

## PROGRAMM

Donnerstag, 4.9.		
ab 10:00	Einlass und Registrierung in der Community Lounge	Networking und Partner Meet&Greet in der Community Lounge
10:30	Begrüßung	
10:35	Neues aus dem Ministerium	
11:05	CALL-Beiträge	
12:30	Keynote Fares Kayali: <i>"Computational Empowerment und digitale Spiele in der Bildung"</i>	
13:30	Networking in der Community Lounge, individuelles Mittagessen	
15:00	WeGuideyou-Tours durch die ARS Electronica Ausstellung, 2 Gruppen (ca. 90 Min.)	
ab 18:00	Get together im Klosterhof (bei Schönwetter im Gastgarten)	

<b>Freitag, 5.9.</b>		
ab 10:00	Einlass und Registrierung in der Community Lounge	Networking und Partner Meet&Greet in der Community Lounge
10:30	Begrüßung	
10:35	Keynote Elke Hackl: „Das Trigger-Impact-Modell (TSICSI) der Planung	
11:35	Ehrung der neuen Expert+Schulen und Verleihung der Tafeln	
12:05	Ausblick create your world	
12:15	Festival-Feeling für eEducation - collect your impressions, Networking und Partner Meet & Greet in der Community Lounge	
15:00	Reflexionsrunden im Wissensturm in Gruppen Räume 15.06 (15. Stock), 10.02. 10.07 (10. Stock)	
16:00	Networking und Partner Meet & Greet in der Community Lounge	
17:30	Media Literacy Award auf der Hauptbühne	
19:00	Meet and Greet bei der Hauptbühne mit Buffet	

## Keynotes

### Fares Kayali: „Computational Empowerment und digitale Spiele in der Bildung“

Der Begriff des Computational Empowerments beschreibt in der Bildung die Absicht junge Menschen dabei zu unterstützen Technologien selbstermächtigt, kreativ und gestaltend zu nutzen und an Technik-Diskursen wirksam teilnehmen zu können. Der Vortrag verdeutlicht anhand mehrerer Beispiele spielerischen Lernens und der Nutzung digitaler Spiele in Bildungssettings, wie ein spielerischer Zugang dabei helfen kann Computational Empowerment in der Bildung zu realisieren.



Bild © Barbara Mair

#### Kurzbiografie:

Fares Kayali (Univ.-Prof. DI Dr.) ist Forscher, Pädagoge und Designer. Er lebt und arbeitet in Wien, Österreich. 2018 wurde er zum Professor für digitale Bildung und Lernen am Zentrum für Lehrer:innenbildung der Universität Wien ernannt. Zuvor arbeitete er als Assistenzprofessor in der Human-Computer Interaction Group an der Technischen Universität Wien. Er ist Mitbegründer des Positive Impact Games Lab und leitender Forscher in mehreren Projekten an der Schnittstelle von Design, Mensch und Technologie. Er habilitierte in Didaktik an der Universität für angewandte Kunst Wien und hielt dort regelmäßig Vorlesungen. Seine Forschungsinteressen liegen in den Bereichen Informatik, Didaktik, Kunst und HCI, mit einem breiten Spektrum, das Lehrerbildung und digitales Lernen, Gesundheitstechnologie, Spieledesign und Gamification sowie Musikcomputing und interaktive Kunst umfasst. Fares hat seine Arbeiten in renommierten akademischen Publikationen und auf internationalen Konferenzen wie CHI, CHI Play, DiGRA, GDC, GLS, Ars Electronica, Games for Health, Games for Change und Entertainment Computing präsentiert. Seine Werke wurden mit hochkarätigen Auszeichnungen wie IndieCade, dem Independent Games Festival, Europrix, eAward, Games for Change, WinTec und Occursus ausgezeichnet oder nominiert.

## Elke Hackl: „Das Trigger-Impact-Modell der Planung“

Elke Hackl stellt mit dem Trigger-Impact-Modell (TSICSI) ein praxisorientiertes Planungsmodell vor, das Medienbildung strategisch und kreativ im Unterricht verankert. Im Fokus steht das Zusammenspiel von Mensch und Medium, das reflexiv, partizipativ und interdisziplinär gedacht wird. Anhand konkreter Phasen von der Medienanalyse bis zur Präsentation werden Kompetenzen in Medienkritik, Kollaboration und Gestaltung gefördert. Ziel ist ein Unterricht, der Medien nicht nur nutzt, sondern mit ihnen denkt.



### Kurzbiografie:

„Elke Hackl (AT) ist Mediengestalterin und -bildnerin, Kunstpädagogin, Mentorin und Forscherin im Bereich der Integration partizipativer medienkultureller Räume in schulischen und außerschulischen Projekten und den daraus resultierenden erweiterten Lehr- und Lernstrategien in kreativen Prozessen und technologischen Nutzungsstrukturen des digitalen Zeitalters. Sie lehrt seit 2020 an der Pädagogischen Hochschule OÖ, war 2022/23 Gastprofessorin für Fachdidaktik in der Abteilung Mediengestaltung an der Kunstuniversität Linz und leitet den Hochschullehrgang Digitale Grundbildung Sekundarstufe I.“