



Beiträge der eEducation Austria Didaktik Fachtagung 2020

Raum 3

Zoom-Link

<https://zoom.us/j/91948556768>

„Evolutionäre Algorithmen und Maschinelles Lernen“ (Ergänzender Workshop zum Vortrag zur Keynote)

Donnerstag, 12.11.2020 von 16:05–16:30 und 16:35–17:00

FH-Prof. Priv.-Doz. DI Dr. Michael Affenzeller, Michael Kommenda, Philipp Fleck, Heuristische Optimierung und maschinelles Lernen, Leitung Forschungsgruppe HEAL, Leitung Master Studiengang Software Engineering, Vizedekan für F&E, Wissenschaftlicher Leiter Softwarepark Hagenberg

Schulbuch ohne E-Book, App und Lernplattform. Eine aussterbende Spezies?

Donnerstag, 12.11.2020 von 17:05–17:30

VERITAS Verlag

Mag. Karl Hofbauer (k.hofbauer@veritas.at)

Zielgruppen: digi.komp 8 und P

Art des Beitrags: Vortrag 25 Min.

Was hat ein lang bewährtes, marktbeherrschendes Schulbuch für Deutsch gemeinsam mit einem völlig neu entwickelten Lehrwerk für Englisch?

In Zeiten der hybriden Lehrwerke kommt kein Schulbuch mehr ohne zusätzliche App und Lernplattform aus, was anhand der Reihen „Deutschstunde“ (gibt es seit den 90er-Jahren) und dem neuen Englisch-Lehrwerk „easy“ (kommt erstmals im Herbst 2020 in die Schulen) konkret illustriert wird.

Die Teilnehmer*innen des Workshops lernen zu beiden Reihen näher kennen

- die dazugehörige Lernplattform scook
- die Smartphone-App „VERITAS Mediathek“
- die völlig neu entwickelte „VERITAS easy-App“
- und den easy-Blog.

Die digitalen Angebote erweitern das gedruckte Schulbuch mit einem echten Mehrwert, bieten spielerisches, selbstgesteuertes Lernen und legen dabei einen Fokus auf mobile learning.

SchuBu - das interaktive Schulbuch

Donnerstag, 12.11.2020 von 17:35–18:00

Schubu Systems GmbH

Mag. (FH) Ulrich Müller-Uri (ulimuelleruri@gmail.com)

Zielgruppe: digi.komp 8

Art des Beitrags: Vortrag 25 Min.

SchuBu ist als echtes Herzensprojekt - von Lehrer*innen und Eltern für Lehrer*innen und Schüler*innen - ins Leben gerufen worden. Es wird eine einfach zu bedienende Online-Plattform für die Klasse und für zu Hause entwickelt. Lehrer*innen können damit jederzeit auf digital optimal aufbereitete Inhalte des österreichischen Lehrplans ALLER zentralen Schulfächer der Mittelschulen und Gymnasien zugreifen und diese im Unterricht präsentieren und mit ihren Schüler*innen interaktiv erarbeiten.

Die SchuBu Systems GmbH ist ein österreichischer Digitalverlag mit Sitz in Wien. Das Unternehmen wurde im Jänner 2020 gegründet, im August 2020 wurde das Unternehmen mit einem AI Innovationsaward 2020 und im Oktober mit dem WSA-Austria (World Summit Award-Austria) ausgezeichnet.

uugot.it sCOOLing – Kinder mit unterschiedlichen Erstsprachen mittels SmartSubtitles in den Unterricht einbeziehen

Freitag, 13.11.2020 von 10:15-10:40

uugot.it

Philipp Etzlinger (ph.etzlinger@uugot.it)

Zielgruppen: digi.komp 8, 12

Art des Beitrags: Vortrag 25 Min.

Etwa 25% der Kinder an Österreichs Schulen verfügen über eine andere Umgangssprache als Deutsch, in Ballungsgebieten ist der Anteil deutlich höher. Das bedingt mehr oder weniger große Herausforderungen für den Unterricht, damit alle den Inhalten folgen können. Mit uugot.it sCOOLing wird das nicht nur möglich, es macht den Kids auch ungeheuren Spaß!

Das Prinzip von uugot.it ist einfach: Eine deutschsprachige Sendung ist mit deutschen Untertiteln ausgestattet. Versteht man ein Wort nicht, klickt man darauf und das Wort wird in eine vorab ausgewählte Sprache übersetzt eingeblendet (intralinguale interaktive Untertitel). Diese Technologie ermöglicht es, authentische TV- und Videoinhalte mehrsprachig zu konsumieren und fördert gleichzeitig den Spracherwerb sowie die Lesekompetenz.

Die Lernplattform uugot.it sCOOLing ist für den Unterrichts- und Kurseinsatz optimiert. Neben tagesaktuellem TV-Programm steht ein umfangreicher Videokatalog mit didaktisierten Begleitmaterialien und Fachbezug für SchülerInnen ab der Sekundarstufe I bereit. Rund 500 kurze, anschauliche Videos lockern den Unterricht – von Berufsorientierung über Naturwissenschaften bis zu (Zeit-)Geschichte – auf. SchülerInnen mit anderen Erstsprachen können dem Schulfernsehen mit Hilfe der interaktiven Untertitel folgen.

Ein Klassenverwaltungstool ermöglicht den Einsatz im Präsenzunterricht und im Distance-Learning. SchülerInnen wählen individuell ihre Übersetzungssprache, was Binnendifferenzierung in gemischtsprachigen Gruppen durch individuelle sprachliche Vorentlastung ermöglicht.

uugot.it übersetzt derzeit in zehn Sprachen: Arabisch, Englisch, Farsi, Französisch, Italienisch, Kroatisch, Portugiesisch, Rumänisch, Russisch, Spanisch.

Der Einsatz von uugot.it ist DSGVO-konform. Für interessierte Lehrkräfte bietet das Didaktik-Team von uugot.it kostenfreie Webinare an, um diese auf den Unterrichtseinsatz mit uugot.it vorzubereiten. uugot.it wird vom ÖDaF-Vorstand und vom BMBWF empfohlen.

Projekt "High school yearbooks" – Siegerprojekt beim Media Literacy Award

Freitag, 13.11.2020 von 10:45-11:10

Anton-Krieger-Gasse

Alicia Bankhofer

Zielgruppen: digi.komp 8 und P

Art des Beitrags: Vortrag 25 Min.

Im Rahmen des Englischunterrichts im Schichtbetrieb machten die 4EF bei einem Medienprojekt im Mai und Juni 2020 mit.

Das Projekt ist eines von 20 Siegerprojekten des Media Literacy Award und wir freuen uns sehr, dass die gute und kreative Arbeit der Jugendlichen derart gewürdigt wird. Auch wurde das Projekt lobend auf der Webseite von Book Creator hier erwähnt!

Wie lief es? Schüler*innen gestalten ihr eigenes Jahrbuch als E-Buch mithilfe von Book Creator (app.bookcreator.com). Sie sollten Erlebnisse, Erinnerungen und Erfahrungen von vier Jahren einfließen lassen, damit sie etwas Schönes am Ende ihrer Zeit an unserer Schule haben.

Arbeitsweise: Jede Klasse produzierte ein eigenes E-Buch – 4E und 4F. Die Schüler*innen hatten die Verantwortung, alles selbst zu gestalten. Es gab ein Redaktionsteam und die Klasse entschied welche Inhalte präsentiert und integriert werden. Die Lehrerinnen Frau Meintz und Frau Bankhofer haben nur hier und da geholfen, Dinge auszubessern.

Das Klassenprojekt war eine echte ortsunabhängige Zusammenarbeit! Die ganze Klasse arbeitete zusammen (kollaborativ) und gestalteten farbenfrohe, inhaltsreiche E-Bücher.

Sh. auch: https://www.antonkriegergasse.at/das-projekt-high-school-yearbooks-gewinnt-bei-media-literacy-award/?_thumbnail_id=4693

EscapeAR - Verwandle das Klassenzimmer per Augmented Reality App in einen Lern-Escape-Raum

Freitag, 13.11.2020 von 11:15-11:40

Polycular

DI Robert Praxmarer (robert.praxmarer@polycular.com), Thomas Layer-Wagner (thomas.layer-wagner@polycular.com)

Zielgruppen: digi.komp 8, 12 und P

Art des Beitrags: Workshop 25 Min.

Im Workshop zeigen wir unsere Augmented Reality App EscapeAR mit der das Klassenzimmer in einen Lern-Escape-Raum verwandelt wird und mit der diverse Themen erfahren und erlernt werden können. Konkret zeigen wir EscapeFake ein Escape Raum der über FakeNews aufklärt und im Unterricht integriert werden kann.

<http://www.escapefake.org>

Weiters zeigen wir neueste Trends von AI und XR und wie diese im Bereich Ausbildung eingesetzt werden können. Wie kann VR im Social Skills und Kommunikationstraining der Zukunft eingesetzt werden.

Generell drehen sich unsere Themen um Playful Education siehe PitchDeck.

<http://www.polycular.com>

Schmucke Codes - Spaß am Coding (nicht nur) für Mädchen

Freitag, 13.11.2020 von 11:45-12:10

BG/BRG Peral

Mag. Edmund Huditz (huditz@gmail.com)

Zielgruppen: digi.komp 8 und 12

Art des Beitrags: Vortrag 25 Min.

Da es nicht immer leicht ist, Mädchen für das Coding zu begeistern, soll hier ein Zugang vorgestellt werden, der sich bereits in mehreren Unterrichtseinheiten gerade bei Mädchen bewährt hat.

Als blockbasierte Programmierumgebung dient das online frei zugängliche Beetle Blocks, ein Projekt von Eric Rosenbaum, Duks Koschitz und Bernat Romagosa mit zusätzlicher Softwareentwicklung von Jens Mönig. Beetle Blocks basiert auf Scratch und wurde mit Snap! und ThreeJS implementiert.

Schritt für Schritt werden mithilfe von Beetle Blocks 3D-Schmuckstücke sowie kreative Gefäße und Formen erstellt, wobei auf die nachhaltige Einführung informatischer und auch mathematischer Konzepte besonders geachtet wird. Außerdem kommt dabei die Kreativität nicht zu kurz.

Da man sich bei der Programmausführung in einem 3D-Grafikfenster bewegt, wird zusätzlich das räumliche Vorstellungsvermögen geschult.

Die Ergebnisse können als Grafik oder als STL-Dateien abgespeichert werden. Mithilfe eines 3D-Druckers lassen sich die Schmuckstücke ausdrucken und z.B. im Werk- oder Kunstunterricht weiterbearbeiten.