



Beiträge der eEducation Austria Didaktik Fachtagung 2020

Raum 2

Zoom-Link

<https://zoom.us/j/99283747877>

Tinkering – Tüfteln im Werkunterricht von technisch bis textil in VS und Sek.1

Donnerstag, 12.11.2020 von 16:05–16:30

Verein Technologykids .

DI Dr. Christina Adorjan (c.adorjan@technologykids.at)

Zielgruppen: digi.komp 4 und 8

Art des Beitrags: Vortrag 25 Min.

Beschreibung:

Tinkering sieht technisches (und textiles) Werken unter einem anderen Licht: Die Lernenden erforschen spielerisch neue Materialien, improvisieren, bauen und verbessern ihre Kreationen und erhöhen dadurch ihr Verständnis auf dem handwerklichen, wissenschaftlichen oder technischen Gebiet. Tinkering und Making – nur neue Schlagworte für den offenen Werkunterricht oder steckt mehr dahinter? Beispiele, Erfahrungen und Einblicke aus der WS-Praxis in VS.

DLPL – „Die Logobox: ein spielerischer Zugang zu Computational Thinking in der Primarstufe“

Donnerstag, 12.11.2020 von 16:30–17:00

Fachdidaktikzentrum PH Burgenland

Thomas Leitgeb (thomas.leitgeb@ph-burgenland.at)

Zielgruppe: digi.komp 4

Art des Beitrags: Vortrag 25 Min.

Die Logobox ist der erste Teil eines am Fachdidaktikzentrum Digital Lehren und Lernen der Pädagogischen Hochschule Burgenland entwickelten Gesamtkonzepts zur Implementierung von Computational Thinking mit engem Bezug zu Educational Robotics, Coding und Robotik im österreichischen Bildungssystem, das von der Primarstufe beginnend über die Sekundarstufen I und II bis hin zum tertiären Bereich einen kontinuierlichen Aufbau vorsieht. Es umfasst sowohl die Schüler*innenebene als auch die Ebene der Lehrkräfte. Besonderer Wert wird dabei auf den fächerübergreifenden Aspekt gelegt (z. B. Mathematik, Physik und Sprachen). Ferner sollen wissenschaftliche Forschungen erweitert und vertieft werden, um die schulische Bildung im Bereich Computational Thinking auf internationalem Niveau zu optimieren.

Mit der logobox und deren Erweiterung, der logobox PRO, können in der Primarstufe ohne Verwendung digitaler Endgeräte wichtige, teils hochkomplexe Inhalte von Computational Thinking kindgerecht und haptisch erfahrbar vermittelt werden. Dabei stehen nicht bloß Wissensinhalte, sondern vor allem wichtige Methoden sowie die Schulung des algorithmischen Denkens und strukturierten komplexen Problemlösens im Vordergrund. Die Inhalte der Logic-Box sind so konzipiert, dass mit nur einer einzigen Box zirka 20 Schüler*innen gleichzeitig in einem „Stationenbetrieb“ spielerisch arbeiten können. Authentische und

kindgerecht formulierte Aufgaben unterschiedlicher Komplexität sorgen dabei für besonders anregende Spiel- und Lernerlebnisse. Die fächerübergreifenden Aufgabenstellungen lassen einen einfachen und effektiven Einsatz beispielsweise in Mathematik, Deutsch und Sachunterricht, aber auch in der Begabungsförderung und Nachmittagsbetreuung zu.

Chancengerechtigkeit durch Gamification – ConnectedKids in Österreichs Klassen

Donnerstag, 11.12.2020 von 17:05–17:30

Connected Kids

Mag. Sonja Macher (sonja.macher.2015@teachforaustria.at)

Zielgruppen: digi.komp 4, 8 und P

Art des Beitrags: Vortrag 25 Min.

Spielerisches Lernen mit digitalen Endgeräten soll Lernen für Kinder begreifbarer machen. Aber wie, wenn der Blick ins Klassenzimmer und den tagtäglichen Unterricht noch immer eine erstaunliche Unberührtheit der digitalen Potenziale zeigt.

Kann eine privatwirtschaftliche Initiative, wie ConnectedKids, tatsächlich einen Beitrag dazu leisten die Schule der Zukunft wahr werden zu lassen oder was ist sonst noch notwendig, um erfolgreich digital zu lernen?

Diese und weitere Aspekte werden in der 25 Minuten Einheit näher beleuchtet werden, um die digitale schulische Agenda, die momentan dringlicher denn je ist, weiter voran zu treiben und um auf die berufsbezogenen, digitalen Kompetenzen vorzubereiten.

So gelingt interaktiver Unterricht auf Distanz: Mit der Integration von SMART Learning Suite Online in Microsoft-Teams

Donnerstag, 12.11.2020 von 17:35–18:00

Netzwerk Digitale Bildung, SMART Technologies (Germany) GmbH

Edith Laga (edithlaga@smarttech.com)

Zielgruppen: digi.komp 4 und P

Art des Beitrags: Vortrag 25 Min.

Lehrkräfte müssen sich darauf einstellen, neben dem Regelunterricht künftig auch eine Mischform aus Distanz- und Präsenzunterricht durchzuführen. Besonders an Volksschulen ist es wichtig, direkten Kontakt zu den Schüler*innen zu halten und sie am besten live aktiv und spielerisch in den Unterricht einzubinden. Dafür benötigen Lehrkräfte pädagogische Software, eine stabile Videokonferenzlösung und gutes digitales

Unterrichtsmaterial. Deshalb steht die pädagogische Software SMART Learning Suite Online ab sofort als Microsoft Teams-App zur Verfügung.

Damit können Lehrer*innen interaktive Unterrichtseinheiten direkt in Microsoft Teams erstellen und gemeinsam mit den Schüler*innen arbeiten, einen Einblick in ihren Lernprozess erhalten, Rückmeldungen geben und Wissensstände abfragen. Auch können Schüler*innen darin in Online-Lerngruppen miteinander Aufgaben erledigen. All das, ohne die Teams-Anwendung zu verlassen.

Darüber hinaus stellt SMART Technologies gemeinsam mit der MedienLB rund 500 interaktive Arbeitsblätter kostenfrei online zur Verfügung. Die Materialien wurden von Pädagoginnen und Pädagogen erarbeitet, sind lehrplankonform und haben sich bereits im Unterricht bewährt.

In diesem kurzen Online Vortrag erfahren Sie, wie Sie mit einer interaktiven Unterrichtseinheit direkt in Microsoft Teams arbeiten können und wo Sie die interaktiven Unterrichtseinheiten der MedienLB abrufen können.

Der Vortrag richtet sich in erster Linie an Lehrkräfte von Volksschulen, die bereits mit SMART Lösungen arbeiten. Aber auch an Lehrkräfte aus anderen Stufen und für alle, die erfahren möchten, wie pädagogische Software in Microsoft Teams angewendet werden kann.

Denken lernen, Probleme lösen – VS

Freitag, 13.11.2020 von 10:15-10:40

BMBWF-Projekt DLPL

Alois Bachinger

Zielgruppe: digi.komp 4

Art des Beitrags: Vortrag 25 Min

Problemstellungen analysieren, strukturieren und mit einer Lösung abschließen ist wohl eine der grundlegendsten Fähigkeiten, die wir in allen Bereichen von Bildung und Alltag benötigen. Dieses bereits in der Volksschule spielerisch zu trainieren, ist eines der Hauptziele des BMBWF-Projekts "Denken lernen, Probleme lösen". Hier wird mit Hilfe des BeeBot-Roboters bereits einfach strukturiert und codiert. Diese Online-Session gibt einen Überblick vom grundlegenden Einsatz bis zum Wettbewerb des "BeeBot-Cups".

Digital Education macht Spaß ...

Freitag, 13.11.2020 von 10:45-11:15

Andrea Jungbauer-Radax (a.radax@jungbauer.at), Dipl. Päd. Regine Bayramoglu (reginebay98@gmail.com)

Zielgruppe: digi.komp 4

Art des Beitrags: Vortrag 25 Min

... wenn digitale Inhalte in witzige Kindergeschichten verpackt sind. So beispielsweise, wenn Washii die Waschmaschine ihrer Erzfeindin dem Backrohr über das Internet of Things einen boshafte Streich spielt. Oder 5 Katzenfreunde der Großmutter den gestohlenen Geldbetrag über Crowd funding wieder aufbringen. Oder der gemobbte Luca mit Hilfe seines selbstgebauten Roboters das beliebteste Mädchen der Klasse als Freundin gewinnt. Vertieft werden die Lerninhalte durch eine Vielzahl an kreativen Onlineworkshops, in denen zum Beispiel einfache Roboter gebaut oder mit Bee-bots die sprachlichen, kognitiven und sozialen Kompetenzen trainiert werden können.

Wir, Kinderbuchautorin Andrea Radax und Diplompädagogin Regine Bayramoglu haben uns zu einem Team gefunden und uns zum Ziel gesetzt, Unterrichtsaktivitäten durch den Einsatz digitaler Medien in Zusammenarbeit mit den unterrichtenden Lehrer*innen zu unterstützen.

Dabei möchten wir individuell auf die Ansprüche und Lernziele der jeweiligen Klasse eingehen und auch SchülerInnen mit Deutsch als Zweitsprache nicht außer Acht lassen.

Ausgehend von unterschiedlichen Themen des Sachunterrichts sind fächerübergreifende Onlineworkshops in Planung, die auf die notwendigen Lerninhalte der Lerngruppe abgestimmt werden.

Pilotprojekt EduMakerSpace Favoriten

Freitag, 13.11.2020 von 11:15-11:40

Future Learning Lab

Mag. Sonja Macher, Elisabeth Lehner (sonja.macher.2015@teachforaustria.at)

Zielgruppen: digi.komp 4, 8 und P

Art des Beitrags: Vortrag 25 Min.

Wie gelingt es uns, Digitalisierung im Schulkontext erlebbar zu machen? Wie können Schüler*innen ermächtigt werden, unsere digital vernetzte Welt aktiv mitzugestalten? Welchen Beitrag können Makerspace-Ideen hierzu leisten? Und hat die Kultur des gemeinsamen kreativen Schaffens aus der Maker Szene gar das Potenzial, die Schule der Zukunft wesentlich mitzugestalten?

Das Pilotprojekt "EduMakerSpace Favoriten" sucht gemeinsam mit 13 Schulen schulstufen- und fächerübergreifend Antworten auf diese Fragen nach einer Schule, die im Heute angekommen ist.

Neben der Vorstellung der Projektidee werden erste Erfahrungsberichte aus dem Projekt geteilt und weitere Perspektiven für den Umgang mit Digitalisierung im Schulbereich aufgezeigt.

Elisabeth Lehner und Sonja Macher geben einen kleinen Einblick in diese spannende Schulentwicklungsmaßnahme des Future Learning Lab Wien.

Willkommen in der Antonwelt!

Freitag, 13.11.2020 von 11:45-12:15

Grundschul Kinder lesen, schreiben und kommunizieren im Internet mit Anton, dem kleinen Gespenst

Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems

Dr. Rita Humer (rita.humer@kphvie.ac.at)

Zielgruppen: digi.komp 4 und P

Art des Beitrags: Workshop 25 Min.

www.antonwelt.schule ist eine neu entwickelte Internetplattform für Grundschul Kinder, die auf dem beliebten Erstlesewerk Anton, das kleine Gespenst, basiert. In der Antonwelt machen Kinder erste Schritte in die Welt des Internets und üben gleichzeitig das Lesen, Schreiben und Publizieren selbst verfasster Geschichten.

Der Workshop vermittelt, wie die Lust und das Feuer am Schreiben entfacht und gefördert werden kann und das Lehrer*innencockpit in einfachen Schritten zu bedienen ist. Teilnehmer*innen erhalten konkrete Hilfen bei der praktischen Einführung und Nutzung der Antonwelt vor dem Hintergrund pädagogischer Intentionen. Eins, zwei, drei Schritte in Richtung Schriftspracherwerb und Medienkompetenz!