

Programm: eEducation Praxistage 2019

Montag, 11.03.2019, 13:00 bis 18:15 (18:30) Uhr

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

LV-Nr: 71F9BZE201- Nachmeldungen: anna.portenkirchner@eeducation.at

Montag, 11.03.2019, 13:00 bis 13:30 – Hörsaal 1

Eröffnung, Begrüßung, Programmüberblick, Vorstellung Projekt TeachUp:

Mag. Martin Bauer, MSc. (BMBWF), Mag. Stephan Waba (BMBWF)

Rektor Mag. Herbert Gimpl (PH OÖ), VR Josef Oberneder, MAS, MSc., MBA (PH OÖ),

Mag. Andreas Riepl (eEducation Austria)

Montag, 11.03.2019, 13:30 bis 14:20 – Hörsaal 1

Keynote Prof. Dr. Rudolf Kammerl – Friedrich-Alexander-Universität

Erlangen-Nürnberg, Institut für Lern-Innovation Fürth

"Strategien und Gelingensbedingungen bei der Integration digitaler Endgeräte an Schulen"

In der Keynote greift Prof. Kammerl ausgehend von zentralen Zieldimensionen und Potentialen der Integration mobiler Geräte in der Schule die Faktoren für erfolgreiche Schulentwicklungsprozesse auf. Ausgehend von der aktuellen Bildungsforschung werden die Qualitätsdimensionen schulischer Medienbildung diskutiert und mit Beispielen aus Schulprojekten illustriert.

Curriculum vitae:

Seit dem 1. Oktober 2016 ist Prof. Dr. Rudolf Kammerl Lehrstuhlinhaber des Lehrstuhls für Pädagogik mit Schwerpunkt Medienpädagogik und Leiter des Instituts für Lern-Innovation an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg.

Rudolf Kammerl studierte Erziehungswissenschaft mit Nebenfächern an der Universität Regensburg. 1998 folgte die Promotion, an der Universität Passau 2004 die Habilitation zu „Internetbasierte Kommunikation und Identitätskonstruktion“. 2008-2016 war er Professur für Medienpädagogik an der Universität Hamburg. Sein aktueller Arbeitsschwerpunkt sind Studien zu Sozialisations- und Bildungsprozessen im Kontext einer tiefgreifend mediatisierten Gesellschaft.

Montag, 11.03.2019, 14:20 bis 15:10 – Hörsaal 1

Keynote Jöran Muuß-Merholz – J&K – Jöran und Konsorten Hamburg

"Die 4K-Skills: Was Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration, Kommunikation tatsächlich meint"

Die 4Ks, das sind: Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration, Kommunikation. Diese Skills haben in den letzten Jahren in der Debatte zunehmend um Bedeutung gewonnen, wenn es um Bildungsziele für das digitale Zeitalter geht. In seinem Vortrag zeichnet Jöran Muuß-Merholz einen Rahmen von vier Dimensionen der

Bildung, in den die 4Ks eingebettet sind. Außerdem klärt er die häufigsten Missverständnisse in Bezug auf das Verständnis von Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration und Kommunikation auf. Dabei argumentiert Jöran Muuß-Merholz auch, warum die Rede von einer „vierten Kulturtechnik“ in Bezug auf die Nutzung digitaler Medien in die Irre führt, ja sogar gefährlich sein kann.

Curriculum vitae:

Jöran Muuß-Merholz ist Diplom-Pädagoge und betreibt mit einem kleinen Team die Agentur „J&K – Jöran und Konsorten“.

Er arbeitet an den Schnittstellen zwischen Bildung & Lernen und Medien & Kommunikation. Insbesondere berät er Bildungseinrichtungen hinsichtlich der Frage, wie sie digitale Medien sinnvoll in ihrer Arbeit einsetzen können.

Neben den beratenden und konzeptionellen Arbeiten der Agentur schreibt Jöran Muuß-Merholz für Fach- und Massenmedien, print und online. Jöran Muuß-Merholz hält Vorträge und gibt Workshops v.a. im deutschsprachigen Raum, aber zum Beispiel auch in Boston und Brno, Cape Town und London, Stockholm und Tokio. Weitere Texte, Termine und Projekte von Jöran Muuß-Merholz finden sich unter www.joeran.de.

Beitrag 01

Montag, 11.03.2019, 15:15 bis 16:15 – Hörsaal 1

Mag. Harald Hackl – Apple

Workshop „Digitale Arbeitsabläufe in der Schule - wie Pädagoginnen und Pädagogen durch den Einsatz von iPads profitieren können“

In diesem Workshop werden verschiedene Einsatzmöglichkeiten von Apple Classroom im Unterricht mit iPads gezeigt. Inhalte: - Einrichtung und Konfiguration von Apple Classroom (kostenfrei im App Store verfügbar) - Apps und Webseiten zentral öffnen - Inhalte mit Schülerinnen und Schülern teilen - Austeilen und Einsammeln von Unterrichtsmaterialien - Kollaboratives Arbeiten

Zielgruppe: digi.komp8

Beitrag 02

Montag, 11.03.2019, 15:15 bis 16:15 – Hörsaal 2

Dipl. Päd. Veronika Gmachi BEd, MBA – NE Österreich GmbH | Brockhaus

Workshop „Fakt oder Fake?“

In diesem Workshop zeigen wir, wie man spannende Unterrichtsstunden zum Thema „Fakt oder Fake?“ gestalten kann. Die Medienkompetenz von SchülerInnen der Sek1 wird anhand konkreter Themen trainiert, und sie üben, seriöse Quellen von Fake News und Propaganda zu unterscheiden. Sie erleben, wie schnell man seriös klingende Fake News produzieren kann, und begreifen, dass hinter vielen Informationen Organisationen stehen, die Menschen in ihrer Meinungsbildung manipulieren wollen. Konkrete Workshop-Unterlagen werden zur Verfügung gestellt. - - Veronika Gmachi hat als Pädagogin und Unternehmerin in den vergangenen Jahren im

In- und Ausland viel in der Schule und an den Schnittstellen Bildung/Wirtschaft/Forschung gestaltet, und leitet nun mit NE Österreich | Brockhaus ein lernendes Unternehmen.

Zielgruppe: digi.komp8, digi.komp12

Beitrag 03

Montag, 11.03.2019, 15:15 bis 16:15 – Hörsaal 3

Klaus Zanetti BEd MA – MS Hard Mittelweiherburg

Computational Thinking mit NUMBERS im Matheunterricht der 6. Schulstufe

Computational Thinking kann nicht nur in Verbindung mit dem Erlernen von Programmiersprachen geschult werden. Das Tabellenkalkulationsprogramm Numbers am iPad eignet sich ganz hervorragend dafür, mathematische Probleme in kleinschrittige Module zu unterteilen, welche dann angepasst an komplexere Aufgaben neu kombiniert werden können. Ich zeige das ausführlich am Beispiel des Bruchrechnens in der 2. Klasse. Das Grundkonzeption ist aber auf viele mathematische Themen anwendbar.

Zielgruppe: digi.komp8

Beitrag 04

Montag, 11.03.2019, 15:15 bis 15:40 – Hörsaal 4

Alexander Schröder & Josef Grabner, MSc, BEd – Google Österreich, PH OÖ

„Digitale Infrastruktur mit G Suite for Education und Chromebooks“

Die Möglichkeiten und das Potenzial der kostenlosen Plattform G Suite for Education für Bildungseinrichtungen wird vorgestellt. Die Kombination der G Suite for Education mit Chromebooks hat das Potenzial den Unterricht in kommunikativer, kollaborativer und kreativer Weise zu bereichern und somit effizienter zu gestalten.

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

Beitrag 05

Montag, 11.03.2019, 15:45 bis 16:15 – Hörsaal 5

Prof. Ing. Angela Luef – HTL Spengergasse

Gamification: Wie man ein RoomEscape für sein Unterrichtsfach erstellt und anwendet

Schrittweise Anleitung zum eigenen RoomEscape für den Unterricht, von der Idee bis zur Umsetzung.

Zielgruppe: digi.kompP

Beitrag 06

Montag, 11.03.2019, 15:15 bis 16:15 – Education Innovation Studio (EIS), EG

Michael Rieseneder BEd – PH OÖ

Aktiv entdeckendes und konstruktives Lernen mit LEGO WeDo

LEGO WeDo wird hier als Tool vorgestellt, das einen Unterricht ermöglicht, der aktiv-entdeckendes und konstruktives Lernen ermöglicht. Mit motorisierten LEGO Modellen und einfacher Programmierung wird die Motivation und das Interesse in der Primarstufe an naturwissenschaftlichen und technischen Themen

gefördert. Im Rahmen des Workshops wird es den Teilnehmer_innen ermöglicht selbst erste Erfahrungen mit LEGO WeDo zu machen und kreative Ideen für den Einsatz im Sachunterricht zu sammeln.

Zielgruppe: digi.komp4

Beitrag 07

Montag, 11.03.2019, 15:15 bis 16:15 – Seminarraum 2, 1.Stock

Dr. Sabine Ragaller – Seminarrektorin Studienseminar GS III Niederbayern

Gelungene Integration digitaler Endgeräte (IPads) an Grundschulen-exemplarische digitale Lernszenarien

Ausgehend von grundlegenden Aspekten der Unterrichtsqualität mit digitalen Endgeräten werden exemplarische digitale Lernszenarien mit Mehrwert vorgestellt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer können dabei kreativ-produktiv werden und einige Apps an iPads selber erproben.

Curriculum vitae:

Dr. Sabine Ragaller, Grundschullehrerin, wissenschaftliche Mitarbeiterin und Assistentin am Lehrstuhl für Grundschulpädagogik in Passau, Promotion im Fach Grundschulpädagogik, Referentin in der Lehrerfortbildung, aktuell Leitung eines Studienseminars für die zweite Phase der Lehrerbildung (Grundschule)

Zielgruppe: digi.komp4

Beitrag 08

Montag, 11.03.2019, 15:15 bis 16:15 – Seminarraum 4, 1.Stock

Stephan Kemper – bettermarks

bettermarks – Kennen lernen der adaptiven Lernsoftware für Mathematik

„bettermarks ist ein adaptives Lernsystem für Mathematik. Es wird von Lehrern in Deutschland überwiegend als Übungsmaterial für Schüler genutzt - sowohl im Klassenraum als auch für Hausaufgaben - und ermöglicht eine Personalisierung des Lernens. Aktuell decken wir den Stoff der 4. – 10. Klassen (dt. Lehrplan) mit über 100.000 Aufgaben ab. Für die Oberstufe gibt es auch noch die Kapitel Differenzialrechnung, Wahrscheinlichkeitsrechnung und Vektorrechnung.

Schülern ermöglicht bettermarks, selbstständig Mathe zu üben. Dabei begleitet bettermarks jeden Rechenschritt, diagnostiziert Fehler und gibt konstruktive Rückmeldungen. Lehrer können die „digitalen Mathebücher“ einfach in ihren bestehenden Unterricht integrieren. Da bettermarks die Schüleraktivitäten analysiert und dazu übersichtliche Berichte erzeugt, erkennen Lehrerinnen und Lehrer tagesaktuell, welche ihrer Schüler bei welchen Themen Unterstützung benötigen. bettermarks befreit Lehrkräfte von Routinearbeiten und ermöglicht ihnen, ihre Schüler individuell zu fördern. Die leitungssteigernde Wirkung von bettermarks in Schulsystemen ist wissenschaftlich nachgewiesen.“

Eine Adaptierung für die Österr. Lehrpläne wird in Aussicht gestellt. Ebenso eine Anpassung des Wordings auf Österr. Gepflogenheiten.

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

Beitrag 09

Montag, 11.03.2019, 15:15 bis 16:15 – Computerraum 307, 3.Stock

Dipl.Ing. Erich Schubert – HTL St. Pölten

Prüfungsautomatisierung und Notenverwaltung mit LETTO

Im Workshop soll die Erstellung von Prüfungsbeispielen für eine individualisierte und vollautomatische Prüfungsabwicklung mit eingebundener Ergebnisverwaltung (auch kompetenzorientiert) nähergebracht werden. Mit diesen Beispielen wird dann eine Testsituation mit Ergebnisauswertung durchgespielt.

Zielgruppe: digi.komp12

Beitrag 10

Montag, 11.03.2019, 15:15 bis 16:15 – Computerraum 3, 2.Stock

Annemarie Harant – erdbeerwoche GmbH

Aufklärung 4.0 – Einsatz digitaler Lehrmittel in der schulischen Aufklärungsarbeit

Menstruation als Tabuthema? Diese Zeiten sind vorbei, wenn es nach READY FOR RED geht. READY FOR RED ist die erste interaktive Lernplattform, die autonom von Lehrkräften an Schulen eingesetzt werden kann, um das Thema Menstruation, Zyklus und Monatshygiene zeitgemäß und ansprechend zu vermitteln. Ziel des Workshops ist die Vermittlung der inhaltlichen und methodischen Aspekte der interaktiven Lernplattform. Außerdem soll für die Notwendigkeit eines neuen, digitalen Ansatzes Bewusstsein geschaffen werden, wenn es um die Vermittlung dieses oder anderer sensibler Themen an Jugendliche geht. Inhalte und Ziele des Workshops: - Aufzeigen der Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes einer digitalen Lernplattform im Unterricht - Vermittlung einer lerntheoretisch fundierten Methodenvielfalt für die digitale Aufklärung - Erwerb von Basiswissen für den Einsatz digitaler Elemente, die gemeinsames Lernen und die Vermittlung komplexer Sachverhalte ermöglichen - Erlernen von Methoden für den Umgang mit sensiblen Themen und Fragestellungen Jugendlicher

Zielgruppe: digi.komp8

Beitrag 11

Montag, 11.03.2019, 16:45 bis 17:15 – HS 1

Sok-Kheng Taing – CoderDojo Linz

Die CoderDojo Programmierclubs

CoderDojos sind kostenlose Programmierclubs für Kinder und Jugendliche zwischen 7 und 17 Jahren. Es gibt diese Clubs weltweit in über 1000 Städten. Rainer Stropek war vor vier Jahren Mitgründer des ersten regelmäßigen CoderDojos in Linz und arbeitet als Obmann des Coding Club Linz an der Verbreitung der CoderDojo-Idee in ganz Österreich. In diesem Vortrag stellt Rainer CoderDojo vor. Er spricht darüber, mit welchen Werkzeugen und didaktischen Konzepten die Kinder spielerisch in die Welt der Programmierung eingeführt werden. Rainer zeigt auf, dass das CoderDojo für Lehrerinnen und Lehrer in mehrerlei Hinsicht interessant sein könnte. Einerseits sind alle Übungsunterlagen Open Source und können in den eigenen Unterricht übernommen werden. Andererseits bietet das CoderDojo interessierten Personen die Möglichkeit, als Gastmentorinnen und -Mentoren das Vermitteln von einfachen Programmierkenntnissen zu üben. Schlussendlich wäre es für Schulen, die das Thema Coding stärken möchten, möglich, ein CoderDojo in der Schule zu gründen. Im Vortrag spricht Rainer auch kurz darüber, wie das vor sich gehen könnte.

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

Beitrag 12

Montag, 11.03.2019, 16:45 bis 17:15 – HS 2

Bernhard Racz – Education Consultant BMBWF

TeachUp - Didaktik MOOC's für Aus-und Weiterbildung

Im Rahmen des EU-geförderten Projekts TeachUP wird untersucht, wie MOOCs bestmöglich in der Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften eingesetzt werden können. Dazu werden u.a. MOOCs veranstaltet und von Wissenschaftler/innen beobachtet. Im Rahmen des Projekts ist es noch möglich, am MOOC "Kreativität - wie fördert man die Kreativität der SchülerInnen um Probleme zu lösen?" teilzunehmen. Start: 7. Mai 2019, Anmeldung bis 25. April 2019. Es besteht die Möglichkeit, sich den Kurs nach positiver Absolvierung über die Virtuelle PH als Fortbildungsveranstaltung anrechnen zu lassen. Ab Herbst 2019 stehen dann alle MOOCs, die im Rahmen des Projekts entwickelt wurden, öffentlich zur Verfügung: "formale Beurteilung", "personalisiertes Lernen in der Praxis" und "Kollaboratives Lernen".

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

Beitrag 13

Montag, 11.03.2019, 16:45 bis 17:15 – HS 3

Mag. Robert Schrenk Bakk. – PH OÖ

Das digitale Mitteilungsheft in Moodle

In diesem Beitrag erläutert Robert Schrenk wie man Moodle-Kurse so einsetzen kann, dass sie als digitales Mitteilungsheft genutzt werden können. Der Vorteil eines Moodle-Mitteilungshefts ist, dass niemand zur Nutzung einer bestimmten App gezwungen wird, und Erziehungsberechtigte sogar ohne Hinterlegung einer e-Mailadresse einbezogen werden können. Dadurch, dass alle (sensiblen) Daten in der Lernplattform der Schule verbleiben ist dies auch hinsichtlich des Datenschutzes eine saubere Lösung. In diesem Vortrag wird auch auf das Plugin "Mitteilungsheft-Assistent" der gemeinsamen Moodle-Plattform eduvidual eingegangen, mit der die Einrichtung erleichtert wird.

Zielgruppe: digi.komp4, digi.komp8

Beitrag 14

Montag, 11.03.2019, 16:45 bis 17:15 – HS 4

Gerhard Oberhuber – NMS Zell am Ziller

Einstieg in das Programmieren mit Microsoft SmallBasic

An unserer NMS bieten wir das Wahlpflichtfach "Programmieren" an. Mit der eigens für Anfänger gestalteten Programmierumgebung Small Basic lernen die Schüler Grundkonzepte wie Variablen, Schleifen, Verzweigungen, etc kennen. Dabei entsteht als Endprodukt ein kleines Computerspiel, das an dem berühmten PONG angelehnt ist. In meinem 25 minütigen Vortrag gebe ich einen Überblick über die Möglichkeiten diese Programmiersprache, weise auf die Vorteile für den Einsatz im Unterricht hin und zeige einige Beispiel der Schülerarbeiten.

Zielgruppe: digi.komp8

Beitrag 15

Montag, 11.03.2019, 16:45 bis 17:15 – HS 5

Gerald Weihs – Berufsgrundbildenden PTS Hollabrunn

THE WHITE CLASSROOM - MATHEMATIK einfach online ERKLÄRT

Der Mathematik Youtubekanal (The White Classroom) umfasst derzeit 625 Lernvideos (wird laufend erweitert) zu über 20 Themenbereichen (Schlussrechnung, Bruchrechnung, Prozentrechnung, Grundrechnungsarten, Winkelkonstruktionen, Rechteck und Quadrat, Maßumwandlungen, Kreis und Kreiskonstruktionen). Dazu gibt es derzeit 70 Arbeitsblätter mit Beispielen, die eben dann auf Youtube aufgearbeitet werden (wird laufend erweitert) zum Download.

Zielgruppe: digi.komp8, digi.kompP

Beitrag 16

Montag, 11.03.2019, 16:45 bis 17:15 – 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 17

Montag, 11.03.2019, 16:45 bis 17:15 – Seminarraum 2, 1.Stock

Mag. Claudia Prumetz– ETC

Neuigkeiten bei MOS/MTA-Zertifizierungen für Schulen

Genauere Informationen über die Durchführung von Microsoft Office Specialist (MOS) und Microsoft Technology Associate (MTA)-Zertifizierungen an Schulen.

Welche Schulformen sind die Zielgruppe? Welche Prüfungen passen zu den Lehrplänen der einzelnen Schulformen? Wie kann ich MOS/MTA-Prüfungen an meinem Schulstandort organisieren und durchführen? Ausblick auf das neue MTA-Konzept.

Zielgruppe: digi.komp12

Beitrag 18

Montag, 11.03.2019, 16:45 bis 17:15 – Seminarraum 4, 1.Stock

E. Hummer, M. Pollek – Redaktion Eduthek

Vorstellung Eduthek Beta - – auf dem Weg zur Bereitstellungs- und Rechercheplattform für digitale Lehr- und Lernmaterialien

Die digitale gesellschaftliche Transformation ist im schulischen Kontext ein gegenwärtig relevantes Thema. Der Erwerb von digitalen Kompetenzen und der Ruf nach vermehrtem Einsatz digitaler Medien im Unterricht - Umstände, die alle Schularten und Unterrichtsgegenstände betreffen - stellt Lehrerinnen und Lehrer vor eine Herausforderung. Das Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung stellt daher für Lehrerinnen und Lehrer eine Plattform zur Verfügung, wo erprobte Unterrichtsbeispiele, Internetseiten etc. für den Unterricht leicht und schnell geordnet und gefunden werden können. Die dafür vom Ministerium bereitgestellte Plattform der EDUTHEK soll in einer Betaversion vorgestellt werden und kann in Folge auch von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern ausprobiert werden.

Zielgruppe: digi.kompP

Beitrag 19

Montag, 11.03.2019, 16:45 bis 17:15 – Seminarraum 3, 1.Stock

Mag. Vesna Babaja – OeAD-GmbH, Nationalagentur Erasmus+ / eTwinning

Europa im Klassenzimmer: Mit eTwinning Aktivitäten zu eEducation Badges

eTwinning ist ein Online-Tool, das von über einer halben Million Pädagoginnen und Pädagogen in Europa genutzt wird um mit Partnerschulen an gemeinsamen Projekten zu arbeiten. Dieser Vortrag erklärt wie man in eTwinning einsteigen, Projektpartner finden, und Projekte starten kann. Darüber hinaus bietet eTwinning Möglichkeiten sich in Diskussionsforen zu vernetzen und auszutauschen sowie an Online- und Vorort-Weiterbildungsseminaren teilzunehmen. Lernen Sie wie Sie diese Angebote nutzen können und damit für Ihre Schule eEducation Punkte verdienen.

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

Beitrag 20

Montag, 11.03.2019, 16:45 bis 18:15 – Computerraum 3, 2.Stock

Stefan Brunner BEd - NMS Schwechat-Frauenfeld

Spielerisch Programmieren mit Ozobot und Makey Makey

Der Workshop gliedert sich in 2 Teile:

Ozobot: Einfaches spielerisches Programmieren mit Hilfe von Farbstiften und dem Computer. Bestens geeignet für die Volksschule und Unterstufe.

Die Kinder sollten am Anfang einfache Programmzeilen zeichnen und zum Schluss gemeinsam auf einem großen Papier eine „Ozobotstadt“ zeichnen, wo sich mehrere Ozobots gleichzeitig bewegen sollen. Daher war eine gezielte Verkehrsplanung wichtig. Zum Schluss wurden die Städte noch dekorativ gestaltet mit Zeichnungen und Bastelarbeiten. <http://nmsschwechat-frauenfeld.ac.at/wordpress/volksschulkinder-programmieren-roboter/>

Unterlagen zu Ozobot (CC Lizenz): <http://ilearnit.ch/de/ozobot.html>

Makey Makey Platine: Die Platine wurde in eine selbstentwickelte Spielekonsole verbaut. Die Spielfigur bewegt sich, wenn man auf der Plattform steht und mit den Füßen die entsprechenden Kontakt berührt. Da die Platine nur Befehle weitergibt, ist sie softwareunabhängig und daher flexibel einsetzbar. Dank der großen Einsatzmöglichkeiten kann man die Spieleplattform in vielen Bereichen der Schule eine Anwendung finden. Die Spielekonsole und die entsprechenden Spiele spielt man mit den Füßen, wie z.B. das Spiel Dancebattle. Da

die Makey Makey Konsole nur die Befehle der Tastatureingabe weiterleitet, kann man jedes beliebige Spiel damit spielen, sofern es auf diese 6 Grundbefehle konfiguriert ist. So haben wir z.B. in der Schule mit dem Programm Scratch 2 kleine Spiele programmiert und diese dann auf die Konsole angepasst. Die Spielekonsole eignet sie ideal für einen fächerübergreifenden Unterricht, z.B. Werken/Physik/Informatik. Die Kosten sind überschaubar.

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

Beitrag 21

Montag, 11.03.2019, 17:20 bis 18:15 – HS 1

Alicia Bankhofer BA BEd – PH Wien

Mobiles Lernen macht kreativ!

"Kreativität ist die Fähigkeit, produktiv gegen bestehende Regeln zu denken und zu handeln." Nicht umsonst wird Kreativität als wichtige Kernkompetenz im 21. Jahrhundert definiert. Neue Ideen zu entwickeln, komplexe Probleme zu lösen, Fertigkeiten aufzubauen: Dies zu entwickeln erhöht die Chance, zukunftsfit zu sein. Wie kann die Kreativität erfolgreich fächerübergreifend vermittelt werden? Welche Didaktik ist dabei zu beachten? Wie können mobile Endgeräte sinnvoll verwendet werden? Unter Einsatz von iPads werden in diesem Workshop ausgewählte Szenarien interaktiv demonstriert und lustvoll ausprobiert. **Besonders für Lernsettings der Verbindlichen Übung "Digitale Grundbildung" tauglich.

Zielgruppe: digi.komp8

Beitrag 22

Montag, 11.03.2019, 17:20 bis 18:15 – HS 2

Mag. Helmut Bauer – BHAK I Salzburg

Unterricht 4.0 - Tools für den Unterricht im Zeitalter der Digitalisierung

Unterricht 4.0 Tools für den Unterricht im Zeitalter der Digitalisierung. Im Workshop werden Tools und Konzepte für einen zeitgemäßen Unterricht gezeigt und gemeinsam getestet.

Behandelt werden folgende Tools und Themenbereiche: Response Tools (u.a. Socrative, Mentimeter, Poll Everywhere, Tweedback, Plickers...) Animationstools (Moovly, Pow Toon, Mysimpleshow) Learning Apps Microsoft Sway Die Zukunft des digitalen Schulbuchs

Zielgruppe: digi.kompP

Beitrag 23

Montag, 11.03.2019, 17:20 bis 18:15 – HS 3

Mathias Kutschera BEd– Robo Technologies GmbH

Robo Wunderkind

Durch die Baublöcke von Robo Wunderkind wird das Bauen und Programmieren von Robotern zum Kinderspiel. Kinder ab 6 Jahren können selbst einen echten, voll funktionsfähigen Roboter erschaffen. Dank der visuellen Anleitungen in den beiden mitgelieferten Apps (Robo Code und Robo Live), entdecken Kinder die Funktionen jedes Bausteins und die daraus entstehenden Möglichkeiten. Durch das Zusammenstecken der bunten Bauteile, bauen Kinder coole einzigartige Roboter und erlernen dabei die Grundlagen des Programmierens. Unsere Apps sind zusammen mit Kinderpsychologen entwickelt und verwenden keine Worte, nur visuelle Symbole um

Lernerfahrung in Spaß und fesselndes Open-End-Spiel zu verwandeln. Im Jänner 2019 hat Robo Wunderkind die neuen Lehrunterlagen veröffentlicht. Diese sollen auch im Zuge der Praxistage vorgestellt und zum Einsatz kommen

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

Beitrag 24

Montag, 11.03.2019, 17:20 bis 18:15 – HS 4

Ali Tüter – ITRIS GmbH

Kostensenkung durch herstellerunabhängige Hardwarewartung im Bildungssektor (Beitrag AINAC!)

Zum Einen stellt sich die Firma ITRIS vor, zum Anderen werden wird erklärt, was herstellerunabhängige Wartung bedeutet und wie/warum ITRIS damit mind. 50% günstiger sind als der Hersteller. Weiters werden wir Anwendungsbeispiele im Bildungssektor aufzeigen und von Referenzen berichten.

Zielgruppe: digi.kompP

Beitrag 25

Montag, 11.03.2019, 17:20 bis 18:15 – HS 5

Clemens Löcker BEd. M. A.– Pädagogische Hochschule Tirol

Das iPad als Lernbegleiter im fächerübergreifenden Unterricht

Ausgehend von einem recht provokativen Artikel mit der Thematik "Wie mit dem Smartphone die Natur erlebt werden kann" werden unterschiedliche Beispiele gezeigt, wie im Unterricht durch den Einsatz mobiler Technologie, abseits von Beebots und WeeDos, der Lernraum erweitert und der Lernertrag erhöht werden kann. Dabei werden auch Möglichkeiten aufgezeigt, wie die Kinder am Produktions- bzw. Konzeptionsprozess eines Szenarios aktiv mitwirken können. Gezeigt/präsentiert werden ebenso die Schüler/innen-Ergebnisse von mobilen Lernszenarien, die sofort im Unterricht umgesetzt werden können.

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

Beitrag 26

Montag, 11.03.2019, 17:20 bis 18:15 – Education Innovation Studio (EIS), EG

Dr. Sabine Apfler– PH Niederösterreich

Digitale Medien in Montessori-Klassen?

Zu der Zeit, als Maria Montessori ihre Methode entwickelte, war der Einsatz von Medien kein Thema. Doch die Zeiten und die Lebensumwelt der Kinder haben sich in den letzten 100 Jahren stark verändert und hier stellt sich die Frage, wie anschlussfähig die Pädagogik Montessoris in einer digitalen Welt noch ist. Dieser Workshop soll zeigen, dass es möglich ist, digitale Medien in Klassen, die nach dem Konzept Montessoris unterrichten, einzusetzen. Es werden Ideen vorgestellt, die ein selbstständiges, kreatives Arbeiten ermöglichen und die verdeutlichen, wie Computer, Tablets und Co. als EIN Lernmaterial neben den herkömmlichen Montessori-Materialien in der Freiarbeit eingesetzt werden können.

Zielgruppe: digi.komp4

Beitrag 27

Montag, 11.03.2019, 17:20 bis 18:15 – Seminarraum 2, 1.Stock

Mag. Andrea Schlager – Donau Universität Krems, Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien

Design Thinking und Seamless Learning - Tipps und Tricks für die Materialerstellung

Design Thinking for Educators steht im Zentrum dieses interaktiven Workshops. Wie lässt sich diese Methode für Pädagoginnen zur Unterstützung von Seamless Learning nutzen? Diese Frage beantwortet der Workshop, bei dem Sie Tipps und Tricks für Erstellung von Lernmaterialien mit Nutzung mobiler Geräte bekommen. Darüber hinaus klären wir Do`s and Don`ts bei der Umsetzung von Seamless Learning. Die Erkenntnisse basieren auf jahrelanger Erfahrung aus den Lehrgängen (z.B. eEducation, Educational Leadership) des Departments für Interaktive Medien und Bildungstechnologien der Donau Universität Krems.

Zielgruppe: digi.kompP

Beitrag 28

Montag, 11.03.2019, 17:20 bis 18:15 – Seminarraum 4, 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 29

Montag, 11.03.2019, 17:20 bis 17:5– Seminarraum 3, 1.Stock

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

"SPEAK OUT" - der Speaking Vlog im Sprachunterricht

Haben Sie schon einmal von einem Vlog gehört? Dabei handelt es sich um einen Blog, in dem ausschließlich Videos veröffentlicht werden. Auf diese Art und Weise lässt sich im Sprachenunterricht ein bedeutender Mehrwert kreieren, denn die SchülerInnen trainieren nicht nur ihre sprachlichen Fähigkeiten, sondern quasi „nebenbei“ auch ihre digitale Kompetenz. Ein ganzes Schuljahr lang nahmen SchülerInnen einer 3.Klasse AHS immer wieder Videos für ihren Englisch Speaking Vlog auf. Dabei entwickelten sie sich durch die verschiedensten Gesprächssituationen und Aufgabenstellungen zu selbstbewussten AkteurInnen, nicht nur vor der Kamera, und erlernten eine Selbstverständlichkeit im Umgang mit digitalen Medien. Warum ist dieses Format für den Sprachenunterricht so gut geeignet ist? Welche theoretischen Grundlagen gibt es? Wie läuft so ein Speaking Vlog ab und wie sehen solche Videos aus? Diese und weitere Fragen werden in diesem Vortrag beantwortet. <https://kurier.at/leben/hausuebung-am-handy-mit-dem-englisch-lernblog-digitale-faehigkeiten-ueben/400148451>

Zielgruppe: digi.komp 8, digi.komp 12

Beitrag 30

Montag, 11.03.2019, 17:50 bis 18:15 – Seminarraum 3, 1.Stock

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

"Dear Future Generations, Sorry" - Transmediales Projekt mit QR Codes

Um SchülerInnen zu kompetenten und reflektierten UserInnen im Umgang mit digitalen Inhalten auszubilden, sollten sie Inhalte nicht nur konsumieren, sondern selbst auch produzieren. Dieser Ansatz wurde im Projekt „Dear Future Generations, sorry!“ im Englischunterricht verfolgt, bei dem die SchülerInnen provokant-kreative Poster gegen den Klimawandel entwarfen, gespickt mit QR Codes die zu im Vorfeld aufgenommenen Videos oder Audiofiles zu diesem Thema führten. Der QR Code fungierte hier als analoges Portal zu einer digitalen Welt.

Siehe auch: "'Dear Future Generations' - a Transmedia Project Using QR Codes" In: Elke Höfler und Jürgen Wagner (Hrsg.): Sprachunterricht 2.0 – Neue Praxisbeispiele aus Schule und Hochschule. Glückstadt: Hülsbusch, pp. 100-110.

Zielgruppe: digi.komp 12

Auftaktveranstaltung: Online Tagung Hochschule digital.innovativ | #digiPH2

Montag, 11.03.2019, 18:00 bis 20:00 – HS 6

Auftaktveranstaltung. Online Tagung Hochschule digital.innovativ - *Lightning Talk meets Podiumsdiskussion*

Für Interessierte wird die Möglichkeit geschaffen von 18 bis 20 Uhr im Rahmen einer Public Viewing-eLecture dem neuen Format gemeinsam beizuwohnen.

Infos zu Lightning Talk meets Podiumsdiskussion, der Auftaktveranstaltung von #digiPH gibt es hier: <https://www.virtuelle-ph.at/digiph/>

Änderungen vorbehalten!