

## Programm: eEducation Praxistage 2019

Dienstag, 12.03.2019, 09:00 bis 16:00 Uhr

LV-Nr: 71F9BZE201- Nachmeldungen: [anna.portenkirchner@eeducation.at](mailto:anna.portenkirchner@eeducation.at)

Dienstag, 12.03.2019, 09:00 bis 09:15 – Hörsaal 1

### AINAC-Eröffnung, Begrüßung,

Programmüberblick, Vorstellung Projekt CoderDojo, Kurzvorstellung Safer-Internet-Workshop

**GL Mag. Heidrun Strohmeyer, Mag. Martin Bauer, MSc., Mag. Stephan Waba (alle BMBWF)  
Rektor Mag. Herbert Gimpl (PH OÖ), VR Josef Oberneder, MAS, MSc., MBA (PH OÖ),  
Mag. Andreas Riepl (eEducation Austria), Mag. Andreas Riedl (Bildungsdirektion OÖ),  
DI Christian Schöndorfer (HTL Wien Rennweg), DI Clemens Kussbach (HTL Wien Rennweg)  
Mag. Barbara Buchegger (ÖIAT)**

Dienstag, 12.03.2019, 09:15 bis 10:45 – Hörsaal 1

### Impulsvorträge und Podiumsdiskussion

„The Future of Learning“ – Vorstellung der Firmenvisionen der „großen Player“

**Mag. Stephan Waba (alle BMBWF) - Moderation**

**Klaus-Jürgen Spätauf (Apple), Doris Kantauer (Microsoft), Alexander Schröder (Google)**

### Beitrag 01

Dienstag, 12.03.2019, 11:15 bis 12:15 – Hörsaal 2

**Kurt Söser – #kurtrocks, Microsoft Edupreneur**

**Fünf Dinge, die Sie noch nicht über Microsoft Education (Tools) wussten**

Auch nach Jahren der Nutzung von Microsoft Edu Tools habe ich entdeckt, dass es immer wieder neue Dinge gibt, die den eigenen Unterricht im Klassenzimmer bereichern. In diesem Workshop möchte ich meine „5 Highlights“ präsentieren und auch auf den Einsatz im Unterricht eingehen. Natürlich geht es dabei nicht nur Word, PowerPoint, Excel, sondern auch um OneNote, Teams und Tipps und Tricks aus der Praxis.

Zielgruppe: digi.kompP

### Beitrag 02

Dienstag, 12.03.2019, 11:15 bis 12:15 – Hörsaal 3

**DI Barbara Buchegger, M.ED – ÖIAT**

**Safer Internet Themen in der „Digitalen Grundbildung“**

Das neue Unterrichtsfach der digitalen Grundbildung bietet viele Anlässe, um Safer Internet Themen in den Unterricht einzubeziehen. Welche Themen hier aktuell besonders relevant für SchülerInnen sind, mit welchen

Herausforderungen diese konfrontiert sind und wie es sich praxisnahe umsetzen lässt, ist Inhalt des Workshops.

Zielgruppe: digi.kompP

### Beitrag 03

Dienstag, 12.03.2019, 11:15 bis 12:15 – Hörsaal 4

**Rainer Stropek – CoderDojo Linz**

**Workshop „Spielerisch Programmieren lernen“**

Egal ob Fernseher, Auto, Smartphone oder Kaffeemaschine – Software ist aus unserem Privat- und Berufsleben nicht mehr wegzudenken. Ein Verständnis für die Grundprinzipien der Softwareentwicklung ist daher für jede Person von Vorteil. Die weltweite CoderDojo-Initiative bietet Kindern und Jugendlichen zwischen 7 und 17 Jahren im Rahmen eines kostenlosen Programmierclubs in die Welt des Programmierens spielerisch einzusteigen. Rainer Stropek war vor rund vier Jahren Mitgründer des ersten regelmäßigen CoderDojos in Österreich und arbeitet als Obmann des Coding Club Linz daran, die CoderDojo-Idee in ganz Österreich zu verbreiten. In diesem Workshop zeigt Rainer, wie in CoderDojos Kindern ohne Vorkenntnissen Programmieren mit Scratch näher gebracht wird. Er zeigt praktische Beispiele für Einstiegsübungen, die im Lauf der Zeit im CoderDojo entwickelt wurden und regelmäßig mit den Kindern gemacht werden. Alle Unterlagen, die Rainer im Workshop zeigt, sind Open Source und können von den Workshopteilnehmerinnen und -Teilnehmer im Unterricht verwendet werden.

Zielgruppe: digi.kompP

### Beitrag 04

Dienstag, 12.03.2019, 11:15 bis 12:15 – Seminarraum 3, 1.Stock

**Helmut Bauer – BHAK I Salzburg, Michael Terzer – Samsung**

**Workshop: Samsung - Unterrichtsszenarien mit Smartphones und Tablets**

Es werden die technischen Grundlagen und die praktische Umsetzung der Verwendung von Samsung Tablets (Android) im Unterricht behandelt.

Zielgruppe: digi.kompP

### Beitrag 05

Dienstag, 12.03.2019, 11:15 bis 12:15 – Seminarraum 4, 1.Stock

**Christina Lotz MA – Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH**

**öbv digital**

Der öbv bietet als Bildungsverlag lehrreiche Schulbücher und passende Zusatzmaterialien zum Lernen und Lehren im analogen sowie auch im digitalen Bereich. Bei dem 55 minütigen Workshop zu „öbv digital“ lernen Sie alles Wissenswertes zum digitalen Angebot des öbv kennen. Dabei wird Ihnen Schritt für Schritt der Zugang zu unseren kostenlosen Zusatzmaterialien (Arbeitsblätter, interaktive Übungen, Linksammlungen, Kopiervorlagen, Jahresplanung u.v.m. passgenau zu vielen Lehrwerken) in unserem „Lehrwerk Online“ Bereich und zu Ihrem persönlichen „mein öbv“ Portal auf der öbv Homepage, gezeigt. Ebenfalls bietet der öbv für Sie als Lehrerinnen und Lehrer praktikable digitale Unterstützungsmaterialien für die Vorbereitung und die Unterrichtsdurchführung an, welche Ihnen ebenfalls vorgestellt werden. Sie haben die Möglichkeit bei diesem

Workshop einige Materialien bereits selbst auszuprobieren und vor Ort Fragen zu stellen. Es empfiehlt sich daher einen Laptop oder ein Tablet zum Workshop mitzunehmen. Nach einer Definition des Begriffs Experiment folgt eine Gegenüberstellung von Real- und virtuellem Experiment und ein Remotelabor wird erklärt. Im Weiteren fokussiert der Vortrag auf die Motivationslage der Lernenden bei der Verwendung von virtuellen Experimenten und die dazu aktuell erhobenen Forschungsergebnisse werden präsentiert (virt. Mitexperimentieren erwünscht!)

Zielgruppe: digi.komp4

### Beitrag 06

Dienstag, 12.03.2019, 11:15 bis 12:15 – Education Innovation Studio (EIS), EG

**Dipl.-Päd. Petra Tratberger BEd – PH Wien**

#### **iPads in Kinderhänden - Erfahrungen aus vier Jahren Praxis in einer iPad Klasse der Primarstufe**

Lassen Sie sich von Erfolgserlebnissen und unglaublich inspirierenden Momenten während des Lernens am iPad erzählen, welche ich im Laufe der letzten vier Jahre in meiner ersten Tablet-Klasse erleben durfte. Aber auch Stolpersteine am Weg zur digital kompetenten Klasse möchte ich nicht verheimlichen. Hierzu biete ich Informationen zu Lösungen, um jene Hürden bei ihrer iPad-Klasse zu vermeiden. In diesem Vortrag werde ich Resümee über die letzten vier Jahre ziehen und dabei Apps vorstellen, die im Unterricht gut angenommen wurden sowie Materialien nennen, die uns in der Arbeit bei Coding und Robotik unterstützt haben. Inwieweit Eltern und Vorgesetzte die „digitale Grundbildung“ in der Volksschule unterstützt haben wird kurz thematisiert. Abschließend möchte ich von meinen persönlichen Highlights und einigen besonders kreativ umgesetzten Ergebnissen meiner Schülerinnen und Schüler berichten, die mich veranlasst haben, im nächsten Schuljahr abermals sehr motiviert mit einer iPad Klasse durchzustarten.

Zielgruppe: digi.komp4

### Beitrag 07

Dienstag, 12.03.2019, 11:15 bis 12:15 – Computerraum 3, 2.Stock

**Erich Pammer MBA, MAS, MA, Bed, Msc – PHDL, PH OÖ**

#### **DAF DAZ, digital, multimedial, individualisiert**

Deutsch als Fremdsprache stellt unabhängig von der Organisationsform große Herausforderung an Didaktik und Methodik. Gute Software unterstützt dabei auf höchst effektive Weise und kann die gesamte Bandbreite der potentiellen Erfordernisse abdecken, von der Alphabetisierung bis hin zu den Niveaustufen des Europäischen Sprachreferenzrahmens, eine Erleichterung sowohl für Lernende als auch Lehrende.

Zielgruppe: digi.komp4, digi.komp8, digi.komp12, digi.kompP

### Beitrag 08

Dienstag, 12.03.2019, 11:15 bis 12:15 – Computerraum 1, 2.Stock

**Mag. Christoph Kaindel – mediamanual**

#### **TextSpielReisen - Twine Basisworkshop**

Twine ist ein Open Source Programm zur Erstellung von interaktiven Texten. Der Leserin, dem Leser ist es überlassen, den eigenen Weg durch den Text zu beschreiten. So erfordert das Lesen bewusste Entscheidungen, jedes erneute Lesen ermöglicht neue Erfahrungen und Entdeckungen. Durch diese

Interaktivität grenzt die Hypertextliteratur an das alte Computerspielgenre der Textadventures, die heute als Smartphone-Apps eine Renaissance erleben. Twine eignet sich für den Einsatz im Sprach- und Informatikunterricht, sowie zur Auseinandersetzung mit komplexen Themen aller Art. Das Programm läuft in jedem aktuellen Browser, kann aber auch installiert werden. Für die Nutzung der Basisfunktionen sind keine Vorkenntnisse nötig. Im Workshop werden - nach einer kurzen Einführung zum Genre der interactive fiction - die Grundfunktionen von Twine und Beispiele für den Unterrichtseinsatz präsentiert. Im Anschluss werden erste eigene "Twines" mithilfe der Linkfunktion erstellt.

Zielgruppe: digi.komp8, digi.komp12, digi.kompP

Dienstag, 12.03.2019, 13:00 bis 13:25 – Hörsaal 1

**GL Mag. Heidrun Strohmeyer – BMBWF**

**„Digitalisierung als Schwerpunktthema des Regierungsprogramms – Umsetzung im BMBWF“**

Dienstag, 12.03.2019, 13:25 bis 13:45 – Hörsaal 1

**Mag. Andreas Riepl – eEducation Austria**

**„Aktuelles aus dem Bundeskoordinationszentrum eEducation“**

Dienstag, 12.03.2019, 13:45 bis 14:25 – Hörsaal 1

**Keynote Mag. Dr. Alexander Pfeiffer, MA MBA – Donau Universität Krems**

**"Nudging the Blockchain" - Blockchain und AI im Bildungswesen**

Wie Blockchain in Kombination mit digitalen Signaturen und Artificialer Intelligenz (Agents) auch vor dem Bildungswesen nicht halt macht. Ein Einblick in eine mögliche Zukunft.

Curriculum vitae:

Mag. Dr. Alexander Pfeiffer, MA, MBA ist Leiter des Zentrums für Angewandte Spieleforschung an der Donau Universität Krems. Ab Juli 2019 wird er im Rahmen eines Max-Kade Stipendiums am MIT die Forschungsarbeit „Blockchain Technologies and their impact on game-based education and learning assessment“ durchführen. Mehr über Herrn Pfeiffer auf [www.alexpfeiffer.at](http://www.alexpfeiffer.at)

## **Beitrag 09**

Dienstag, 12.03.2019, 14:30 bis 14:55 – Hörsaal 1

**Mag. Dr. Marlene Miglbauer - Virtuelle PH**

**Digi.kompP, digifolio, DigiGruBi – alles (digi)tal!**

In diesem Vortrag werden die Angebote der Virtuellen Pädagogischen Hochschule für Lehrende vorgestellt: das Kompetenzraster digi.kompP, das als Kategorisierung der digitalen Kompetenzen für Lehrende und inzwischen aller PH-Lehrveranstaltungen dient; das digifolio, auf dem nicht nur diese PH-Lehrveranstaltungen auffindbar sind, sondern auch der eigene Kompetenznachweis dokumentierbar ist; digiGruBi – eine Übersichtsseite zur Digitalen Grundbildung, der „ultimate ‚Jump-Point‘ zur Verbindlichen Übung“ (Nárosy

2018) mit vielen Ressourcen für Lehrende; und last but not least natürlich die unterschiedlichen Online-Formate, die an der Virtuellen PH angeboten werden. Nutzen Sie die Chance und lassen Sie sich für Ihre nächste Fortbildung inspirieren! Referenz: Nárosy, T. (2018), Verbindlich. Gründlich. Digital. Gebildet. Und zwar jedes Kind. 5 Minuten Für 089.

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

### Beitrag 10

Dienstag, 12.03.2019, 14:30 bis 14:55 – Hörsaal 2

**Mag. Christoph Kaindel – mediamanual**

**Ideensammlung und Medienfit Challenge - Neue Unterrichtsmaterialien von mediamanual**

Mediamanual stellt neue kostenlose Materialien zur Förderung von Medienkompetenz im Unterricht vor. Das Heft "Ich und Medien - Medienkompetenz in der Primarstufe" enthält Vorschläge für die Medienerziehung in der Volksschule. Die "Ideensammlung" ergänzt das Heft "Medienkompetenz - Prototypische Aufgaben" um zusätzliche Links und Arbeitsaufträge. Die "Medienfit Challenge" soll einen spielerischen Einstieg in die Medienproduktion ermöglichen - mit einem Smartphone werden innerhalb einer Stunde kleine praktische Projekte verwirklicht. Im Vortrag werden kurz die Materialien vorgestellt und im Anschluss Möglichkeiten zum Unterrichtseinsatz diskutiert.

Zielgruppe: digi.komp4, digi.komp 8, digi.komp 12

### Beitrag 11

Dienstag, 12.03.2019, 14:30 bis 14:55 – Hörsaal 3

**Karl Hofbauer – Veritas Verlag**

**Digitale Grundbildung: Fit in Textverarbeitung | Präsentationssoftware | Tabellenkalkulation**

Vorgestellt wird ein kostenloses Dokument für LehrerInnen, das Übungsmaterial zum Umgang mit Standard-Anwendungen (Textverarbeitung | Präsentationssoftware | Tabellenkalkulation) für den praktischen Einsatz im Unterricht bietet. (25-seitiges Dokument mit 31 Übungen zum Download und 1 Erklärvideo)

Zielgruppe: digi.komp8

### Beitrag 12

Dienstag, 12.03.2019, 14:30 bis 14:55 – Hörsaal 4

**Mag. Julia Weißenböck MSc, BA – Bundesgymnasium Zaunergasse/Universität Salzburg**

**"Inspiring People - Short Videos About Great Personalities" Kurzfilme mit Adobe Spark**

Müssen Jungs heutzutage noch den starken Kerl makieren um etwas zu gelten? Fragen wir uns immer noch ob Mädchen heute alles erreichen können wovon sie träumen? Basierend auf den Büchern "Good Night Stories for Rebel Girls" und "Stories for Boys who Dare to be Different" in denen die Geschichten von ausgewählten besonderen Persönlichkeiten erzählt werden, erstellten Schüler und Schülerinnen einer 3.Klasse AHS im Englischunterricht Kurzfilme zu einer der in den Büchern vorgestellten Persönlichkeiten. Für die Erstellung der Filme wurde mit Adobe Spark Video gearbeitet. Ziel war es die Besonderheiten der Person hervorzukehren und ein anders Licht auf die klassischen Rollenbilder zu werfen. Ein digitales Projekt mit Tiefgang.

Zielgruppe: digi.komp8

### Beitrag 13

Dienstag, 12.03.2019, 14:30 bis 14:55 – Seminarraum 3, 1.Stock

**Pascal Günsberg – Fox Education Services GmbH**

#### **Digitalisierung der Elternkommunikation am Beispiel von SchoolFox**

Schulkommunikation funktioniert an vielen Schulen noch immer wie vor vielen Jahrzehnten, was einige Nachteile mit sich bringt. Mit der Digitalisierung der Lehrer/Eltern-Kommunikation können Lehrer/innen nicht nur Zeit und Papier sparen, sondern auch sich selbst den Alltag in vielerlei Hinsicht erleichtern. Dieser Vortrag skizziert am Beispiel der App "SchoolFox", welche Vorteile eine Digitalisierung der Elternkommunikation den Lehrer/innen in ihrem Alltag bringt und welche Möglichkeiten es für Lehrer/innen in diesem Bereich gibt. Referent Pascal Günsberg ist selbst Lehrer für Geographie sowie Geschichte und arbeitet an der Entwicklung von "SchoolFox" mit, damit diese Lösung den Erwartungen und Bedürfnissen von Lehrer/innen möglichst gerecht wird.

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

### Beitrag 14

Dienstag, 12.03.2019, 14:30 bis 14:55 – Seminarraum 4, 1.Stock

**Florentine Achammer MIM – talentify**

#### **Spielerisch Digital: Best-Practices wie Gamification Ansätze das digitale Lernen fördern**

Dieser interaktive Vortrag oder Workshop beschäftigt sich mit der Frage, wie spielerische Ansätze bzw. Gamification das (digitale) Lernen im Unterricht fördern und SchülerInnen motiviert sich mit spezifischen Themen auch außerhalb des Unterrichts auseinanderzusetzen. Anhand unserer langjähriger Gamification-Erfahrung mit der österreichweiten SchülerInnen-Plattform talentify.me zeigen wir Best-Practices, teilen Erfahrungen und Know-how welche spielerischen Ansätze besonders gut im schulischen Kontext funktionieren. Ob innerhalb des Unterrichts oder außerschulisch, spielerisches Lernen wird in Verbindung mit der Digitalisierung in den nächsten Jahren besonders an Relevanz gewinnen. Eine der grundlegenden Vorteile von Gamification ist die Anwendung spiel-typischer Elemente in einem spielfremden Kontext. Zu diesen spieltypischen Elementen gehören unter anderem Erfahrungspunkte, Highscores, Fortschrittsbalken, Ranglisten, virtuelle Güter oder Auszeichnungen. Durch die Integration dieser spielerischen Elemente soll im Wesentlichen eine Motivationssteigerung von SchülerInnen erreicht werden, die ansonsten vielleicht wenig herausfordernde, als zu monoton empfundene oder zu komplexe Aufgaben erfüllen - also in einem breiten Kontext funktionieren. Der Lernfortschritt passiert dabei im Zuge der Nutzung dieser Mechanismen und kann algorithmisch individuell für jede/n Schüler/in optimiert werden, Stichwort: Learning Analytics. Im Zuge dieses interaktiven Vortrags/Workshops zeigen wir ganz konkrete Beispiele in Verbindung mit Best-Practices, wie wir im Zuge der digitalen Lern- und Berufsorientierungsplattform talentify.me dies nutzen, unter anderem zum: -) sammeln von Bonuspunkten zur Erhöhung der Interaktion -) darauf aufbauend das Erreichen verschiedener Levels (Status in der Community) -) Erreichen von speziellen Auszeichnungen und Badges -) Motivation sich mit neuen Themen auseinanderzusetzen (z.B. Berufsorientierung) -) Aufbauen eines zentralen Stärkenprofils in Verbindung mit diesen Mechanismen -) Verknüpfung von außerschulischen Aktivitäten mit schulischen Unterrichtsthemen (z.B. die FIRST LEGO League) Anhand dieser konkreten Beispiele und Erfahrungen aus der Praxis geben wir einen Überblick über das Thema Gamification und verbinden es mit praktischen Tipps & Tricks zum direkten Einsatz im Unterricht sowie in Verbindung mit digitalen Lerntools.

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



## Beitrag 15

Dienstag, 12.03.2019, 14:30 bis 14:55 – Education Innovation Studio (EIS), EG

**Ingo Stein – NMS Lehrer iPad Schule KOPP2, Apple Professional Learning Specialist**

### **Augmented Reality - eine mächtige Technologie zum Lernen**

Augmented Reality ist in aller Munde - aber was bringt es für den Unterricht?

Richtig eingesetzt kann es

- zu einer tieferen Auseinandersetzung mit Lerninhalten,
- zu einem Eintauchen in verborgene Ebenen,
- zu einem Verständnis für abstrakte Konzepte und
- zu einer neuen Art Geschichten zu erzählen führen.

In diesem Workshop werden anhand von Unterrichtsbeispielen aus Deutsch, Englisch, Mathematik, Geschichte und Naturwissenschaften die Möglichkeiten dieser Technologie zur Unterstützung des Lernens der Schülerinnen und Schüler gezeigt. Es geht dabei vor allem auch darum das Produzieren von eigenen Inhalten über das bloße Konsumieren zu stellen.

Für diesen Workshop werden iPads zur Verfügung gestellt.

Zielgruppe: digi.komp4, digi.komp8, digi.kompP

## Beitrag 16

Dienstag, 12.03.2019, 14:30 bis 14:55 – Computerraum 3, 2.Stock

**Klaus Zanetti BEd MA – MS Hard Mittelweiherburg**

### **Photomath und Co. - Nur nützliche Helfer oder Beginn einer Revolution im Matheunterricht?**

Mathe Apps verändern, wie wir Mathematik lernen. Die Selbstkontrolle wird viel besser und individueller möglich. SchülerInnen helfen sich auf einem deutlich intensiveren Niveau gegenseitig und die Schulung der mathematischen Fachsprache kann auf spannende Art und Weise passieren. Photomath und Graspable Math sind zwei Tools, die nicht nur die Art wie wir Mathematik lernen verändern, sie verändern auch ganz radikal, was wir wie intensiv lernen müssen. Im Anschluss an eine praktische Einführung in die Programme ist eine offene Diskussion darüber geplant.

Zielgruppe: digi.komp8, digi.komp12, digi.kompP

## Beitrag 17

Dienstag, 12.03.2019, 14:30 bis 14: 55 – Computerraum 1, 2.Stock

**Mag.<sup>a</sup> Eva-Maria Infanger, Gerald Infanger – Mathe Arena**

### **Mathe Arena - Die mobile Lern-App für Mathematik**

Die Mathe Arena gibt Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, flexibel und mobil unterwegs Mathematik zu üben - und das auf für sie individuell abgestimmtem Niveau. In spielerischen Modi können Lernende auf die Matura und das Abi hinarbeiten oder sich im Multiple-Choice Modus trainieren, der Lernfortschritte zusammenfasst und sich in der Schwierigkeit anpasst. Die Erklärungen am Ende einer Frage sollen helfen, Unklarheiten zu beseitigen. Über die Feedback-Funktion ist es auch möglich, vom Mathe Arena-Team persönlich eine Antwort oder Erklärung zu erhalten. So sollen sich Schüler und Schülerinnen Stück für Stück in einzelnen Themengebieten verbessern oder sich zur Motivation mit Freunden mithilfe des Punktestands messen können.

Funktionsweise

- Kurzweiliges Quiz-Format, das die Fortschritte berücksichtigt.
- Single- und Multiple-Choice Fragen aus 20 verschiedenen mathematischen Kapiteln.
- Der Schwierigkeitsgrad passt sich dem individuellen Können an – begonnen wird in der leichtesten Stufe.
- Stetig wachsende Fragenzahl mit über 1000 Beispielen.
- Minigames als Herausforderung unter Zeitdruck – wie viel schaffst du in 50 Sekunden?

Besonderheiten

- Erklärungen – Für ein besseres Verständnis gibt es zu jeder Frage eine ausführliche Erklärung.
- Feedback – Mithilfe der Feedback-Funktionen gibt es die Möglichkeit, direkt Rückmeldung von einem Mathematik-Experten zu erhalten.
- Spielerisches Lernen – Das Punkte- und Belohnungssystem steigert die Motivation beim Spielen. Zusätzlich sorgen Mini-Games für Abwechslung und lockern den Lerninhalt auf.
- Inhalte – Die Inhalte der App werden laufend verbessert und erweitert.

Weitere Details Die Mathe Arena eignet sich sehr gut zur Vorbereitung auf die Mathematik Matura und das Abitur. Sie ist ideal zum Üben von Beispielen in allen höheren Schulstufen und prüft das Kernwissen aus der Oberstufe ab. Sie kann als Ergänzung zum Unterricht oder Alternative zur Nachhilfe eingesetzt werden. Alle Beispiele sind von Mathematikprofessoren entwickelt. Die Fragestellungen sind an die Anforderungen standardisierter Prüfungen angepasst und decken die Grundkompetenzen der Mathematik vollständig ab.

Homepage: <https://mathearena.com/>

Play Store: <https://play.google.com/store/apps/details?id=at.math.arena>

App Store: <https://itunes.apple.com/de/app/mathe-arena/id1424250412>

Webversion: <https://app.mathearena.com/#/>

Zielgruppe: digi.komp12, digi.kompP

## Beitrag 18

Dienstag, 12.03.2019, 15:00 bis 16:00 – Hörsaal 1

**Mag. Dr. Alexander Pfeiffer, MA MBA – Donau Universität Krems**

**Workshop: Hands-on - Blockchain im Bildungswesen**

In einer Gruppe werden Fallbeispiele aus der Keynote aufgegriffen und im „Testnet“ der Public-Blockchain „Ardor“ gezeigt, wie sogenannten „Utility-Tokens“, also „Blockchain-basierende Informationsträger“, erstellt werden können und „smarte Abläufe“ generiert werden. Der Workshop dient dazu das Thema zu „entmystifizieren“ und „hands-on“ mit bestehenden Systemen zu arbeiten. Die TeilnehmerInnen erhalten alle notwendigen Infos, um bei Interesse sich in das Thema vertiefen zu können.

Zielgruppe: digi.kompP

## Beitrag 19

Dienstag, 12.03.2019, 15:00 bis 16:00 – Hörsaal 2

**Christian Vorhemus – Microsoft Consultant / App Developer Microsoft EMEA**

**Kreativität trifft KI -Lernen mit Künstlicher Intelligenz**

Der Referent wirft einen Blick hinter die Kulissen einiger von Microsoft verwendeten Modelle und geht der Frage nach, wie Computer lernen und warum es wichtig ist, ein Bewusstsein dafür zu entwickeln, wie Modelle entstehen und wo ihre Grenzen liegen. Außerdem gibt er Beispiele, wie uns Künstliche Intelligenz helfen kann, unsere Kreativität zu beflügeln.



Christian Vorhemus mit Leidenschaft bei CoderDojo Wien aktiv, um auch die nächste Generation für IT zu begeistern. Er wird auch über diese Aktivitäten informieren.

Zielgruppe: digi.kompP

## Beitrag 20

Dienstag, 12.03.2019, 15.00 bis 16:00 – Hörsaal 3

**Christina Lotz MA – Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH**

**öbv digital**

Der öbv bietet als Bildungsverlag lehrreiche Schulbücher und passende Zusatzmaterialien zum Lernen und Lehren im analogen sowie auch im digitalen Bereich. Bei dem 55 minütigen Workshop zu „öbv digital“ lernen Sie alles Wissenswertes zum digitalen Angebot des öbv kennen. Dabei wird Ihnen Schritt für Schritt der Zugang, zu unseren kostenlosen Zusatzmaterialien (Arbeitsblätter, Filme, interaktive Übungen, Linksammlungen, PowerPoint Folien u.v.m. passgenau zu vielen Lehrwerken) in unserem „Lehrwerk Online“ Bereich und zu Ihrem persönlichen „mein öbv“ Portal auf der öbv Homepage, gezeigt. Für das kommende Schuljahr 19/20 bietet der öbv erstmals ergänzend zum analogen Schulbuch auch digitale Schulbücher (E-Book+) mit zusätzlichen Lerninformationen (Filme, Verlinkungen,...) und interaktiven Übungen an. Die Funktionen des E-Book+ sowie die passenden digitalen Lehrer- und Lehrerinnenmaterialien werden Ihnen ebenfalls vorgestellt. Sie haben die Möglichkeit bei diesem Workshop einige Materialien bereits selbst auszuprobieren und vor Ort Fragen zu stellen. Es empfiehlt sich daher einen Laptop oder ein Tablet zum Workshop mitzunehmen.

Zielgruppe: digi.komp8, digi.komp12

## Beitrag 21

Dienstag, 12.03.2019, 15:00 bis 16:00 – Hörsaal 4

**Mag. Michael Steiner – PH Wien, ZLI**

**App Inventor 2.0 - programmiere dir deine eigene Smartphone App**

MIT App Inventor ist eine intuitive, visuelle Programmierumgebung (ähnlich Scratch), die es jedem - auch Schülerinnen und Schülern - ermöglicht, voll funktionsfähige Apps für Smartphones und Tablets zu erstellen. Diejenigen, die neu mit MIT App Inventor arbeiten, können eine einfache erste Anwendung in weniger als 30 Minuten in Betrieb nehmen. Schülerinnen und Schüler erlernen mit der webbasierten Programmierumgebung spielerisch Kompetenzen zur informatischen Bildung als Teil der digitalen Grundbildung. Das MIT App Inventor Projekt befähigt junge Menschen vom Technologiekonsum zur Technologieentwicklung überzugehen. Scratch Kenntnisse erleichtern die Bedienung

Zielgruppe: digi.komp8, digi.komp12

## Beitrag 22

Dienstag, 12.03.2019, 15:00 bis 16:00 – Seminarraum 3, 1.Stock

**Carsten Peters – Google for Education**

**Workshop Chromebooks und G Suite for Education – kollaborative Werkzeuge für den Unterricht**

Der Workshop zeigt in der praktischen Arbeit mit Chromebooks (25 Stück stehen zur Verfügung) die Möglichkeiten des kollaborativen Arbeitens mit der G Suite for Education und gibt dabei auch Einblick in die einfache Administration und Verwaltung von Chromebooks.

Zielgruppe: digi.kompP

### Beitrag 23

Dienstag, 12.03.2019, 15:00 bis 16:00 – Seminarraum 4, 1.Stock

**Mag. Dr. Christine Ottner-Diesinger MAS, Benedikt Völker, BEd MA – PH Wien**

#### **Gestaltung interaktiver Explainity-Videos mit PowToon und H5P**

In diesem Workshop wird die Erstellung eines Erklärvideos mit der cloud-basierten Software PowToon anhand eines praktischen Beispiels vorgeführt und dieses Video anschließend mithilfe von H5P mit interaktiven Elementen versehen und in eine Lernplattform eingebunden. Teilnehmer\*innen sind eingeladen, einerseits aktiv an der Gestaltung des Beispielvideos mitzuwirken oder andererseits während des Workshops am eigenen Gerät selbst ein interaktives Video zu erstellen.

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

### Beitrag 24

Dienstag, 12.03.2019, 15:00 bis 16:00 – Education Innovation Studio (EIS), EG

**Mag. Wolfgang Wagner – PH OÖ**

#### **Vom Bewegungsspiel zum ersten Programm**

Im Workshop wird gezeigt, wie bei Grundschüler/innen ab der 1. Schulstufe ein Bewusstsein für Algorithmen geschaffen werden kann. Darauf basierend finden die Kinder Algorithmen zur Bewegungssteuerung beim Roboterspiel (Kommando Pimperle). Bei der Durchführung des Roboterspiels wird die Abfolge der Algorithmen symbolhaft in Form eines Programmes festgehalten. Im Sinne des E-I-S Prinzips nach Bruner bzw. Papert wird das Roboterspiel auf ein Spiel mit Legekärtchen übertragen, wobei die Darstellung auf der Handlungsebene erhalten bleibt. Die Kinder können eine Grundvorstellung der Algorithmen generieren. Diese ist Basis für einen weiteren Einsatz mit Bodenrobotern wie z.B. Bee-bots. Der Workshop zeigt, wie Kinder ab der 1. Schulstufe selbst handelnd, spielerisch zum ersten Programmieren gelangen. Dieses Wissen kann später als Basis von informatischen Inhalten dienen.

Zielgruppe: digi.komp4

### Beitrag 25

Dienstag, 12.03.2019, 15:00 bis 16:00 – Computerraum 3, 2.Stock

**Matthias Hütthaler MSc – Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems**

#### **Der Einstieg ins Programmieren mit dem BBC micro:bit in der Sekundarstufe 1**

Im Zentrum dieses Workshops steht der Mikrocomputer „micro:bit“, der speziell für den Schulbereich entwickelt wurde. Mithilfe dieses Einplatinencomputers soll ein sehr niederschwelliger technischer Einstieg in Coding und Computational Thinking in der Sekundarstufe 1 erreicht werden. Dabei werden einfache Einführungsbeispiele selbst erlernt und programmiert. Exemplarisch werden komplexere Beispiele, wie etwa aus dem micro:bit Schulbuch, für den fächerübergreifenden, projektorientierten Unterricht gezeigt. Der notwendige Code kann einfach im Webbrowser erstellt, getestet und bei Bedarf auf den realen micro:bit installiert werden.

Zielgruppe: digi.komp8, digi.kompP

## Beitrag 26

Dienstag, 12.03.2019, 15:00 bis 16:00 – Computerraum 1, 2.Stock

**MMag Uwe Gutwirth – Unternehmensberatung Prof. Gutwirth**

### **Unternehmenssimulation BIZilliance**

Die fortschreitende Entwicklung der „künstlichen Intelligenz“ wird die Berufsfelder der Absolvent/innen berufsbildender Schulen gravierend verändern. Beispielsweise werden Buchungssätze automatisch vom System erzeugt werden und damit wird diese Kompetenz stark an Bedeutung verlieren. Hingegen werden folgende Qualifikationen in der Zukunft an Bedeutung gewinnen: → Strategien entwickeln können, → diese in mittelfristiger Planung abbilden und umsetzen können, → die notwendigen Informationen für Entscheidungen aus umfangreichem Datenmaterial herausfiltern, → diese richtig interpretieren und in Entscheidungen umsetzen können. → Im Team kommunizieren und Kreativität entfalten. → Sie sollen die Zusammenhänge von unterschiedlichen Bereichen eines Unternehmens verstehen → und Wechselwirkungen ihrer Entscheidungen erkennen können. Durch den Einsatz pädagogisch wertvoller Unternehmenssimulationen bzw. Unternehmensplanspielen können genau diese Kompetenzen gestärkt werden.

Zielgruppe: digi.komp12

## Beitrag 27

Dienstag, 12.03.2019, 15:00 bis 17:00 – Computerraum 2, 2.Stock

**Mag. Claudia Prumetz– ETC**

### **Prüfungsmöglichkeit: MOS/MTA - Zertifizierungen**

Im Rahmen eines Workshops können Lehrer/innen aus eEducation Schulen MOS bzw. MTA-Prüfungen ablegen. Jede Lehrer/in einer eEducation Schule kann bis zu 3 BESTANDENE MOS/MTA-Prüfungen kostenlos absolvieren. Eine Anmeldung ist erforderlich.

Zielgruppe: digi.kompP

Änderungen vorbehalten!