

## Programm: eEducation Praxistage 2017

Montag, 20.03.2017, 13:00 bis 18:45 Uhr

Dienstag, 21.03.2017, 09:00 bis 16:00 Uhr

LV-Nr: 71F6BZE203

Eröffnung:

**Martin Bauer (BMB),**

**Herbert Gimpl (PH OÖ),**

**Andreas Riepl (eEducation Austria)**

**Walter Hermann – „100 Jahre Republik gestern – heute – morgen“**

**Alfred Heiss, Kapsch – Informationen zum digitalen Klassenzimmer zum Anfassen**

### Digitales Klassenzimmer zum Anfassen

Angebot der AINAC-Tagung: eEducation ohne Infrastruktur ist nicht möglich, mehrere Big Player präsentieren dazu ihre Visionen und Lösungskonzepte rund um das „digitale Klassenzimmer 4.0“

### Keynote Jöran Muuß-Merholz – Jöran & Consorten Hamburg

**Lernen im digitalen Wandel – Schule zwischen OER, BYOD, Bildung 4.0 und anderen Buzzwords**

Wo stehen Lehren und Lernen im digitalen Wandel? Was ist Hype, was bleibt? Und was verändert sich in den nächsten Jahren, während der „digitale Klimawandel“ (Martin Lindner) unaufhaltsam voranschreitet? Die Keynote will den Blick vom „WIE“ des Lernens im digitalen Wandel erweitern und auch das „WAS“, also Bildungsziele und -inhalte, in Frage stellen.

### Keynote Philippe Wampfler – Kantonsschule Wettingen

**Vom Mehrwert zum Wert des digitalen Arbeitens**

Im Rahmen der Möglichkeiten von BYOD (Bring Your Own Device) und anderen Formen digitaler Arbeit, verändern sich die didaktischen Überlegungen zum Einbezug digitaler Medien. Welche Bedingungen gibt es für den wirksamen Einsatz digitaler Medien im schulischen Unterricht? Welches Potential liegt noch brach? In 10 provokanten Thesen zeigt der Vortrag auf, wie sich der didaktische Diskurs von der Frage rund um den »Mehrwert« von Medien hin zu konkreten Arbeitsformen im Kontext zentraler Kompetenzen für das 21. Jahrhundert bewegen kann.

Detailprogramm: Montag, 20.03.2017, 13:00 bis 18:45 Uhr

Track 1: digi.komp4 (HS 5)				
1	Collaboration mit SMARTamp	Das Unterrichtsprogramm SMARTamp bietet vielfältige Möglichkeiten zur Kollaboration. Unterschiedliche Unterrichtsmodelle von Einzel- über Gruppenarbeit bis hin zu internationalen Projekten können bei der Arbeit mit dieser Weblösung realisiert werden. Dabei sind alle internetfähigen Endgeräte möglich (egal ob iOS, Android, Chrome, Linux, Windows oder Mac). Den Schülerinnen und Schülern wird die Verantwortung für ihr eigenes Lernen übertragen wobei die Lehrkraft stets die Kontrolle behalten bzw. übernehmen kann. Ein Überblick über unsere bisherige klasseninterne, -übergreifende und internationale Arbeit wird ebenso gegeben wie die Möglichkeit, am eigenen Tablet die Arbeit im Programm zu erproben.	OÖ	Elisabeth Benedik, Magdalena Pfeil (Schulzentrum der Kreuzschwestern Linz)
2	Stop-Motion-Filme als Schreibenlässe für den Deutschunterricht	Die Schülerinnen und Schüler haben in Gruppenarbeit Stop-Motion-Filme gemacht. Dazu haben sie sich vorher die darzustellende Sequenz und die Kulisse dazu überlegt und gestaltet. Danach wurde der Film erstellt. Zum Schluss haben die Kinder einerseits das „Drehbuch“ dazu verfasst, wo die Sequenz Teil der Geschichte war, und zusätzlich haben sie danach eine Personenbeschreibung zu einer Figur aus dem Film geschrieben.	W	Corina Konrad-Lustig (VS Prießnitzgasse1)
3	Coding – Programmieren lernen! Programmierend lernen!	Altersadäquate Digitalisierungsstrategie im Sinne der Schule 4.0 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strukturiertes Lernen (Vergleich mit der Struktur des Codings – Textstrukturen filtern)</li> <li>• Verbindende Wirkung von Programmiersprachen im Sinne der gegebenen Sprachenvielfalt</li> <li>• Hinweis: digicomp4/scratch/code.org</li> <li>• Lerninhalte durch Schüler digital reflektieren</li> </ul>	W	Doris Makik (VS Pastorstraße)
Track 2: digi.komp8 (HS 4)				
4	Physik der Sinne – Einsatz von Tablets im Projekt „Mit allen Sinnen“	Man kann mit einer App Farbenblindheit simulieren – über die Kamerafunktion, auch gibt es eine App, die die Lautstärke misst. Es wird mit QR-Codes gearbeitet. Interessant ist auch ein Zeitungsprojekt werden, das online gestaltet wird.	W	Sylvia Prutti (NMS Herzgasse)
5	Transparente Leistungsdokumentation mit Moodle	Das Projekt „TLD   Transparente Leistungsdokumentation mit Moodle“ möchte eine technisch einfache Möglichkeit aufzeigen, wie Leistungen für Schülerinnen und Schüler und Eltern transparent gemacht bzw. dokumentiert werden können. Die Aufzeichnungen können als Grundlage für eine kompetenz- und lernzielorientierte Beurteilung herangezogen werden.	OÖ	Wolfgang Prieschl (NMS Aigen Schlägl)

6	Digitale Bausteine in mein Lernarrangement integrieren	Informationen, Bilder, Landkarten, Videos, Animationen und Onlineübungen – digitale Bausteine für unseren Unterricht finden wir im Netz zuhauf. Wo finde ich zeitsparend digitale Bausteine? Wie stelle ich ein Lernsetting so zusammen? Welchen Vorteil hat eine Lernplattform? <a href="http://www.e-vms.at">www.e-vms.at</a>	V	Gabriele Plaschke (Vorarlberger Mittelschulen)
7	Best Practice Beispiel: Kombination QR Code und Arbeitsblatt	QR Codes auf dem Arbeitsblatt – Möglichkeiten zur Individualisierung und Differenzierung mit Smartphones und Tablets. Was verbirgt sich hinter einem QR Code? Wie kann ich mit einem QR-Code-Generator selbst einen Code erstellen und wie können Lernende den Code lesen? Wie können digital-inklusive Arbeitsblätter aussehen?	V	Gabriele Plaschke (Vorarlberger Mittelschulen)
8	Tablets – kreativ und produktiv eingesetzt	Tablets können ganz besonders im kreativen und produktiven Bereich ihre Stärke voll ausspielen. Es werden einige Best-Practice-Beispiele und Unterrichtsszenarien vorgestellt, die in der KidZ-Klasse erfolgreich umgesetzt wurden.	T	Andrea Prock (NMS Jenbach)
9	Erste eEducation Zertifizierung in Wien	Präsentation der Arbeiten von Schülern und Schülerinnen sowie von Lehrerinnen und Lehrern im Bereich Einsatz neuer Medien im täglichen Unterrichtsgeschehen bei der eEducation Zertifizierung an der Schule	W	Mustafa Kucin (NMS Geblergasse/ College Hernals)
<b>Track 3: digi.komp12 (HS 3)</b>				
10	Jahr der digitalen Bildung in Kärnten	Das Jahr der digitalen Bildung als Auftakt für nachhaltige Fortschritte bei der überlegten Nutzung digitaler Medien in den Bildungseinrichtungen und auch bei der Stärkung der informatischen Grundbildung. Die Bereiche Kooperation und Kollaboration werden ebenfalls ins Blickfeld gerückt sowie die Probleme dabei artikuliert.	K	Edmund Huditz (BLK Kärnten)
11	Brennpunkt Lesen	Schulübergreifendes Projekt zum Thema Leseförderung für Jugendliche. Laut Pisa-Studie kann jeder fünfte Fünfzehnjährige nicht sinnerfassend lesen. Ziel ist, Jugendliche für Bücher zu begeistern und Lust auf Lesen machen.	NÖ	Christina Frommhund (HTL St. Pölten)
12	Arbeiten mit Kompetenzrastern	Kompetenzdokumentation im Unterricht mit der Lernplattform Moodle.	W	Doris Rekirsch (HLW 10)
13	Initiative Playmit	Bildung für die Praxis wird seit langem vom BMB unterstützt und derzeit wird die Playmit Urkunde 3.0 für höhere Schulen sowie eine Stärkenanalyse entwickelt. Auf BMB bereits online, der Playmit Award 2017 <a href="https://www.bmb.gv.at/schulen/pwi/wb/playmit2017.html">https://www.bmb.gv.at/schulen/pwi/wb/playmit2017.html</a>	W	Michael Heppler (BMB)

14	Social Media Certificate Plus (SMC+)	SaferInternet als Bestandteil des Informatikunterrichts. Der SMC+ ist eine Kooperation von AK / BFI Vorarlberg und den AHS. Bei diesem bereits an vier AHS-Schulen implementieren Unterrichtskonzept wird Know-how vermittelt, welches unsere medial vernetzen Schülerinnen und Schüler für die soziale, rechtliche und jugendkulturelle Dimension der neuen Medien ausbilden und sensibilisieren soll.	V	Mario Wüschner (Gymnasium Schillerstraße, Feldkirch)
15	Cool Tools for Mobiles in Schools	Damit Schülerinnen und Schüler im Unterricht oder auch zu Hause Lehrinhalte erarbeiten und wiederholen können, lassen sich mit Hilfe von einfachen Tools Übungen am PC (oder auch am Tablet) erstellen, sowohl von Lehrenden als auch von Lernenden.	S	Walter Steinkogler (BLK, Abendgymnasium Salzburg)
<b>Track 4: digi.kompP (HS 2)</b>				
16	„Spielend Lernen“ – Gamifiziertes Microlearning	Immer und überall spielerisch in kleinen Häppchen digital kompetent werden. Das im Auftrag des BMB von der Virtuellen PH entwickelte Kompetenzmodell digi.kompP dient als Instrument zur Selbsteinschätzung und kontinuierlichen Professionsentwicklung von Lehramtsstudierenden und Pädagoginnen und Pädagogen. In einem dreistufigen Kompetenzraster werden jene digitalen Kompetenzen aufgezeigt, über die Studierende zu Beginn und zu Ende des Lehramtsstudiums und Lehrende nach fünf Jahren Berufstätigkeit verfügen sollten. Im Workshop wird dieses Modell vorgestellt und in Bezug zu internationalen Modellen gesetzt. Zudem werden Anregungen gegeben, wie dieses Modell in den professionellen Alltag integriert werden kann. Sie sehen, wie Sie, im Sinne des Mikrolernens und im Rahmen von VPH-Angeboten, wann immer Sie Zeit und Lust haben, Ihre digitalen Kompetenzen spielerisch fördern, aber auch andere fördern können. Lassen wir die (Kaffee-)Spiele beginnen!	B	Marlene Miglbauer (Virtuelle PH)
17	Minecraft Edu 1 Warum spielen Menschen PC-Games? WLAN-Party	Workshop 1: Einleitend ein bisschen Theorie: warum spielen Menschen, Problematik PC-Game vs. dezidiertes Lernspiel, Lösungsansätze dazu. Im praktischen Teil wird Minecraft Edu vorgestellt, mit konkreten Anwendungsbeispielen für unterschiedliche Altersstufen und Unterrichtsfächer. Es wird dazu eine kleine "WLAN-Party" mit drei Laptops aufgebaut. Zwei Freiwillige werden auf die Bühne gebeten und mit ihnen gemeinsam die von der Referentin vorbereitete Unterrichtswelt erkundet, das Publikum ist per Beamer mit dabei.	W	Angela Luef (IT-Systembetreuerin HLTW 13)
18	Minecraft Edu 2	Workshop 2 – Logikgatter mit Redstone, Hour Of Code, Plugins programmieren mit eigenem Server	W	Angela Luef (IT-Systembetreuerin HLTW 13)

19	eTapas erstellen – Kann ich das auch?	<p>Den Begriff „Open Educational Resources“ (OER) hört man derzeit öfters. Er hat es sogar in den Maßnahmenkatalog der Digital Roadmap für Österreich geschafft und wird in Säule 4 der Strategie des BMB an erster Stelle angeführt. Das Netzwerk eEducation Austria verfügt dabei gleich über zwei OER-Initiativen, nämlich digi.komp und eTapas. Während digi.komp-Beispiele in erster Linie auf digitale Kompetenzen abzielen, ermöglicht es die eTapas Initiative allen Lehrerinnen und Lehrern Inhalte aller Gegenstände beizusteuern.</p> <p>In diesem Beitrag stellt Robert Schrenk die zentrale Idee hinter dem eTapas Konzept vor und erläutert, wie Lehrkräfte durch das Erstellen von eTapas ihre eigene digitale und pädagogische Kompetenz vertiefen können.</p>	W	Robert Schrenk, Helly Swaton (BLK)
20	Moodle Community Austria: Schulische Vernetzung – Administration – Pädagogik mit der Lernplattform Moodle	Die Moodle Community Austria vernetzt Stakeholder aus allen Bereichen von Lehrer/innen bis hin zum Bildungsministerium zum Thema „Moodle an Schulen“. Im Rahmen dieses Beitrags wird die Situation von Moodle in Österreich analysiert und auf aktuelle Projekte rund um Moodle eingegangen. Weiters werden nützliche Zusatztools für mobile Lernbegleiter gezeigt und auf die Kompetenzrasterarbeit mit Moodle eingegangen.	W	Roland Moser, Robert Schrenk (BLK Wien, Salzburger Bildungsnetz)
21	LMS-Systeme und andere Cloudlösungen. Office 365, Mahara und Moodle und ...	<p>Wieviel ist genug? Was sind die Unterschiede in ihren didaktischen Möglichkeiten und Einsatzszenarien? Wer hat wo die Nase vorn? Wie sieht die momentane Tiroler Lösung im SEK I und II Bereich aus?</p> <p>Wo sind die Grenzen dieser digitalen Schweizer Messer? Solche Tools entfalten natürlich ihr didaktisches Potential nur im sie förderlichen Ressourcenkontext.</p>	T	Helmut Hammerl (FI Informatik)
<b>Track 5: digi.kompP (HS 5)</b>				
22	Inklusion heißt INDIVIDUALISIEREN...	<p>Exemplarisches Darstellen und Erproben von einer Lernstandsdiagnostik zu einem individuell gestalteten (digitalen) Schulbuch mit <a href="http://www.grundschuldiagnose.de">www.grundschuldiagnose.de</a></p> <p>Der große Vorteil im Vergleich zu herkömmlichen liegt im Nutzen, den das Kind gleichermaßen wie die Lehrerin hat. (Notebook für jede/n Teilnehmerin notwendig)</p>	OÖ	Dir. Prof.Erich Pammer (Zentrum für Inklusiv- und Sonderpädagogik Perg)
23	Workshop OER - eine praktische Einführung entlang der typischen Fallstricke zu freien Lizenzen	Materialien unter freien Lizenzen sind eine praktische Sache! Im Gegensatz zum urheberrechtlichen „Normalfall“ erlauben solche Open Educational Resources (OER), Bilder, Videos, Arbeitsblätter, Texte und andere Materialien ohne Nachfrage und Ausnahmeregelung zu kopieren, zu verändern und weiterzugeben. Der Referent gibt eine Einführung in die Nutzung von OER und zeigt anhand praktischer Beispiele die typischen Fallstricke, die bei der Nutzung auftreten können. Der Workshop kann ohne Vorkenntnisse besucht werden.	D	Jöran Muuß- Merholz (Jöran & Konsorten, Hamburg)

Detailprogramm: Dienstag, 21.03.2017, 09:00 bis 16:00 Uhr

AINAC – Eröffnung

**Martin Bauer (BMB), Herbert Gimpl (PH OÖ), Christian Schöndorfer (HTL Rennweg),  
Andreas Riepl (BKZ), Stefan Schmid (VPH)**

Keynote/Diskussion: 9:15 bis 10:15 Uhr (HS 1)

**Philippe Wampfler**

**„Einsatz von digitalen Medien im Unterricht“ – Vom Mehrwert zum Wert des digitalen Arbeitens**

Keynote/Diskussion: 13:15 bis 14:30 Uhr (HS 1)

**Andreas Riepl: „eEducation wirkt!“**

**Stefan Schmid (VPH): „einfach online fortbilden – digital.innovativ“**

Lehrkräfte, PH-Lehrende und Lehramtsstudierende beim Erwerb ihrer digitalen Kompetenzen bestmöglich zu unterstützen, ist die zentrale, vom BMB definierte Aufgabe der Virtuellen Pädagogischen Hochschule. Mit einer virtuellen Lernumgebung, vielfältigen Online-Fortbildungsveranstaltungen und Selbstlernmaterialien bietet die Virtuelle PH Infrastruktur und Expertise für Digital-innovative Fortbildung und österreichweite Vernetzung.

Track 1: digi.komp4/P (HS 5)				
1	Coding und Robotik für alle	Entwickeln von Problemlösungsstrategien und das Handeln im sozialen Kontext sind - neben dem Wissen um technische und technologische Hintergründe - nicht mehr wegzudenkende Kompetenzen in der Arbeitswelt. Um diesen Ansprüchen des Arbeitsmarktes und den Veränderungen der Gesellschaft auch in Zukunft genügen zu können, richtet das Projekt „Coding und Robotik“ des Bildungsservers Burgenland und der PH Burgenland den Blick nach vorne.	B	Bianka Thyringer, Thomas Leitgeb (NMS Pamhagen)
2	Medienfit in der Volksschule	Ziel der Initiative „Medienfit in der Volksschule“ ist es, an jeder Volksschule einen Ansprechpartner für Medienanliegen der Kinder, Eltern sowie Kolleginnen und Kollegen zu haben.	OÖ	Marianne Ebenhofer (eduGroup)
3	Schnappschüsse – Einblick in iPad - unterstützen Unterricht und Apps für die Volksschule	Es wird ein kurzer Einblick in die Unterrichtsarbeit mit dem iPad gegeben und auch auf einige Apps näher eingegangen. Die Inhalte im Überblick: <ul style="list-style-type: none"> <li>• QR Codes im Unterricht</li> <li>• Brüche: Präsentation der Kinder mit Explain Everything und Seesaw</li> <li>• Sockpuppets: Dialoge im Englisch-Unterricht</li> <li>• iPhoto: Fotos bei D-Schularbeit nutzen</li> <li>• iMovie: schnell aus Fotos Filme erstellen</li> </ul>	OÖ	Julia Dorninger (VS Großraming)

4	Einsatz von Tablets im Unterricht – Anspruch und Wirklichkeit	<p>Erfahrungen aus zwei Jahren Unterricht mit Tablets:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was sind die Voraussetzungen für ein erfolgreiches Projekt?</li> <li>• Welche Entscheidungen müssen getroffen werden?</li> <li>• Wie sieht das idealtypische Unterrichtsszenario aus?</li> <li>• Welche drei Bereiche müssen besonders beachtet werden?</li> <li>• Welche Gefahren lauern sowohl didaktisch/methodisch als auch technisch?</li> <li>• Worin liegt ein möglicher Mehrwert?</li> <li>• Die Einführung des digitalen Buches – eine Initialzündung für den Unterricht mit mobilen Devices?</li> <li>• Einfache Interaktionstools für den Tablet Unterricht (Socrative, Invote, Kahoot!)</li> </ul>	S	Helmut Bauer (BHAK Salzburg, Businesskolleg Salzburg)
5	Informatisches Denken lernen in der Volksschule	<p>Ein wesentlicher Aspekt der Initiative „Schule 4.0“ des BMB ist die Stärkung der informatischen Grundbildung bereits ab der Volksschule. Dabei werden im Schuljahr 2017/2018 mehrere Projekte vom BMB initiiert und im eEducation Austria Netzwerk durchgeführt, die in diesem Beitrag mit Blick auf die Primarstufe vorgestellt werden. So werden beispielsweise an den acht öffentlichen Pädagogischen Hochschulen in Österreich so genannte Education Innovation Studios (EIS) eingerichtet, in denen Equipment bereitgestellt wird, um eine Einführung in algorithmisches Denken, Coding und Robotik für verschiedene Altersstufen unterrichten zu können. Über die EIS soll die informatische Grundbildung in Aus-, Fort- und Weiterbildung an den PHen verstärkt werden. Darüber hinaus werden österreichweit an Volksschulen 20 mobile EIS innerhalb des eEducation Clusters verteilt, die sich je fünf Schulen ein Jahr lang teilen. Zu diesen mobilen EIS gehört ein Set aus BeeBots, Lego WeDo und iPad Air, das in Verbindung mit einem Begleitpaket an didaktischen Konzepten, Unterrichtsmaterialien und Schulungsangeboten den beteiligten Schulen zur Verfügung gestellt wird. Im Beitrag werden die Initiative des BMB und Details aus dem Begleitpaket näher vorgestellt und es besteht die Möglichkeit für Volksschulen, sich direkt für das Projekt anzumelden.</p>	W	Klaus Himpsl-Gutermann (ZLI PH Wien)

Track 2: digi.komp8 (HS 4)				
6	CyberSmart – eBücher	CyberSmart ist ein Projekt der IT Betreuerinnen und IT-Betreuer, welches Schülerinnen und Schüler sowie Lehrerinnen und Lehrer bei der sicheren Nutzung von Internet, Handy & Co unterstützt. Safer Internet ist ein sehr komplexes und umfangreiches Themengebiet. Um den didaktischen Einsatz im Unterricht zu erleichtern, stehen auf LMS der PH Burgenland sieben eBücher zur Verfügung, welche als Selbstlerneinheit dienen, aber auch zum Diskurs in der Klasse anregen sollen. Neben Fachinformationen beinhalten die eBücher auch Videos, Quizspiele und Aufgaben zur Wissensüberprüfung. Das Projekt CyberSmart soll von der Primarstufe bis zur Sekundarstufe 1 Kinder und Jugendliche für das Thema sensibilisieren und den Lehrkräften einen Leitfaden als Hilfestellung geben.	B	Johannes Radax (NMS Deutschkreutz)
7	Vom digitalen Klassenzimmer zur digitalen Schule: Digitalisierung und Schulentwicklung	Spätestens seit KidZ, dem „Klassenzimmer der Zukunft“, ist klar, dass es mehr braucht, um das Bildungsthema Digitalisierung in die Breite zu bringen – mehr als gute Ideen, neue Tools und elektronische Endgeräte für den Unterricht. Es braucht die „Schule der Zukunft“. In dieser Schule gibt es eine elearning Vision und ein entsprechendes Schulprogramm, das diese Vision realisiert. Von der Direktion bis ins Klassenzimmer ist der sinnvolle Einsatz digitaler Medien Teil des Alltags – so wie Buch, Tafel, Papier und Stift. Digitale Kompetenz wird selbstverständlich eingesetzt und gefördert, ähnlich wie soziale Kompetenz, Kreativität und andere Querschnittsmaterien. Wer in die Breite gehen will, muss zuerst in die Breite denken. Mit entsprechender Unterstützung durch die PH Wien, die in der Beratung und Begleitung von eLearning-Schulen im KidZ-Projekt hohe Expertise gesammelt hat, ist das in Zukunft noch besser möglich. Wir arbeiten an neuen, ganzheitlichen Begleitkonzepten für Schulen im eEducation Austria Netzwerk. Das Angebot dieses Slots ist, sich genauer über „Schulentwicklung digital“ zu informieren, Fragen zu klären, sich über Good Practice auszutauschen, Anregungen für den eigenen (Schul-)Standort mitzunehmen sowie Wünsche und Anliegen für Beratungsprozesse aus Sicht von Betroffenen zu deponieren.	W	Evelyn Dechant-Tuchelau (PH Wien)
8	eduPuzzles	eduPuzzles – Wiederholen, Üben und Festigen mit digitalen Endgeräten Sie können Edupuzzle mit seinen 4000 Puzzles für Ihren Unterricht gratis nutzen.	OÖ	Birgit Zauner (NMS Münzkirchen)



9	Einsatz von Office365 im Unterricht	In diesem Vortrag wird ein möglicher Einsatz von Office365 im Schulunterricht vorgestellt. ePortfolios mit Sway, Arbeiten mit Microsoft Classroom und dem zugehörigen Class Notebook.	W	Mone Denninger (GRG 12 Erlgasse)
10	Das digitale Konferenzzimmer der NMS Mattersburg	Die NMS Mattersburg hat 2015 ein digitales Konferenzzimmer entwickelt. Die Schule kann dabei als lernendes Unternehmen mit der Nutzung einer Lernplattform, innerschulische Abläufe, in Form von Informationsmanagement abwickeln, gesetzliche Vorgaben wie SQA abbilden, Terminkoordination der Schule betreiben und asynchrone Kommunikation zwischen den beteiligten Ebenen führen.	B	Thomas Leitgeb (NMS Mattersburg)
11	Ersatz für den PC? – Einsatz von Tablets im Informatikunterricht in der NMS	Vorstellung der NMS Herzgasse, Voraussetzungen an der Schule. Einsatz der MS-Officeprogramme Word, Excel, Powerpoint im Informatikunterricht auf dem Tablet.	W	Sylvia Prutti (NMS Herzgasse)
<b>Track 3: digi.komp12 (HS 2)</b>				
12	cr(E)ative - aktive und kreative Medienarbeit - Medienprodukte schnell und einfach im Unterricht gestalten	Die Referierenden stellen Beispiele vor, wie Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern Medienprodukte schnell und einfach gestalten können.	W	Denise Hillinger, Josef Buchner: (PH NÖ, Polgargymnasium, Wien 22)
13	MaturaWiki Mathematik	Ein digitales Schulbuch muss interaktiv, multimedial und vernetzt sein. Inhalte müssen modular und erweiterbar sein sowie unterschiedliche Zugänge liefern. Das MaturaWiki (matura.vobs.at) ist ein solches digitales Schulbuch, auf das Lehrende und Lernende von überall aus Zugriff haben. Im MaturaWiki sind die Lehrplaninhalte und Kompetenzen für die Mathematik Matura und organisatorische Informationen dazu zu finden. Darüber hinaus werden die Vorteile der digitalen Medien eingebunden.	V	Raimund Porod (HLW Marienberg)
14	Interaktive Arbeitsmaterialien mit OneNote	In dieser kurzen Demo werden ein paar Möglichkeiten gezeigt, wie man mithilfe von Microsoft OneNote interaktive Arbeits- und Lernmaterialien zusammenstellt. Dabei werden die vielen neuen Möglichkeiten des Einbettens von multimedialen Content in OneNote demonstriert und mögliche Einsatzszenarien im Schuleinsatz vorgestellt.	OÖ	Kurt Söser (HAK Steyr)
<b>Track 4: digi.kompP (HS 3)</b>				
15	Einfach online lernen	Einfach online lernen – Digital.Innovativ Maßgeschneiderte Online-Fortbildungen für Regionen, Schulen oder Gruppen	B	Stefan Schmid (Virtuelle PH)

16	Social Media im Sprach-Unterricht	Spracharbeit in BYOD-Szenarien und mit Social Media Einfache Zugänge, wirksame Routinen und motivierende Angebote für Lernende beim Einsatz digitaler Werkzeuge im Sprachunterricht.	CH	Philippe Wampfler
17	Workshop Augmented Reality	Tipps für den Einsatz von Augmented Reality (computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung) im Unterricht. Der Referent zeigt, wie Lehrkräfte selbst eine Augmented Reality Lernumgebung gestalten können. Als good practice Beispiele stellt er die AR-Lernrallye aus dem Geschichtsunterricht einer 3. Klasse AHS Unterstufe sowie AR-Elemente, die im Rahmen des Tags der offenen Tür am Gymnasium Polgarstraße erstellt wurden, vor.	W	Josef Buchner (PH NÖ, Polgargymnasium Wien 22)
18	Moodle als virtuelles Konferenzzimmer	Einsatzmöglichkeiten der Lernplattform Moodle durch den Einsatz als virtuelles Konferenzzimmer	S	Roland Moser (Salzburger Bildungsnetz)
<b>Track 5: digi.kompP (HS 1)</b>				
19	Digitale Kompetenzmessung-DigiCheck und Angebote von it4edu.at	Digitale Kompetenzmessung: Vorstellung und Demonstration von-DigiCheck 4, 8, 12, P (ohne TAN) auf digikomp.at, Demoversion von digicheck 8 in Application und Erklärung der Echtversion, Angebote des Vereins IT4education	W	Helly Swaton, Thomas Geretschläger (OCG), Ernst Karner
20	Projekt CoLab	Ergebnisse des MOOCs „Collaborative Teaching and Learning“ – EU gefördertes Projekt „CoLab-Collaborative Education Lab“ CoLab – Collaboratives Arbeiten“ Das Projekt CoLab dreht sich um kollaborative Lernszenarien in allen Ausprägungen – sowohl mit, als auch ohne den Einsatz von Bildungstechnologien. Im Mittelpunkt stehen das gemeinsame Erarbeiten von Inhalten durch Lernende und der Umgang von Lehrenden mit den damit verbundenen pädagogischen Herausforderungen, allen voran mit Formen des Assessments und der Beurteilung. Österreich knüpft in seiner Teilnahme am Projekt unter anderem an die in verschiedenen bereits abgeschlossenen Projekten erarbeiteten IT-bezogenen Lehr- und Lernszenarien an. Diese sollen in diesem neuen EU-geförderten Projekt weiterentwickelt und am Beispiel von „Collaboration and Assessment“ für die Aus- und Weiterbildung von Lehrpersonen angewendet werden.	NÖ	Hermann Morgenbesser (BG/BRG Klosterneuburg)

Änderungen vorbehalten!