoo zeitgerecht und mit Spaß den Lernenden gleich zur Verfügung stehen.

## Kreativarbeit mit Künstlicher Intelligenz im Unterricht

Dienstag, 21.03.2023 von 11:10-12:00 Uhr

Hörsaal 3

---

Universität Wien / Universität für angewandte Kunst Wien      Petra Weixelbraun, BEd.

---

Zielgruppe: digi.komp P

Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.

---

Trotz der rasanten Entwicklungen im Bereich der Künstlichen Intelligenz und ihrer mittlerweile allgegenwärtigen Präsenz im Alltag, finden KI-Anwendungen bisher nur selten Einsatz in kreativen Aufgabenstellungen. Im Rahmen dieses Workshops werden mithilfe ausgewählter KI-Tools mögliche Strategien zur Kreativitätsförderung im Fachunterricht sowie im fächerübergreifenden Projektunterricht präsentiert. Im Fokus stehen dabei eine handlungsorientierte und konstruktivistische Herangehensweise mit Text- und Bildgenerierungsprogrammen, das Diskutieren des Kreativitäts- und Kunstbegriffes und das Reflektieren über die aktuelle Rolle von Künstlicher Intelligenz in unserer Gesellschaft.

## Schooltools und Schoolapps

Dienstag, 21.03.2023 von 11:10-12:00 Uhr

Hörsaal 3

KPH Wien / Krems

Helmut Pecher, BEd, MA, Jasmin Wallner

Barbara Römisch

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

Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.

"Digitale Tools fürs Lehren und Lernen gibt es mittlerweile wie Sand am Meer"

Um sich in den unendlich vielen Angeboten digitaler Anwendungen zurechtzufinden, unterstützen u.a. die Webplattformen Schooltools und Schoolapps ([www.schooltools.at](http://www.schooltools.at) und [www.schoolapps.at](http://www.schoolapps.at)). Beide Seiten bieten eine strukturierte Sammlung von Tools bzw. Apps für den Unterricht, die für die eigene Lehrtätigkeit nutzbar gemacht werden können. Es werden digitale Anwendungen, Webseiten und Programme für Unterricht, Schule und Studium vorgestellt, kontextualisiert und beschrieben. Im Kurzworkshop werden wir Potenziale von Schooltools und Schoolapps für eigene Lehr- und Lerntätigkeiten darstellen und damit experimentieren. Unterschiedliche Ressourcen werden dabei in einem mediendidaktischen "Puzzling" kreativ kombiniert und zu flexiblen, mediengestützten Lehrangeboten zusammengeführt.

## Programmierübungen mit Python und eduvidual.at

Dienstag, 21.03.2023 von 11:10-12:00 Uhr

Hörsaal 5

ZLM

Mag. Mag. Julia Laßnig

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

Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.

Programmierübungen können besonders im Anfängerunterricht mit dem interaktiven Tool Coderunner auf eduvidual.at einfach erstellt und automatisch getestet werden. Es muss dabei keine eigene Programmierumgebung eingerichtet werden, sondern es kann direkt auf der Plattform programmiert und die Ergebnisse automatisiert überprüft werden. Die Schüler/innen erhalten somit sofort Rückmeldung zum eigenen Lernerfolg.

## Digital Spaces - Digitale Möglichkeitsräume zum Erwerb beruflicher Kompetenzen von-mit und für Lehrlinge – Einblicke in ein Forschungsprojekt der Fachhochschule St. Pölten

Dienstag, 21.03.2023 von 11:10-12:00 Uhr

Seminarraum 2

---

Fachhochschule St. Pölten Patricia Renner, BA MA; MMag.a Barbara Stefan

---

Zielgruppe: digi.komp 12; P Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min

---

Digitale Lernformate bedürfen spezieller didaktischer Konzepte, um die Vermittlung von Kompetenzen auf einem hohen Niveau garantieren zu können. Das Projekt Digital Spaces fragt, wie und mithilfe welcher Formate und didaktischer Konzepte die Vermittlung digitaler Medienkompetenz stärker in die Ausbildung von Berufsschüler\*innen und Lehrlingen integriert werden kann. Dafür werden insbesondere Aspekte des Peer-Learnings und digitale Alltagsfertigkeiten von Jugendlichen in den Blick genommen und weiterentwickelt. Mit diesen digitalen Lernformaten sollen zudem Qualifikationen, Kompetenzen und Fertigkeiten vermittelt werden, die über das formale Ausbildungsspektrum hinausgehen.

Ziel des Forschungsprojekts ist die Erstellung eines methodischen Konzepts zur Vermittlung von Medienkompetenzen, das aus einem partizipativen, interaktiven Forschungsprozess mit Jugendlichen entwickelt wird. Dazu werden unterschiedliche Lern- und Lehrformate in verschiedenen Gruppenkonstellationen mit digitalen Medien die bereits im Alltag von Jugendlichen genutzt werden, erprobt. Das prototypische Konzept wird in weiterer Folge bei einem Lehrbetrieb angewandt und so weiter verfeinert.

Bei den 7. eEducation Austria Praxistagen sollen erste praktische Ergebnisse aus dem Forschungsprozess, die Grundzüge des Konzepts sowie zentrale Thesen zur Nutzung digitaler Medien im (Berufsschul-)unterricht und Lehrausbildung präsentiert und mit Interessierten diskutiert werden.

Schlagwörter: Digitalisierung, Lehre, Berufsschule, partizipative Jugendforschung

### Digitale Grundkompetenzen, KI und Robotik mit dem ECDL/ICDL

Dienstag, 21.03.2023 von 11:10-12:00 Uhr

Computerraum 3

---

Österreichische Computer Gesellschaft OCG DI Dr. Martin Kandlhofer, DI Wilfried Baumann

---

Zielgruppe: digi.komp 8, 12, P Art des Beitrags: Kurzworkshop 50 Min.

---

Digitale Grundkompetenz sowie die Fähigkeit zum informatischen Denken und der Problemlösung in Kombination mit einem Basisverständnis von Künstlicher Intelligenz (KI) und Robotik („Intelligente Systeme“) sind Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts. Dies wird unter anderem durch die Einführung des Unterrichtsgegenstandes „Digitale Grundbildung“ unterstrichen.

Der „Europäische Computer Führerschein“ (ECDL) – international bekannt als „International Certification of Digital Literacy“ (ICDL) - stellt mittlerweile ein weltweit etabliertes Instrument für den Erwerb und die Zertifizierung von digitalen Kompetenzen dar. Die Lernziele des ECDL/ICDL decken



---

dabei nicht nur zum großen Teil die Kompetenzen des Unterrichtsgegenstandes Digitale Grundbildung ab, sondern gehen je nach Schwerpunktsetzung sogar darüber hinaus.

Der Workshop bietet einen Einblick in die neuen ECDL/ICDL Module, wobei der Fokus auf Robotik, Künstliche Intelligenz und Computational Thinking liegt. Diese Module münden zukünftig in einem gesonderten ICDL-MINT-Zertifikat.

## Kreatives und zeitgemäßes Lernen mit der Microsoft Education Academy

Dienstag, 21.03.2023 von 13:55-14:20 Uhr

Hörsaal 1

---

ACP eduWERK Academy

Katharina Zaloudek

---

Zielgruppe:

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

---

### **Zeitgemäßes und kreatives Lernen mit der Microsoft Education Academy**

Wie kann zeitgemäßes und kreatives Lernen für Lehrkräfte aussehen? Wie kann ich meinen Unterricht für ALLE Schüler:innen gestalten, unabhängig ob sie eine Lernbesonderheit haben?

Erfahren Sie alles über die tollen und kostenlosen Unterstützungsangebote Microsoft Education Academy - in Kooperation mit Microsoft, BMBWF, ÖAD, eEducation und ACP eduWERK. Egal ob Sie noch am Beginn Ihrer Reise ins digitale Klassenzimmer sind, oder schon Profi. Erfahren Sie viele Tipps & Tricks zu den Themen:

Unterricht kreativ organisieren mit MS Teams Level 1 oder Level 2

Digitale Barrierefreiheit für ALLE

Heftführung leichtgemacht mit OneNote und dem Kursnotizbuch

Unterricht mal ANDERS: Flipped Classroom eine ANDERE Unterrichtsmethode

Mit Gamebased Learning und MINECRAFT Schüler:innen zum Lernen begeistern

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

**cody21 - Informatische Bildung und Medienbildung in der Volksschule zum Einschalten und Mitmachen.**

Dienstag, 21.03.2023 von 13:55-14:20 Uhr

Hörsaal 2

acodemy

Dipl.Ing. Anna Relle, MSc.

Zielgruppe: digi.komp 4

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

Wie kann digitale Bildung in der Primarstufe kurzfristig, kostenlos und ohne Computer der Kinder umgesetzt werden?

Wie kann das Thema strukturiert, umfangreich und qualitativ hochwertig vermittelt werden, ohne zusätzliche Belastung des Lehrerkörpers?

cody21 bietet informatische Bildung und Medienbildung in Form einer interaktiven Videoserie. In 16 Video-Folgen mit jeweils ca. 40 Minuten werden die Themen der digitalen Welt gezielt altersgerecht, witzig und bunt mit Erklärungen, Geschichten, Aufgaben und Lösungen bearbeitet.

Die cody-Videos, die in der Klasse abgespielt werden, beschäftigen sich mit Themen, wie "Wie funktioniert ein Computer? Was darf ich im Internet? Was sind fake News? Wie arbeiten Algorithmen? Was ist KI?" bis hin zu "Nachhaltigkeit in der Technik" oder "Berufe in der Informatik", u.v.m. Die Kinder benötigen keine Computer, sie arbeiten an den Aufgaben in Diskussionen, auf Papier oder mit Bewegung. Das ModeratorInnenpaar oder die animierte Roboterfamilie Cody löst die Aufgaben im Video im Anschluss auf.

Mit finanzieller Unterstützung des A1 Digital Campus ist die interaktive Videoserie zurzeit für alle eEducation Schulen kostenlos.

Wir wollen im Vortrag sehr praxisnah vorgehen und zeigen, wie einfach digitale Bildung auch sein kann. Deswegen werden wir auch 1-2 kurze Frequenzen aus den Videos vorspielen und die TeilnehmerInnen auch 1-2 Aufgaben lösen lassen.

## Mathematik lernen mit MATHE.KIDS

Dienstag, 21.03.2023 von 13:55-14:20 Uhr

Hörsaal 3

te.comp lernsysteme GmbH

Gökhan Ustaoglu, Hannes Gänser

Zielgruppe: digi.komp 8

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

### Mathematische Aufgabenstellungen mit MATHE.KIDS üben

Für erste und zweite Klassen (AHS und MS) mit Tablet/Notebook

Organisieren Sie Ihre Schülerinnen und Schüler in Lerngruppen, nutzen Sie fertig zusammengestellte Übungspools, stellen Sie selbst Aufgabenpools zusammen und verfolgen Sie einfach die Lernerfolge.

#### Lernfelder

Die Lernbereiche des Lehrplans sind in Lernfeldern strukturiert. Jedes dieser Lernfelder enthält fertige Übungspools mit Aufgabenstellungen. Ihre Schülerinnen und Schüler können mit MATHE.KIDS über den Browser arbeiten oder eine Web-APP installieren und so unkompliziert immer wieder rasch in Mathe.Kids einsteigen.

---

### **Leistungen der Lerngruppe verfolgen ...**

Nachdem Sie die Lernenden in Lerngruppen organisiert haben, können Sie für jeden Schüler und jede Schülerin die Qualität der bearbeiteten Lerneinheiten und Übungspools einfach mitverfolgen.

### **... und bewerten**

Die Leistungen können Sie auf Wunsch auch bewerten. Sie können dann für jede/n Ihrer Lerngruppe ein Bewertungsblatt aufrufen und auch die Schülerinnen und Schüler sehen die Bewertungen und können dort mit Verbesserungen ansetzen, wo sie noch nicht gut abgeschnitten haben.

Weiterführende Infos: [Mathe.Kids: Mathe lernen](#)

## Let IT dance! - Informatik mit Tanz und Musik

Dienstag, 21.03.2023 von 13:55-14:20 Uhr

Hörsaal 4

JKU Linz

Mag. Corinna Hörmann, Mag. Eva Schmidthaler

Zielgruppe: digi.komp 4, 8, P

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

Das Projekt Let IT Dance! hat das Ziel Mädchen und junge Frauen für den IT-Bereich, für Informatik und verwandte Fächer zu begeistern und das Verständnis oftmals schwieriger Informatik- und Programmierkonzepte zu erleichtern. Außerdem sollen Mädchen im Bereich Cyberkriminalität aufgeklärt und sensibilisiert werden. In weiterer Folge soll das Projekt dazu beitragen, den weiblichen Anteil in IT-Studienprogrammen und Berufen zu erhöhen bzw. den Gender Gap in Bezug auf Interesse und Leistung in informatischen Bereichen zu minimieren. Durch die bewusste Einbindung von Stereotypen in Workshops und Aufgabenstellungen, also eher "weiblich" konnotierten Themen wie Tanz und Musik, soll das Interesse für Informatik geweckt und Mädchen für eine Bildungs- und Berufslaufbahn im IT-Bereich gewonnen werden. Zudem sollen die üblicherweise mathematisch orientierten Aufgabenstellungen im Programmierunterricht reduziert und wo möglich durch kreative Inhalte ersetzt und/oder ergänzt werden. Im Rahmen des Projekts werden dafür Querverbindungen zwischen Informatik, Tanz und Musik herausgearbeitet, neue Cybercrime- und Informatik-(Tanz-)Workshops entwickelt und durchgeführt, kreative digitale und analoge Unterrichtsmaterialien und Aufgabenstellungen (Lernplattform, Aufgabenpakete, Erklärvideos, Podcasts...) gestaltet und in der Lehrer\*innenaus- und -fortbildung sowie im Unterricht verschiedener Fächer umgesetzt.

Die Zielgruppe besteht demnach nicht nur aus Mädchen (ab Kindergarten) und jungen Frauen im Bildungsweg sondern auch Pädagog\*innen (Elementar-, Primar- und Sekundarstufe) sowie Lehrenden an Hochschulen und anderen Bildungsinstitutionen, die sich in Nachwuchs- und speziell für Mädchenförderung engagieren.

<https://www.cool-lab.net/let-it-dance/>

## IA...and now?

Dienstag, 21.03.2023 von 13:55-14:20 Uhr

Hörsaal 5

Europagymnasium Auhof

Mag Kerstin Atzmüller-Rieser

Zielgruppe: digi.komp 8, 12, P

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min

Möglichkeiten, Erwartungen, Hoffnungen und Ängste zur Nutzung von AI in der Schule sollen im Workshop durchleuchtet werden, unter Einbeziehung einer im Vorfeld durchgeführten informellen Umfrage unter Lehrer\*innen.

IA im Unterricht (stark erweiterbar):

PA der/des Lehrer\*in

bei der individuellen Lernerfahrungen

---

interaktive Lernsituationen

Verbesserung der Schüler\*innenergebnisse

Bedenken bezüglich Sicherheit und Privatsphäre

Fehlen der Kontrollmöglichkeiten

## Recycling Heros

Dienstag, 21.03.2023 von 13:55-14:20 Uhr

Seminarraum 2

---

BS EVITA

Ing. Daniel Buchberger, BEd.

Dr. Dipl Ing.(FH) Georg Jäggle BEd. MA. (PH WIEN)

Gerald Beranek (BS MFE)

---

Zielgruppe: digi.komp 12, P

Art des Beitrags: Kurzvortrag 25 Min.

---

Georg Jäggle wird das Projekt Recycling Heroes (<https://www.recyclingheroes.at/>) vorstellen. Dieses hat zum Ziel, das Bewusstsein über Elektroschrott vor allem bei Schüler\*innen, aber auch allgemein in der Gesellschaft zu steigern.

Gerald Beranek und ich werden unsere Teilprojekte, welche wir auch gemeinsam schulübergreifend verwirklichen, die da wären:

1. Die „Nachhaltige VideoWall“ (Daniel Buchberger): In unserem Projekt bekommen die Schüler\*innen die Aufgabe eine VideoWall mit alten Elektrogeräten zu entwerfen. Die VideoWall soll mobil sein und zur Verwendung an mehreren Schulveranstaltungen dienen. Das Projekt schafft Bewusstsein für Nachhaltigkeit und zeigt auf, wie innovative Lösungen aussehen können.

2. Sitzen ist das neue Rauchen (Gerald Beranek):

*Menschen können ihre Reaktionsschnelligkeit an einer Vorrichtung mit Sensoren und LEDs messen und werden dabei motiviert ihre Bewegungsgeschwindigkeit zu erhöhen.*

Mit der Unterstützung unserer Partnerschule konstruieren wir dazu eine Vorrichtung mit Sensoren und LEDs. Die Sensoren und LEDs werden von den SchülerInnen mit einem RaspberryPi verbunden und angesteuert. Es wird ein alter Bildschirm und eine alte Tastatur zum Leben erweckt und angeschlossen. Dazu bauen wir ein Gestell in dem der alte Monitor und die Tastatur integriert werden kann. Jeder Benutzer kann einen Nickname eingeben und sich in einer Best-of Liste eintragen lassen. Es wird 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade für 2 unterschiedlichen Körpergrößen geben. Es gibt auch einen Modus für Menschen mit körperlicher Einschränkung (z.B.: Rollstuhlfahrer).

---

## Zugänge zur Künstlichen Intelligenz (KI) im Unterricht.

Dienstag, 21.03.2023 von 13:55-14:20 Uhr

Computerraum 3

---

Österreichische Computer Gesellschaft OCG      DI Dr. Martin Kandlhofer, DI Wilfried Baumann

---

Zielgruppe: digi.komp 12; P      Art des Beitrags: Kurzworkshop 25 Min.

---

Ein grundsätzliches Verständnis für die zentrale Rolle von Künstlicher Intelligenz im Zusammenhang mit Daten wird von zunehmender Wichtigkeit für alle Menschen. Doch wie lassen sich komplexe Themen wie KI oder Data Science für Schüler\*innen fundiert vermitteln?

Im Workshop werden dazu erprobte Ansätze und Unterrichtsmaterialien aus den EU Projekten der OCG zum Thema KI und Data Literacy vorgestellt und praktisch durchgeführt. Informatiklehrkräfte, aber auch Lehrkräfte aller MINT-Fächer sollen darin unterstützt werden, diese Themen auf zugängliche Weise in den Unterricht integrieren zu können.

## ms365.schule - Schulorganisation mit Microsoft 365-Tools

Dienstag, 21.03.2023 von 14:30-16:00 Uhr

Hörsaal 1

---

#kurtrocks edu.innovation.consulting      Kurt Söser

---

Zielgruppe: digi.komp 8, 12, P      Art des Beitrags: Workshop 90 Min.

IT-Kustod/innen

---

In diesem Workshop sollen ein paar Möglichkeiten gemeinsam ausprobiert werden, wie man mit Microsoft 365-Tools ein Schulintranet zur effizienten Schulorganisation aufbauen kann, und welche Werkzeuge aus dem "Microsoft-Universum" neben Teams und Office JEDER Schule zur Verfügung stehen, um in der Schulorganisation Zeit zu sparen und Prozesse effektiv und effizient abzubilden.

Themen wie gemeinsame Datenablage, Schul- und Lehrer:innen-Kalender, digitale Workflows, Formulare, etc. werden mit Tools wie Microsoft Viva Connect, SharePoint, Lists, PowerAutomate und Approvals... usw. angegangen und mögliche Lösungen präsentiert und gemeinsam erarbeitet.

## FLINK in Mathe

Dienstag, 21.03.2023 von 14:30-16:00 Uhr

Hörsaal 3

---

JKU Linz      Hubert Pöchtrager, MSc

---

Zielgruppe: digi.komp 8, P      Art des Beitrags: Workshop 90 Min.

---

Die im Rahmen des FLINK-Projektes an der JKU entwickelten digitalen Arbeitsbücher für Mathematik in der Sekundarstufe I bieten Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit zu eigenständigem Lernen, Üben und Wiederholen. Im Workshop werden die Materialien und Einsatzmöglichkeiten vorgestellt und erprobt.

## Spielend Game Design erfahren

Dienstag, 21.03.2023 von 14:30-16:00 Uhr

Hörsaal 4

---

Universität Wien

DI Matthias Steinböck

---

Zielgruppe: digi.komp 8, P

Art des Beitrags: Workshop 90 Min.

---

Spielermachen ist ein umfangreiches Unterfangen. Dynamik, Mechanik und Ästhetik (ein Betrachtungs- oder auch Gestaltungsmodell von Computerspielen) werden in eine für die Spielenden ansprechende Form gebracht. Gesellschaftliche Relevanz gewinnt diese Beschäftigung dadurch, dass die Gaming-Industrie mittlerweile mit größeren Geldmitteln ausgestattet als die gesamte Film- und Video-Industrie.

Was beim Spielermachen gelernt und gelehrt, diskutiert und gestaltet werden kann, soll dieser Workshop erfahrbar machen. Gemeinsam wird mit Nintendos Spielestudio ein einfaches Spiel programmiert, getestet und Risiken und Potentiale gemeinsam besprochen. Das Ergebnis ist ein Video in dem der Playtest und Kommentare erfasst sein werden.

<https://gamelab.univie.ac.at>

## KI in der Praxis

Dienstag, 21.03.2023 von 14:30-16:00 Uhr

Hörsaal 5

---

Milenu GmbH

Mag. David Röthler,

Mag. Kerstin Atzmüller-Rieser,

Mag. Andreas Moser

---

Zielgruppe: digi.komp P

Art des Beitrags: Workshop 90 Min.

IT-Kustod/innen

---

Ende 2022 hat Künstliche Intelligenz einen großen Qualitätssprung gemacht. Daher müssen wir uns gerade jetzt mit neuen Möglichkeiten und deren Auswirkungen beschäftigen.

In diesem Workshop werden zahlreiche aktuelle Online-Tools, die auf Künstlicher Intelligenz (KI) basieren, vorgestellt. Wir werden gemeinsam ausprobieren, wie diese Tools helfen können, die Bildungsarbeit innovativer zu gestalten. Die Anwendungsfälle sind unglaublich vielseitig. So können unterschiedliche Textsorten, Bilder, PowerPoint-Präsentationen aber auch ganze Kurskonzepte mit Inhalten und methodischen Hinweisen durch die Eingabe von wenigen Stichworten – sogenannten Prompts – erstellt werden. Künstliche Intelligenz unterstützt uns alle dabei, neue Ideen und innovative Ansätze zu entwickeln und damit die Praxis der Bildung zu verändern.

Im Workshop wird auch das Thema Ethik und Recht bei der Nutzung von KI diskutiert, da die Auswirkungen von KI auf Bildung und Gesellschaft komplex und umfassend sein werden.

Vorstellung verschiedener KI-Tools und ihrer Einsatzmöglichkeiten in der Bildungsarbeit

---

Gemeinsames Ausprobieren der interessantesten Tools und Austausch

Tipps und Tricks für den erfolgreichen Einsatz von KI-Tools in der täglichen Arbeit

Inhaltliche Inputs werden auch von Kerstin Atzmüller und Andreas Moser gebracht. Andreas Moser bringt einen Input zum Thema "Mehr Zeit für das Wesentliche: Wie digitale Tools und KI Lehrer:innen beim Selbstmanagement unterstützen".

Kerstin Atzmüller bezieht sich auf die im Kurzvortrag vorgestellte Umfrage und durchleuchtet Möglichkeiten, Erwartungen, Hoffnungen und Ängste zur Nutzung von AI in der Schule. Der Workshop soll alle Teilnehmer:innen zur Diskussion anregen.

## Entwicklung und Testung einer Lernapp für Computational Thinking

Dienstag, 21.03.2023 von 14:30-16:00 Uhr

Seminarraum 2

---

Johannes Kepler University of Linz

Mag Eva Schmidthaler, David Hornsby

---

Zielgruppe: digi.komp P

Art des Beitrags: Workshop 90 Min.

---

In dem 90minütigen Workshop wird die Lernapp <colette/> (Lernapp für Computational Thinking im Sekundarunterricht) vorgestellt. Die App und seine Augmented Reality (AR) Funktion befinden sich noch im Teststadium, daher können die Teilnehmer\*innen aktiv an der Veränderung und Gestaltung der App teilhaben und mitwirken. Es werden unterschiedlichste Arten von Aufgaben für block-basierte Codierung (Computational Thinking Konzepte) für den MINT-Unterricht (Digitale Grundbildung, Informatik) vorgestellt und ausprobiert.

## Von ANALOG zu DIGITAL – Grundlagen der Raumschauung

Dienstag, 21.03.2023 von 14:30-16:00 Uhr

Computerraum 3

---

PHDL

Prof. Alois Bachinger, MAS

---

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

Art des Beitrags: Workshop 90 Min.

---

Raumschauung gehört zu den zentralen Kompetenzen im Bereich der Geometrie, Mathematik und Technik. Viele Anwendungsfelder der Schule und vor allem der späteren Berufsbildung bauen auf Raumvorstellung auf (3D-Druck, virtuelle Realität). In diesem Workshop arbeiten Sie mit analogen und haptischen Ansätzen (Holzwürfel) und erfahren, wie Sie Raumschauung in einfacher und kostengünstiger Weise von der Volksschule bis hinauf zur Sekundarstufe II auch digital realisieren können.

Im Workshop erhalten Sie Zugang zu vielen analogen und digitalen Ressourcen dieses Themas.