

Archiv: EDU|days 2012

[EDU|days 2012](#)

Augmentierte Realität in Unterricht und Schule

Reinhold Behringer, Leeds Metropolitan University

Augmentierte Realität (AR) ist eine Technologie, bei der die reale Umgebung mit virtueller Information bereichert wird, so dass der Anwender diese Information in der realen Umgebung wahrnimmt. In den vergangenen Jahren wurde die Entwicklung von AR vorangetrieben und erreichte durch die Verbreitung von mobilen Endgeräten (Smartphones) einen weiten allgemeinen Anwenderkreis. Diese Technologie eignet sich besonders dafür, komplexe Sachverhalte visuell an realen Objekten darzustellen und dabei zu einem vertieften Verständnis beizutragen. Daher gab es seit mehreren Jahren bereits Projekte, welche die Anwendung von AR im Schulunterricht untersuchten. In diesem Vortrag wird zunächst ein Überblick über die technischen Grundlagen von AR gegeben und dann die Anwendung dieser Technologie im Unterricht aufgezeigt, gefolgt von einem Ausblick auf das zukünftige Potential von AR für Unterricht, Erziehung und Bildung.

Beitrag zu AR mit Reinhold Behringer auf Ö1: <http://oe1.orf.at/artikel/302470>

Schaufenster des Lernens - Auf dem Weg zu einer Mustersprache für E-Portfolios

Univ.-Prof. Dr. Peter Baumgartner, Donau-Universität Krems

Ein pädagogisch sinnvoller Einsatz von E-Portfolios ist nicht trivial. Insbesondere die didaktische Integration in die universitäre Aus- und Weiterbildung aber auch die nachhaltige Nutzung für lebensbegleitendes Lernen stellt hohe Anforderungen an Projektmanagement, Lehrende und Lernende. Im Referat werden unterschiedliche Handlungs- und Beschreibungsebenen im Rahmen einer neu entwickelten didaktischen Taxonomie vorgestellt. Am Beispiel der Arbeit mit E-Portfolio wird gezeigt wie dieser allgemeine theoretische Rahmen innovativ und praktisch genutzt werden kann. Dazu wird ein für die didaktische Gestaltung innovatives Analyse- und Beschreibungsformat (sog. "Musterbeschreibungen") vorgestellt.

[Präsentation](#)

Schule GEHT heute ANDERS. Wie Sie Lehrer/innen von 1.0 zu 3.0 begleiten

Dr. Paul Kral, know.learn&lead

Schulen sehen sich in den informationstechnologisch turbulenten Zeiten vier großen Gefahren gegenüber: Misserfolg bei Implementierung und Umsetzung neuer Technologien, Vertrauenskrise in bewährte Unterrichtsformen durch Paradigmenwechsel im Lehren und Lernen, Verlust der Fokussierung durch ungeahnte Möglichkeiten des Wissenserwerbs und Angst vor Nicht-Bewältigbarkeit. Der Faktor Mensch bleibt auch in der digitalen (Zukunfts)Welt Schlüsselressource für das Gelingen von Bildungsprozessen.

[Präsentation](#)

A1 Generation Internet - die unbekanntesten Wesen in meiner Klasse

B1 Nando Stöcklin, PH Bern

Derzeit vollzieht sich der Leitmedienwechsel von einer Kultur, die durch das Medium Buch

bestimmt war, zu einer Kultur, die durch das Internet geprägt ist. Dieser Wechsel krepelt alle Elemente unserer Gesellschaft um, auch die Bildung. Digital Natives, also junge Menschen, die mit Computer und Internet aufgewachsen sind, gehen bereits jetzt anders mit Informationen um, als frühere Generationen. Das bedeutet, dass andere Fähigkeiten gefordert sind, um kompetent mit Informationen umzugehen. Als Lehrperson steht man diesem Umbruch teilweise ratlos gegenüber. Dieser Beitrag versucht eine Brücke der Generationen zu schlagen.

[Präsentation](#)

A2 Learning-Management vs. Beziehungsmanagement

B2 Heiko Vogl, PH Steiermark

Bericht über ein Unterrichtsexperiment an der Pädagogischen Hochschule Steiermark. Fünfzehn Studierende aus dem Bereich der Berufspädagogik wurden im Gegenstand „Angewandte Informatik“ ein Semester mit einem Learning-Management-System (Moodle) und ein Semester in einem Social-Online-Network (Facebook) unterrichtet. Im „Moodle-Semester“ wurde der Unterricht nach dem „5 stage model“ von Gilly Salmon gehalten, das „Facebook-Semester“ wurde nach der Theorie des „Sozialen Kapitals“ von Pierre Bourdieu ausgerichtet. Aktuell wird eine verschränkte Form von LMS und SON im Unterricht an der Praxishauptschule - Neue Mittelschule im ECDL-Unterricht erprobt.

[Präsentation](#)

A3 Freie Bilder für Ihren Unterricht!

B3 Robert Mader, MSc, TIBS

bilderpool.at ist ein vom Tiroler Bildungservice (TiBS) initiiertes frei zugängliches Repository mit Bildern (Fotos und Grafiken), welche einer eindeutigen Creative Commons Lizenz unterliegen und daher im nicht kommerziellen (Bildungs-)Bereich bedenkenlos einsetzbar sind. Über eine Suchmaske sind Bilder ohne Login nach verschiedenen Kriterien abruf- und downloadbar. Seit Jänner 2012 sind über 25.000 Fotos und Grafiken frei abrufbar. Sie lernen verschiedene Szenarien zum Einsatz dieses Bilderpools kennen, werden über die rechtliche Situation aufgeklärt und können sich aktiv an der Erweiterung des Bilderpools beteiligen.

[Präsentation](#)

A4 LEGO Mindstorms-Roboter - coole Klassenkameraden für Programmieranfänger

B4 Mag. DI Bernhard Löwenstein, Institut zur Förderung des IT-Nachwuchses

Wer kennt ihn nicht, den klassischen Einstieg in die Programmierung mittels Sprachkurs? Mit "Hello World" geht es los, danach werden schrittweise die wesentlichen Programmierkonzepte und Sprachkonstrukte eingeführt. Das Problem: Schon recht bald verliert der Großteil der Lernenden die Motivation. In den letzten Jahren entwickelten sich deshalb verschiedene alternative Ansätze zur Einführung in die Programmierung. Mit einer davon beschäftigt sich dieser Vortrag. Durch die Verwendung von Lego Mindstorms-Baukästen können Lehrende ihren Schülern/Schülerinnen nämlich ein attraktives Einstiegsszenario bieten. Solche Sets beinhalten einen Mikrocontroller, an den sich verschiedene Aktoren und Sensoren anschließen lassen, sowie unzählige Lego-Technik-Bauteile. Ganz der Lego-Philosophie folgend lassen sich damit unterschiedlichste Roboter zusammenbauen, deren Verhalten anschließend programmiert werden kann. Den verschiedenen Altersgruppen (von 10 bis 18 Jahre) stehen hierfür unterschiedliche Umgebungen und Sprachen zur Verfügung. Dieser Vortrag gibt den Teilnehmenden einen guten Überblick über den Einsatz derartiger Baukästen im Schulunterricht – und macht hoffentlich Lust auf mehr.

[Präsentation](#)

- A5** **Gratis Noten schreiben mit Musescore**
B5 Walter Gahr, MSc, PH Niederösterreich

WORKSHOP (75 min.)

MuseScore ist eine Gratissoftware für verschiedene Betriebssysteme mit der Notensätze erstellt werden können. Die Erstellung einfacher Arrangements für den Musikunterricht ist damit möglich. Der WYSIWYG-Editor unterstützt die Wiedergabe der eingegebenen Noten sowie den Import und Export in zahlreiche Dateiformate. In dem Workshop werden kurz die wichtigsten Funktionen von MuseScore vorgestellt.

- C1** **Mobiles Lernen mit iPads in der Sekundarstufe**
D1 OStR. Mag. Manfred Lohr, BG/BRG Schwechat

Ziel eines modernen Unterrichts ist es, die Motivation junger Menschen zu fördern sich mit den zu vermittelnden Inhalten auseinander zu setzen. Der Vortrag behandelt das didaktische Konzept sowie die Umsetzung von eLearning Sequenzen mit iPads im Unterricht am BG/BRG Schwechat. Motivation für die Verwendung der iPads sind die Vielfalt der Inhalte, die in den so genannten Apps am iPad zur Verfügung stehen sowie die Kopplung von Sensoren an das iPad zur Durchführung von Messungen in naturwissenschaftlichen Fächern. Vorgestellt werden innovative Lernumgebungen aus verschiedenen Unterrichtsgegenständen, die mobiles Lernen sowohl in als auch außerhalb des Klassenraums ermöglichen. Dabei zeigt sich das große Potential der iPads: die Geräte sind mobil und schnell einsatzbereit, die benutzerfreundliche Oberfläche erleichtert die direkte Interaktion mit den Inhalten. Die haptische Wahrnehmung bietet eine neue Dimension des Lernens, das Berühren und Bewegen der Objekte ermöglicht besondere Lernerlebnisse. Die Verwendung von interaktiven iBooks sowie die individuelle Gestaltung dieser iBooks mit dem iBooks Author Tool gibt einen Ausblick auf eine mögliche Zukunft der Schulbücher.

[Präsentation](#)

[Liste der Apps](#)

- C2** **Microsoft Lizenzmodelle für APS und AHS**
D2 Mag. Ulrike Lanner, Microsoft

Mit den Volumenlizenzprogrammen für Bildungseinrichtungen erhalten Lehrende und Schüler/innen Microsoft-Software, dank der sie kommunizieren, zusammenarbeiten und lernen können. Wir bieten eine umfangreiche Palette an flexiblen und preisgünstigen Lizenzprogrammen auf Basis von Miete oder Kauf, um Ihren individuellen Anforderungen gerecht zu werden. Ziel ist es, die Beschaffungskosten, sowie den Installations- und Administrationsaufwand so gering wie möglich zu halten. Unsere Lizenzprogramme lassen sich dabei flexibel an jeden Softwarebedarf anpassen.

[Präsentation](#)

- C3** **Game-Based-Learning - den Spiele-Entwicklungsprozess erlebbar machen**
D3 Mag. Andreas Riepl, BHAK Steyr

Jugendliche sind die wahren Meister im Umgang mit Online-Spielen – besonders den kurzweiligen Pausenfüllern. Welche Mechanismen stecken jedoch hinter solchen Spielen? Mit dem Spieleprinzip „Adventure“ können Anwender über einen einfach bedienbaren Online-Editor

dialogeführte Adventures mit Objekten, Hintergrundbildern und Szenen erstellen. Das Tolle daran: damit kann auch Unterrichtsstoff aufgearbeitet werden. Gamelabs.at bietet die Möglichkeit, game-based-learning-Szenarien als Anreiz zum multidimensionalen Kompetenzerwerb gezielt einzusetzen.

[Präsentation](#)

C4 Freie Software und freies Wissen: Mittel der Didaktik

D4 Jürgen Kneissl, FSFE

Bildung ist das Um und Auf in unserer heutigen Wissensgesellschaft. Vor allem jenes Wissen, das die neuen Medien betrifft unterliegt einer immer kürzer werdenden Halbwertszeit. Eine Folge davon ist, dass das Bildungssystem und die Lehrenden sich immer schneller auf Trends und Veränderungen einstellen müssen. Die Didaktik der Lehrenden passt sich soweit möglich an die neuen Medien an und versucht diese immer mehr in den Unterricht einfließen zu lassen. Der Einsatz Freier Software und freien Wissens in der Lehre ermöglicht dank freier Lizenzen zugänglich, verstanden, geteilt und angepasst zu werden: Eigenschaften, die für die Didaktik unverzichtbar sind.

CD5 Interaktive und multimediale Lernbausteine mit LearningApps.org

MA Inf. Michael Hielscher, PH Bern

WORKSHOP (75 min.)

Digitale Unterrichtsmaterialien können im Unterricht gewinnbringend eingesetzt werden, speziell wenn es um interaktive und multimediale Inhalte geht. Die Herstellung dieser Materialien ist jedoch immer mit viel Aufwand verbunden. LearningApps.org ist eine kostenlose Online-Plattform für kleine Lernbausteine (sogenannte Apps), die vielfältig eingesetzt und direkt online auf einfache Weise von Lehrpersonen und Lernenden erstellt werden können. Die Austauschplattform nach dem Vorbild von YouTube bietet eine vielfältige Sammlung von Apps an, die andere Nutzer erstellt und veröffentlicht haben. Im Workshop wird das Werkzeug anhand von Beispielen vorgestellt und gemeinsam angewendet.

Link: [LearningApps](#)

[Präsentation](#)

E1 Das Schulbuch der Zukunft kann viel mehr

F1 MMag. Erich Herber, Donau-Universität Krems

Der derzeitige Forschungsstand und die aktuelle Schulbuchentwicklung deuten darauf hin, dass das Schulbuch auch in Zukunft eine wichtige Rolle einnehmen wird, doch Funktionen, Machart und Verwendung werden sich verändern. Das Schulbuch der Zukunft ist ein interaktives, multimediales und personalisiertes Schulbuch. Es verwendet digitale Ergänzungen, vereint das Lesen mit der Funktion der Internetnutzung, und integriert wegweisende Technologien, beispielsweise Augmented Reality. Der Vortrag präsentiert Beispiele aus aktuellen Projekten und Entwicklungen zum Schulbuch und gibt einen Ausblick darauf, wie das elektronische Schulbuch der Zukunft aussehen könnte.

[Präsentation](#)

E2 Digitale Kompetenzen für die Sekundarstufe I

F2 Mag. Günther Schwarz, LSR Oberösterreich

Seit einiger Zeit ist die Welt eine andere, nämlich eine zunehmend digitale. Die Schüler/innen haben den Anspruch, auf diese spätestens in der Sekundarstufe I entsprechend vorbereitet zu werden. Bisher allerdings fehlt es im Bereich der 10-14 Jährigen an einem klaren nationalen Bildungsauftrag und an konkreten Lehrinhalten und Lernzielen für diese Altersgruppe. Eine Arbeitsgruppe im Auftrag des BMUKK hat sich seit zwei Jahren dieser Herausforderung gestellt und einen Referenzrahmen entwickelt.

[Link: Digitale Kompetenzen](#)

E3 Transparente und kompetenzorientierte Beurteilung

F3 Ulrike Höbarth, MSc, LSR für Niederösterreich

Transparente und kompetenzorientierte Beurteilung fördert die Individualisierung des Lernprozesses der Schüler/innen. Durch die mögliche Integration der Abbildung von Kompetenzmodellen unterstützt LMS.at die Differenzierung und Individualisierung der Leistungsfeststellung. Ein Überblick über diese Funktionen auf LMS.at soll Ihnen einen Einblick in die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten dieses Systems geben.

[Präsentation](#)

E4 Open Source Low Cost 3D Drucker

F4 Philipp Tiefenbacher, Metalab

Stellen Sie sich vor, Sie hätten einen 3D-Drucker, mit dem Sie beliebige Dinge herstellen können: vom Gebrauchsgegenstand bis zum Kunstwerk. Die Schwierigkeiten und Kosten der industriellen (Massen-)Produktion würden Ihrer Kreativität nicht länger Grenzen setzen. Dieser 3D-Drucker würde etwa so viel kosten wie ein PC und könnte alles reproduzieren, was aus Kunststoff besteht - inklusive der meisten Teile von sich selbst. Science Fiction? Genau das ist das Ziel des RepRap-Projektes und vieler andere Open Source 3D Drucker Projekte, welche in den vergangenen Jahren erstaunliche Fortschritte gemacht haben: So kostet etwa 2012 ein in Indien nach Open Source Bauplänen gefertigter 3D Drucker weniger als 1000\$.

[Präsentation](#)

[Stammbaum](#)

EF5 Mathematik-Assistent – ein Ressourcenpool für den Mathematikunterricht

Alois Bachinger, OStR, Prof, MAS, Private Pädagogische Hochschule der Diözese Linz

WORKSHOP (75 min.)

Der Mathematik-Assistent ist ein zentraler Teil des Konzeptes Mathematik.digital und stellt ein System von 12.000 Aufgaben für den Mathematikunterricht der Sekundarstufe I dar. In gemeinsamer Arbeit haben 16 Kollegen und Kolleginnen einen Beispielpool erstellt, der einerseits dem Lehrenden eine Ressourcensammlung zur Verfügung stellt und zum zweiten auch dem/der Schüler/in Zugriff auf zahlreiche Übungsmaterialien bietet. In einem Lernzielsystem werden Kompetenzen und Standards so strukturiert, dass damit auch Diagnose- und Fördervarianten möglich werden, die selbstgesteuertes Arbeiten stark unterstützen.

G1 Download/Upload/Privatkopie - Was ist erlaubt?

H1 Erik Rusek, Bernhard Zelch, BSc, AustroSec

Musik, Fotos, Filme und Programme, alles ist heutzutage im Internet zu finden. Oftmals ist es aber nur ein schmaler Grat zwischen legalen und rechtlich umstrittenen Handlungen. Dieser

Vortrag soll einen Überblick über die rechtliche Situation in Bezug auf Downloads, Uploads und Privatkopien sowie den Umgang mit Medien wie Fotos oder Videos im Internet geben. Vor allem soll die Frage beantwortet werden, was Sie im Internet letztendlich dürfen und womit Sie sich strafbar machen.

G2 Webtools, die den Schulalltag erleichtern

H2 Kurt Tutschek, PH Niederösterreich

Links zur Verfügung stellen, ohne dass die Schüler/innen endlos lange Webadressen eintippen müssen, Informationen zu Themenbereichen auf einfache Weise sammeln und kuratieren, Texte ganz rasch online stellen usw. In einer Präsentation lernen Sie einige dieser praktischen Tools kennen, auf die Sie in Zukunft vielleicht auch in Ihrem Unterricht nicht mehr verzichten möchten.

[Präsentation](#)

G3 „Nur Arbeit und kein Spiel macht dumm.“ Wie das (Computer-)Spiel das Lernen und Lehren unterstützt

H3 MMag.a Nina Grünberger, Donau-Universität Krems

Lernen bedeutet sich mit Neuem und Unbekanntem auseinanderzusetzen. Dies kann Interesse, aber auch Angst und Unsicherheit wecken. Ob ein Lernprozess erfolgreich ist, hängt von zur Verfügung stehenden Bewältigungsstrategien solche Unsicherheiten ab. „Lehren“ im klassischen Sinne bedeutet, Lernende zu begleiten sich Lerninhalte möglichst konzentriert und „ernsthaft“ anzueignen. „Möglichst konzentriert und ernsthaft“ zu arbeiten, löst jedoch nicht das Problem der Unsicherheit. Orientiert an Karl Marx Zitat, wonach nur Arbeit und kein Spiel „dumm“ machen würde, kann beim Lernen die „ernsthafte Arbeit“ dem Spiel weichen, um die Unsicherheit und Angst zu bewältigen. (Computer-)Spiele ermöglichen es aus einer distanzierten Perspektive, sowie forschend und bedarfsorientiert an einem Thema zu arbeiten. Dieser Vortrag zeigt auf, wie Unsicherheit und Angst im Lernprozess durch eine „spielerische“ Haltung bewältigt werden kann. Es sollen nicht nur mögliche Implikationen für Lernende, sondern insbesondere für Lehrende erörtert werden.

[Präsentation](#)

G4 Schule und Betrieb ist WIRKLICH etwas ganz anderes!

Manfred Car, Siedl Networks

Erneuerung der EDV-Anlage der NMS-Traismauer: Von dem Gedanken ausgehend, dass in einem Betrieb „Übereinkünfte“ unterschrieben werden, was in einer Schule nicht wirklich möglich ist, muss die gesamte Computeranlage sehr viel mehr auf Lücken und Durchlässigkeit abgeklopft werden. Unseren Schülern/Schülerinnen darf klarerweise und mit Recht auch ihre Experimentierfreude nicht genommen werden, was auch einige Sicherheitsprobleme aufwirft. Univention bietet hier mit dem Univention Corporate Server (Serverbetriebssystem, basierend auf Debian, einer freien Linux-Distribution) und speziellen Schul-Modulen eine hervorragende Plattform für eine zuverlässige und perfekte Unterstützung der Bedürfnisse von Schulen! In einem Zwiegespräch zwischen einem Vertreter der NMS Traismauer und Siedl Networks werden die Anforderungen von Schulen bezüglich EDV-Ausstattung aufgezeigt!

WATCHBOX – next level open source monitoring

Roland Klein, Siedl Networks

H4

Sie sind Geschäftsführer eines Unternehmens und haben alles voll im Griff, werden aber beim

Gedanken an einen plötzlichen Ausfall Ihrer IT und dem damit verbundenen Produktionsstopp unruhig und nervös ? Atmen Sie durch! Mit der Siedl Networks Watchbox werden Sie künftig automatisch verständigt wenn es in Ihrem Netzwerk ein Problem gibt. Sie verschwenden keine Zeit mehr für die Fehlersuche oder Ursachenforschung ...die Ursache selbst meldet sich bei Ihnen und kann dadurch schnell und effizient behoben werden.

GH5 Der lernstick - dein Computer am Schlüsselbund

Ronny Standtke, Fachhochschule Nordwestschweiz

WORKSHOP (75 min.)

Der lernstick ist ein spezielles Betriebssystem, das auf kleinen, mobilen Speichermedien (z.B. USB-Sticks, USB-Festplatten, SD-Karten, ...) installiert werden kann, so dass fast jeder beliebige Computer von diesen Speichermedien gestartet werden kann. Alle Programme sind auf dem lernstick installiert und auch alle persönlichen Daten und Einstellungen werden automatisch auf dem lernstick gespeichert. So eröffnen sich ganz neue Möglichkeiten, mobil zu arbeiten und zu lernen. Nach einer kurzen Vorstellung des lernsticks wird gezeigt, wie der lernstick bereits in vielen Schulen und daheim eingesetzt wird. Die Teilnehmenden erfahren, wie mit dem lernstick gelehrt, gelernt und gearbeitet wird.

I1 Facebook - Was wissen meine Nachbarn über mich?

J1 Ing. Bernhard Mahringer, BSc, Michael Punz, BSc, AustroSec

Soziale Netzwerke wie Facebook sind heutzutage in aller Munde. Viele verwenden sie bereits täglich und veröffentlichen private Daten oftmals ohne darüber nachzudenken. Doch wie sieht es dabei mit Privatsphäre aus?

In diesem Vortrag erfahren Sie viele wichtige Tipps über den richtigen Umgang mit sozialen Netzwerken. Wir erklären, was mit Ihren Daten passiert, wie diese zu Geld gemacht werden und warum Facebook eigentlich nicht kostenlos ist. Weiters möchten wir Ihnen anhand von Praxisbeispielen zeigen, wie Sie mit einfachen Mitteln eine Steigerung des Sicherheitsbewusstseins bei Kindern und Jugendlichen erreichen können.

I2 Virtuelle Desktops

J2 DI (FH) Daniel Leitner, Education Group

Die aktuelle IT-Ausstattung in den Schulen ist nur bedingt zukunftstauglich und soll durch zeitgemäße Cloud Services für aktuelle und zukünftige Anforderungen gerüstet werden. Das Berufsbild des EDV-Kustoden sieht hauptsächlich die pädagogisch-fachliche Betreuung der Kollegenschaft und der Schülerinnen und Schüler vor. Aktuell können viele Kustoden dieser Aufgabe nur eingeschränkt nachkommen, da sie vermehrt mit Netzwerkadministration und der Pflege überalterter Hardware beschäftigt sind. Bei der Desktop-Virtualisierung wird der komplette PC-Desktop im Rechenzentrum virtualisiert. Dies ist die konsequente Weiterentwicklung der bereits lange eingesetzten Server- und Speichervirtualisierung. Für die Kustoden entfällt dadurch die aufwändige Wartung von Servern und veralteten Endgeräten. Der bisher sehr zeitintensive Rollout neuer Software erfolgt auf Virtuellen Desktops per Mausclick innerhalb von Sekunden. Virtuelle Desktops stellen allen Schulen und Nutzern eine jeweils aktuelle und ausfallssichere Arbeitsumgebung zur Verfügung.

I3 Virtuelles Teamteaching – auf dem Weg zum globalen Unterrichtsszenario

J3 Walter Gahr, MSc, PH Niederösterreich

In den letzten Jahren absolvierten viele aktive Lehrende die europaweit standardisierte EPICT-Ausbildung (European Pedagogical ICT Licence). Wie steht es allerdings mit der Einbindung der dort erworbenen und angewendeten IKT-Kompetenzen im konkreten Schulalltag? Virtuelles

Teamteaching bietet eine kreative Anwendungsform, kollaborative Unterrichtsszenarien mit IKT-Anspruch über die Schulgrenzen hinweg umzusetzen. Dabei profitieren die Mitwirkenden von den zur Verfügung gestellten Materialien und der Betreuung durch einen E-Coach. Am Pilotprojekt „Bob Dylan“ nahmen mehrere österreichische Schulen teil.

[Präsentation](#)

I4 Die 3D-Welt von Google SketchUp
J4 Mag. Miriam Zotter, BG/BRG Purkersdorf

Mit dem kostenfreien CAD-Programm Google SketchUp kann man rasch und unkompliziert geometrische/räumliche Szenen veranschaulichen. Der Name des Programms leitet sich von der Freihandskizze ab, was sich in der einfachen und intuitiven Bedienbarkeit widerspiegelt. In der Schule reicht sein Einsatzbereich von 2-dimensionalen Mustern und bemaßten geometrischen Skizzen bis hin zu exakten 3-D Modellen und Animationen. Im Vortrag wird das Programm anhand konkreter Unterrichtsbeispiele vorgestellt.

IJ5 Medieneinsatz am Puls der Zeit im Englischunterricht
Herbert Kerzendorfer, MSc, KPH Wien/Krems

WORKSHOP (75 min.)

E-Learning und Sprachenunterricht sind seit jeher untrennbar miteinander verbunden. Faszinierende Entwicklungen von „Apps“ bis „Zarb“ bereichern den Unterricht und machen es für Lehrer/innen einfach, motivierenden Unterricht zu gestalten. Englischunterricht orientiert sich an den folgenden Fertigkeitsbereichen: Hören; Lesen; An Gesprächen teilnehmen; Zusammenhängendes Sprechen; Schreiben – es gilt, diese im Unterricht in den verschiedenen Kompetenzniveaus umzusetzen und dabei sind die digitalen Medien eine Komponente, die nicht mehr wegzudenken ist. Einsatzszenarien von Handys, Pads, Laptops, PCs und interaktiven Tafeln unterstützen die Lehrpersonen beim Umsetzen eines zeitgemäßen Unterrichts.

Open Source als strategisches Werkzeug

Mag. Hartmut Müller, Geschäftsführer Raiffeisen Informatik GmbH

Wirtschaftlicher Wettbewerb wird zunehmend über konkurrierende Businessmodelle betrieben. Der Verlust der IT-Innovationskompetenz für Europa, wurde über die Lizenzmodelle der Anbieter aus Übersee ausgelöst. Die Regelungen der Urheberrechte sichern die Position des Herstellers ab und erzeugen immer mehr Oligopole und Monopol. Zukünftige Veränderungen im Wettbewerb erfordern neue strategische Businessmodelle. Open Source als Supportmodell kann hier als Basis für neue Innovation und bessere Wettbewerbsgrundlage genutzt werden. Voraussetzung dafür ist, dass schon in der Ausbildung kollaboratives Arbeiten gefördert und dadurch Open Source als strategisches Werkzeug in der internationalen Zusammenarbeit etabliert wird. Resultierend werden Innovation, Kooperation und Kommunikation gestärkt.

[Präsentation](#)

[Drucken](#)