

EDU | days 2019

Programm

www.edudays.at

Di., 2. und Mi., 3. April 2019	Donau-Universität Krems Karl-Dorrek-Straße 30 3500 Krems	Twitter: #edudays Wall: edudays.tweetwally.com	WLAN: DUKAirnet Username: wlan-edudays Password: krems
			
 Präsentationstechnik GmbH		 EDV Eder	
 die erfolgreiche Verbindung			
			 Ihr persönliches, digitales Lehrerzimmer.

Programmübersicht Dienstag, 2. April 2019

	Audimax						
12:00 - 12:30	Registrierung						
12:30 – 12:45	Eröffnung und Begrüßung						
12:45 – 13:00	1 Martin Bauer: Masterplan Digitalisierung in der Bildung						
13:00 – 13:45	2 Olaf-Axel Burow: Schule digital – wie geht das? Wie die digitale Revolution uns und die Schule verändert.						
13:45 – 14:00	Pause						
	Audimax	SE 1.1	SE 1.5	SE 1.2	PC Lab 1.3	SE 1.3	SE 1.7
14:00 – 14:30	3 Maria Grandl MAKER DAYS for kids - Rückblick und Ausblick	4 Marlene Miglbauer Digitale Grundbildung, aber wie?	5 Elke Höfler Sprachlernen 2.0: Edutainment im Klassenzimmer	6 Olaf-Axel Burow Workshop zur Keynote Schule digital – wie geht das? Wie die digitale Revolution uns und die Schule verändert.	7 Christian Fuchs Proaktives Klassenmanagement - Digital unterstützt und DSGVOkonform!	8 OpenSpace A	9 OpenSpace B
14:45 - 15:15	10 Kurt Söser "we don't need no education"	11 Alicia Bankhofer iPads und die Digitale Grundbildung – so sieht's in der Praxis aus!	12 C. Amon und L. Pollak Pimp your lesson			13 OpenSpace C	14 OpenSpace D
15:30 – 16:00	Pause						
16:00 – 16:30	15 Elke Höfler SAMR, 4C, 5R: Lang lebe das Akronym	16 Karin Tengler Digitale Grundbildung und Märchen – eine Diskrepanz?	17 K. Edtstadler u. G. Kysela-Schiemer SCHLEMEDI – Kriterien zur Bewertung von Online Übungen für das Erstlesen und -schreiben	18 Natalie Schrammel Nützliche Webtools und smarte Helfer für den Unterricht 4.0	19 Stefanie Schallert Digitale Escape Rooms – einfach & kostenlos für den Unterricht erstellen	20 OpenSpace E	21 OpenSpace F
16:45 - 17:15	22 Manuel Garzi Making macht Schule Mit Kindern kreative Lösungen für ihre Welt entwickeln	23 Thomas Nárosy Woran wir digital gründlich gebildete Schüler/innen erkennen. Diskussionsbeitrag zur Digitalen Grundbildung	24 Erich Pammer Babylonische Sprachverwirrung - oder - DAF DAZ digital?	25 Andrea Ghoneim Bildungstechnologie als Weiterbildungsgegenstand		26 OpenSpace G	27 OpenSpace H
17:30 - 18:00	28 G. Edhofer, S. Jilka, F. Stipberger Gemeinsam statt einsam - Warum auch SIE ein PLN brauchen!	29 Karl Hofbauer Digitale Grundbildung im Deutschunterricht allgemein und mit Schwerpunkt "Standardanwendungen".	30 Sonja Gabriel Mit digitalen Games die kommunikative Kompetenz steigern	31 C. Märzinger-Dürrank Mathematikunterricht: Eine hybride Lösung für die Zukunft	32 Markus Krug Der Unterrichtsalltag in der Schule neu digital raffiniert definiert	33 OpenSpace I	34 OpenSpace J
18:15	Ende Tagesprogramm						
19:00	Abendprogramm						

Flipped Workshop: 35 | Carolin Bauer Eine Schule zum Leben erwecken - <http://bit.ly/edudaysBauer>

Programmübersicht Mittwoch, 3. April 2019

	Audimax						
09:00 – 09:30	36 Christian Vorhemus: Kreativität trifft KI: Lernen mit Künstlicher Intelligenz						
09:30 – 10:30	37 - 45 Pecha Kucha: Kurzvorträge zu jeweils 300 Sekunden						
10:30 – 10:45	World Café: Information und Diskussion zu den Pecha Kucha Vorträgen						
10:45 – 11:00	Pause						
	Audimax	SE 1.1	SE 1.5	SE 1.2	PC Lab 1.3	SE 1.3	SE 1.7
11:00 – 11:30	46 Andrea Prock Five-Shot-Methode: Filmen mit dem Smartphone	47 Mathias Kutschera Robo Wunderkind (Coding und Making)	48 Ferdinand Stipberger EDU Breakout - Escape Room fürs Klassenzimmer	49 Georg Köck NMS Lienz Nord: Unser Weg zur eExpert+ Schule - Aus der Praxis - Für die Praxis	50 Alois Bachinger Freude am Analyse- und Problemlösedenken	51 OpenSpace K	52 OpenSpace L
11:45 – 12:15	53 Veronika Gmachl "Fakt oder Fake?" - Sicher recherchieren im digitalen Unterricht.	54 Martin Weissenböck Progressive Web App (PWA)	55 Esther Topitz Sprachlandschaften mobil entdecken: Der Einsatz der Lingscape-App im Unterricht	56 Hermann Morgenbesser MINT Lernszenarien im Future Learning Lab Wien		57 OpenSpace M	58 OpenSpace N
12:30 – 13:30	Mittagspause						
13:30 – 14:00	59 J. Urban u. M. Leichtfried Medienkritisches Bewusstsein & Medienproduktionskompetenz fördern	60 S. Plomer u. T. Winkler Robotik und künstliche Intelligenz für alle!	61 Hermann Binder LETTO - üben - prüfen - kompetenzorientiert Noten verwalten	62 Andreas Riepl Disruption in education - Digitalisierung als Chance?	63 Dorit Assaf Physical Computing – Verbindung der physischen mit der virtuellen Welt	64 OpenSpace O	65 OpenSpace P
14:15 – 14:45	66 I. Grundschober u. Wolfgang Rauter Do it yourself! Mitmach-Web Applikationen in der Schule	67 Markus Mayrl Ein flächendeckendes, zuverlässiges, sicheres Netzwerk als Grundlage für digitale Bildung	68 P. Tratberger u. B. Hübel-Fleischmann Geschichtenwerkstatt vs. Aufsatzunterricht - texten am iPad	69 Gerhard Egger GeoGebra-Books		70 OpenSpace Q	71 OpenSpace R
15:00 – 15:30	72 Hanna Watzl Klimaschule Online Challenge: Spielerisch die Welt des Klimaschutzes entdecken	73 Martin Weissenböck web2py - batteries included	74 Aloisia Sens "Spielend" Französisch lernen - eine Online Rallye für Französisch A2	75 G. Schwabl u. P. Pallhuber STARTklar: Onboarding digital fördern am Beispiel eines online Startpakets der PH Tirol	76 Sabine Apfler Scratch 3.0 in der Volksschule	77 OpenSpace S	78 OpenSpace T
15:45 – 16:15	79 Josef Buchner Die Erweiterung des Klassenzimmers durch Mobile Immersive Learning	80 Hermann Milchram Hilfe, die Roboter kommen!	81 Natalie Denk Lernen durch Entscheidungen – Konzeption und Entwicklung des CDG4E Game Creators	82 Hans Eder Übergang zu einem modernen cloudbasierten Schulnetzwerk		83 OpenSpace U	84 OpenSpace V
16:30	Ende Tagesprogramm						

Flipped Workshop: 85 | Oliver Kastner-Hauler Computational Thinking mit dem BBC micro:bit - <http://bit.ly/edudaysKastner>

Flipped Workshop: 86 | Walter Fikisz Digitale Medien im Deutschunterricht der Volksschule - <http://bit.ly/edudaysFikisz>

Abstracts

01

Keynote

Masterplan Digitalisierung in der Bildung

AL Mag. Martin Bauer, MSc

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Informationen zum Masterplan Digitalisierung in der Bildung

Martin Bauer, MSc leitet die Abteilung II/8 für IT-Didaktik und digitale Medien im Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung und ist u.a. verantwortlich für die Umsetzung aller pädagogischen Initiativen zur Vermittlung von digitalen Kompetenzen an Schüler/innen und Lehrpersonen.

02

Keynote

Schule digital - wie geht das? Wie die digitale Revolution uns und die Schule verändert

Prof. Dr. Olaf-Axel Burow

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

In der Keynote erfahren Sie, wie die Digitalisierung fast aller Lebensbereiche uns und die Schule verändert. Es handelt sich um einen grundlegenden Wandel, der durch sieben Revolutionen getrieben wird: die pädagogische Revolution setzt auf eine Renaissance der Aufklärung, denn kritische Bildung wird zum Schlüssel. Eine Schulrevolution, verbunden mit einer Unterrichts- und Organisationsrevolution trägt zur Entwicklung von Zukunftsschulen bei. Aufgrund der sich schnell wandelnden Anforderungen entsteht eine Kreativitätsrevolution, die begleitet wird von einer Glücksrevolution, die vom Bedürfnis nach einem sinnerfüllten, guten Leben getragen wird. Angesichts von sich zuspitzenden Umweltkrisen stehen wir schließlich vor einer Nachhaltigkeitsrevolution, die es erforderlich macht, dass Lehrer/innen und Schüler/innen nicht nur Wissen aufnehmen, Fertigkeiten erlernen und ihren Charakter bilden, sondern selbst Zukunft gestalten.

Prof. Olaf-Axel Burow hat an der Technischen Universität Berlin promoviert und habilitiert. Von 1984 bis 1994 war er als wissenschaftlicher Assistent an der Hochschule der Künste Berlin tätig. Es folgte eine Ausbildung zum Gestalttherapeuten und Coach. Von 1995 bis 1996 war er Hochschuldozent an der Universität Giessen und ist nun seit 1997 Professor für Allgemeine Erziehungswissenschaften an der Universität Kassel. Seine Forschungsschwerpunkte sind Theorien und Methoden der Erziehungswissenschaft, Kreativitäts- und Zukunftsforschung, Personal-, Schul- und Organisationsentwicklung und Partizipationsdesign. Burow berät Organisationen im In- und Ausland in Fragen von Führung, Change-/ Kreativitäts- und Zukunftsmanagement. Zu seinen letzten Buchveröffentlichungen zählen "Bildung 2030 – Sieben Trends, die die Schule revolutionieren" (Weinheim: Beltz, zusammen mit Charlotte Gallenkamp) und "Schule digital – Wie geht das. Wie die digitale Revolution uns und die Schule verändert" (Weinheim: Beltz)

Impulsvortrag 30

MAKER DAYS for kids - Rückblick und Ausblick

Mag.rer.nat. Maria Grandl

03

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

DREAM IT, LOVE IT, MAKE IT!

Im August 2018 fanden an der TU Graz die MAKER DAYS for kids statt. Dabei konnten Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 14 Jahren in einer offenen (digitalen) Werkstatt kreativ arbeiten und verschiedene Produkte mit unterschiedlichen (digitalen) Werkzeugen und Materialien gestalten und herstellen. Die altersgemäße Vermittlung von informatischen und digitalen Kompetenzen stand dabei bei den verschiedenen Stationen im Vordergrund, wobei den Teilnehmerinnen und Teilnehmern viel Raum geboten wurde, um kreativ und selbstbestimmt zu arbeiten. Der Impulsvortrag soll dazu dienen, die verschiedenen Stationen der MAKER DAYS, sowie die Produkte, die bei den Stationen entstanden sind, vorzustellen. Auf Basis der Evaluierungsergebnisse werden Empfehlungen für die Einrichtung von (temporären) Makerspaces und für die Integration von MakingAktivitäten im Schulunterricht gegeben. Die MAKER DAYS finden 2019 wieder an der TU Graz statt - mit einigen Änderungen. Was wir aus welchen Gründen anders machen, wird ebenfalls im Vortrag thematisiert.

Mag. Maria Grandl ist tätig am Institut für Interactive Systems and Data Science und dissertiert zum Thema Informatische Grundbildung und Maker Education.

04

Impulsvortrag 30

Digitale Grundbildung, aber wie?

Mag. Dr. Marlene Miglbauer

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

Seit dem Schuljahr 2018/19 ist die Verbindliche Übung Digitale Grundbildung im Lehrplan der Sekundarstufe I verankert. Schüler/innen sollen dabei in acht Bereichen Grundkompetenzen erwerben. Dieser Vortrag stellt Ressourcen und Angebote der Virtuellen PH vor, die bei der Konzipierung und didaktischen Umsetzung der Verbindlichen Übung unterstützen können. Die Angebote reichen von konkreten Fortbildungsangeboten bis zu Ressourcen zur Digitalen Grundbildung.

Leiterin der Virtuellen PH; Schwerpunkte: Digitale Kompetenzen und Sprache

05

Impulsvortrag 30

Sprachenlernen 2.0: Edutainment im Klassenzimmer

MMag. Dr. Elke Höfler

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

YouTube gilt unter den Jugendlichen nicht nur als Entertainmentplattform sondern, das zeigt die aktuelle Jugend-Internet-Medien-Studie, auch Informationsplattform. Dabei spielen die Videos der sogenannten Influencer eine zentrale Rolle. Bibi, PewDiePie und Co haben die Smartphones und damit die Aufmerksamkeit der Jugendlichen schon längst erobert und üben eine wichtige meinungsbildende Funktion aus. Wie problematisch und gleichzeitig wertvoll die Videos der Influencer sind bzw. sein können, soll im Vortrag anhand von Beispielen erläutert werden. Dabei wird der Brückenschlag zwischen dem Erwerben sprachlicher und digitaler Kompetenzen versucht.

Elke Höfler ist Lecturer am Institut für Romanistik an der Universität Graz (Schwerpunkt: Fachdidaktik) und hält Lehrveranstaltungen zu mediendidaktischen Themen. Sie lehrt zudem an der FH Burgenland und der FH Kärnten und hält laufend Fortbildungen an mehreren Pädagogischen Hochschulen in Österreich sowie eLectures an der Virtuellen PH, an der sie zudem als Online-Tutorin arbeitet. Von 2010 bis 2017 leitete sie den Fachbereich Mediendidaktik an der Akademie für Neue Medien und Wissenstransfer.

Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Fiktionsforschung, der Mediendidaktik, der mediengestützten Fachdidaktik, der Sprachlehrforschung, Social Media, MOOCs und Open Educational Resources.

06

Workshop 75 SE

Workshop zur Keynote

Prof. Dr. Olaf-Axel Burow

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

Im Workshop wird das Thema der Keynote diskutiert und vertieft.

Prof. Olaf-Axel Burow hat an der Technischen Universität Berlin promoviert und habilitiert. Von 1984 bis 1994 war er als wissenschaftlicher Assistent an der Hochschule der Künste Berlin tätig. Es folgte eine Ausbildung zum Gestalttherapeuten und Coach. Von 1995 bis 1996 war er Hochschuldozent an der Universität Giessen und ist nun seit 1997 Professor für Allgemeine Erziehungswissenschaften an der Universität Kassel. Seine Forschungsschwerpunkte sind Theorien und Methoden der Erziehungswissenschaft, Kreativitäts- und Zukunftsforschung, Personal-, Schul- und Organisationsentwicklung und Partizipationsdesign. Burow berät Organisationen im In- und Ausland in Fragen von Führung, Change-/Kreativitäts- und Zukunftsmanagement. Zu seinen letzten Buchveröffentlichungen zählen "Bildung 2030 – Sieben Trends, die die Schule revolutionieren" (Weinheim: Beltz, zusammen mit Charlotte Gallenkamp) und "Schule digital – Wie geht das. Wie die digitale Revolution uns und die Schule verändert" (Weinheim: Beltz)

Workshop 75 PC Lab

Proaktives Klassenmanagement - Digital unterstützt und DSGVO-konform!

Mag. Christian Fuchs

07

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Unter proaktivem Klassenmanagement versteht LMS.at die aktive Steuerung und Unterstützung von Schüler/innen und Eltern zur erfolgreichen Absolvierung der schulischen Laufbahn. Nachdem die Einrichtung der Klasse vorgenommen wurde, liegt es an den handelnden Personen (KV + Klassensprecher/innen) diese "mit Leben"/mit Informationen zu befüllen. Da die Klasse, im Unterschied zum Kurs, mehrere Jahre bestehen bleibt, gibt es sehr viele Möglichkeiten DSGVO-konform Informationen den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung zu stellen. Eine gut geführte Klasse wird auch digital unterstützt geführt.

Unter anderem sind folgende Schlüsselfunktionen möglich: Bereitstellung von Unterlagen, Dokumentation von schulischen Veranstaltungen, Klassenterminkalender (SA, ua.), Kommunikation mit Schülerinnen und Schülern, Digitales Mitteilungsheft (DSGVO-konform), Einsicht für Erziehungsberechtigte (Termine, Mitteilungen, Beurteilungen, Kompetenzen, uvm.), transparente Leistungsdokumentation - Beurteilungsübersicht für KV (und Direktion). Im Rahmen dieses Workshops erhalten die TN einen Überblick über die Möglichkeiten für Klassenvorstände und können eine Klasse digital unterstützt DSGVO-konform führen.

Christian Fuchs ist Projektleiter von LMS - LERNEN MIT SYSTEM und verantwortlich für zentrale Koordination und Support (technische Betreuung und Benutzerunterstützung, Planung und Umsetzung von Erweiterungen); Lehrer für kaufmännische Gegenstände, Informationstechnologie und eBusiness an der BHAK/BHAS Eisenstadt; Mitarbeiter an der PH Burgenland, Bereich E-Learning und Lernmanagementsysteme; ehemaliger Lehrbuchautor - Manz Verlag; Diplomierter Trainer für Webdesign, Wirtschaftsinformatik, Digital Business und Digital Business für Übungsfirmen

08

Open Space A

Übersicht: www.edudays.at/openspace

09

Open Space B

Übersicht: www.edudays.at/openspace

Impulsvortrag 30

"we don't need no e-ducation"

Mag. Kurt Söser

10

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Nach hunderten Fortbildungen, Workshops, Seminaren, Vorträgen,... mit über 10.000 Lehrerinnen und Lehrern zum Themenbereich "Digitalisierung" und "eLearning" habe ich eines herausgefunden: Es gibt unglaublich viele geniale Tools und (digitale) Bildungs-Werkzeuge und diese bieten unglaubliche Möglichkeiten für den Unterricht. Doch die wichtigsten Fragen sind immer noch nicht beantwortet: Wollen wir Lehrer/innen das eigentlich? Wie viel "eEducation" verträgt die Schule? Wie passt das Ganze in eine "historisch gewachsene" Schule? Welche Rahmenbedingungen brauchen wir?

In diesem Beitrag soll anhand von ein paar Beispielen ein herausfordernder, polemischer, teils unangenehmer Blick auf die Disruption der Bildung durch (digitale) Werkzeuge geworfen werden und warum sich Lehrer/innen und Schule dieser Disruption stellen MÜSSEN!

Informationen zu Kurt Söser finden Sie unter www.kurtsoeser.at

Impulsvortrag 30

iPads und die Digitale Grundbildung – so sieht's in der Praxis aus!

Alicia Bankhofer, BA BEd

11

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Vielerorts sind iPads bereits Teil der technischen Ausrüstung an Schulen. Wie können sie zielgerichtet und didaktisch sinnvoll verwendet werden? In diesem Workshop wird gezeigt, wie iPads für die verbindliche Übung "Digitale Grundbildung" eingesetzt werden können und welches Potenzial sie für den Erwerb von Medienkompetenzen bieten. Lernsettings für alle acht Lehrplanbereiche werden erprobt. Teilnehmende erfahren und erleben, wie sie durch die Nutzung von iPads ihre Unterrichtspraxis bereichern können, mit dem Ziel selbstständiges und selbstbestimmendes Lernen zu fördern.

Alicia Bankhofer ist Lehrerin für Englisch, Coding und Digitales Lernen, E-Learning Koordinatorin und Koordination von Ö1 macht Schule.

Impulsvortrag 30

Pimp your lesson

Mag. Cornelia Amon und Mag. Lisa Pollak, B.A.

12

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Einen Überblick über die gängigen Softwareangebote die von Kindern und Jugendlichen genutzt werden zu behalten, ist bereits ein forderndes Unterfangen. Diese Vielfalt an unterschiedlichen Angeboten und Möglichkeiten kreativ in den Unterricht zu verpacken, versteckt noch einiges mehr an Herausforderung.

Wir wollen mittels Beispielen und Inspirationen Wege zeigen, wie das geschehen kann und Best Practice-Beispiele vor den Vorhang holen. Anhand ausgearbeiteter Ideen auf dem Lehrer/-innen-Web und des Scratch-Accounts zeigen wir beispielhaft, wie unterschiedliche Werkzeuge in den verschiedensten Gegenständen genutzt werden können.

Mag. Cornelia Amon ist Medienpädagogin und arbeitet an Coding Projekten für Lehrerinnen und Lehrer in den Lernumgebungen Scratch, Snap und Pocketcode.

Mag. Lisa Pollak, B.A. ist ebenfalls Medienpädagogin beim Wiener Bildungsserver und beschäftigt sich mit dem Thema Educational Robotics sowie der Erstellung von Praxis Ideen.

13

Open Space C

Übersicht: www.edudays.at/openspace

14

Open Space D

Übersicht: www.edudays.at/openspace

Impulsvortrag 30

SAMR, 4C, 5R: Lang lebe das Akronym

MMag. Dr. Elke Höfler

15

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Sie unterrichten im Klassenzimmer 4.0, haben für sich das SAMR-Modell entdeckt und richten Ihren Unterricht am 4C-Modell aus? Ihre Materialien sind gemäß der 5R permissions designt und in der VUKA-Welt überleben Sie dank des KISS-Prinzips? FC und OER sind natürlich Teil Ihrer OEP - sowas versteht sich im 21. Jahrhundert?! AR, VR und MR haben Potential für einen zeitgemäßen Unterricht. Im Zeitalter von Twitter, Instagram und Co kommunizieren wir verkürzt. Jedes Zeichen zählt - Akronyme werden produktiv eingesetzt. In einem kurzen Beitrag wird versucht, Licht in das Akronym-Dickicht zu bringen und dieses gleichzeitig kritisch zu beleuchten. Als leitende Frage: Was steckt hinter den Akronymen und was bringen sie für mein Lehren und das Lernen meiner Lernenden?

Elke Höfler ist Lecturer am Institut für Romanistik an der Universität Graz (Schwerpunkt: Fachdidaktik) und hält Lehrveranstaltungen zu mediendidaktischen Themen. Sie lehrt zudem an der FH Burgenland und der FH Kärnten und hält laufend Fortbildungen an mehreren Pädagogischen Hochschulen in Österreich sowie eLectures an der Virtuellen PH, an der sie zudem als Online-Tutorin arbeitet. Von 2010 bis 2017 leitete sie den Fachbereich Mediendidaktik an der Akademie für Neue Medien und Wissenstransfer.

Ihre Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Fiktionsforschung, der Mediendidaktik, der mediengestützten Fachdidaktik, der Sprachlehrforschung, Social Media, MOOCs und Open Educational Resources.

Impulsvortrag 30

Digitale Grundbildung und Märchen – eine Diskrepanz?

Karin Tengler, BEd MA

16

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Die Schlagworte Digitale Grundbildung und Klassenzimmer 4.0 gehören mittlerweile zum Bildungsbereich unabhängig dazu. Wie sieht das mit Märchen im Unterricht aus? Sind diese heutzutage überhaupt noch zeitgemäß? Wie kann es gelingen Märchen mit digitalen Medien zu verbinden? In diesem Vortrag werden Ideen vorgestellt, wie eine Kombination aus digitalen Medien und Märchen aussehen und wie man kreative Projekte zum Thema „Märchen“ initiieren kann.

Karin Tengler ist Mitarbeiterin des Departments Medienpädagogik an der PH NÖ. Ihre Schwerpunkte in der Forschung liegen bei digitalen Medien und Coding und Robotik in der Primarstufe.

Impulsvortrag 30

SCHLEMEDI – Kriterien zur Bewertung von Online-Übungen für das Erstlesen und schreiben

Mag. Dr. Konstanze Edtstadler und Dipl.-Päd. Dr. Gerda Kysela-Schiemer, MA

17

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Aufgrund der mittlerweile niederschweligen und intensiv genutzten Möglichkeit, digitale Lehr- und Lernangebote zu erstellen und ohne Qualitätskontrolle zu verbreiten, ist es notwendig, fachwissenschaftliche, fachdidaktische und mediendidaktische Kriterien literaturbasiert zu formulieren, um so Online-Angebote analysieren zu können. Dies wird im Pilotprojekt SCHLEMEDI (Schreiben und Lesen lernen mit Medien – digital, Projekt des Forums Primar im Verbund Süd-Ost im Fach Deutsch) für kostenlos verfügbare digitale Angebote zur Förderung des Erstlesens und Erstschreibens und der phonologischen Bewusstheit umgesetzt und in einer Handreichung für Lehrer/innen für die Praxis nutzbar gemacht.

Konstanze Edtstadler, Mag. Dr., ist Hochschulprofessorin für Angewandte Sprachwissenschaft und Deutschdidaktik an der PH Steiermark. Sie lehrt und forscht im Bereich Schriftsprache- und Orthographieerwerb sowie Lese- und Rechtschreibförderung und interessiert sich insbesondere für den didaktisch gewinnbringenden Einsatz digitaler Medien in der Sprachdidaktik. Gerda Kysela-Schiemer, Dipl.-Päd., Dr., MA, ist Hochschulprofessorin an der PH-Kärnten, Viktor-Frankl-Hochschule. Sie lehrt und forscht auf den Gebieten Sprachdidaktik Deutsch (im Primar- und Sekundarstufenbereich), Media Literacy und E-Learning und ist zudem Vorstandsvorsitzende der Gesellschaft für Pädagogik, Information und Medien (GPI) zu Berlin

Impulsvortrag 30

Nützliche Webtools und smarte Helfer für den Unterricht 4.0

Natalie Schrammel, M.Ed., BEd.

18

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

In diesem Workshop werden digitale Werkzeuge für einen zeitgemäßen Unterricht des 21. Jahrhunderts vorgestellt. Es geht u.a. um den Einsatz von

- Response-Tools,
- praktischen Unterricht-Management-Tools, die den Schulalltag erleichtern und
- Präsentations- und Animations-Tools, die die Kreativität der Schülerinnen und Schüler in verschiedenen Fächern fördern sollen.

Der Workshop bietet zahlreiche Unterrichts Anregungen und Beispiele zur Integration digitaler Medien in den Unterricht.

Natalie Schrammel ist Medienpädagogin und E-Didaktikerin an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich.

Impulsvortrag 30

Digitale Escape Rooms – einfach & kostenlos für den Unterricht erstellen

Mag. Stefanie Schallert

19

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Escape Rooms oder auch Breakouts – wie sie im Bildungskontext öfters genannt werden – halten in fast jeder Stadt Einzug. Auch im Bildungsbereich werden diese vermehrt in verschiedenen Fächern eingesetzt, um kreatives Problemlösen und kollaboratives Arbeiten zu fördern. Zudem wird so spielerisch das Gelernte geübt. Die in diesem Workshop vorgestellten digitalen Escape Rooms, können einfach und kostenlos für den eigenen Unterricht erstellt werden. Dabei werden die Workshopteilnehmenden auch versuchen, sich in Kleingruppen durch das Lösen verschiedener Aufgaben aus einem digitalen Escape Room zu befreien.

Stefanie Schallert arbeitet an der Virtuellen PH und beschäftigt sich mit dem didaktisch sinnvollen Einsatz von digitalen Medien im Bildungsbereich. Ihr Wissen gibt sie dabei gerne in Vorträgen oder Workshops im Rahmen der Lehrer/innenfortbildung weiter.

20

Open Space E

Übersicht: www.edudays.at/openspace

21

Open Space F

Übersicht: www.edudays.at/openspace

Impulsvortrag 30

Making macht Schule | Mit Kindern kreative Lösungen für ihre Welt entwickeln

Manuel Garzi

22

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

Wir wollen Kinder befähigen, Probleme und Herausforderungen in ihrer Lebenswelt zu erkennen, selbstständig anzugehen und kreative Lösungswege dafür zu suchen.

Making-Aktivitäten schaffen einen idealen Nährboden um dafür notwendige Kompetenzen aufzubauen. Making in der Schule zu etablieren ist ein komplexes Unterfangen. Lehrpersonen benötigen unterschiedlichste Kompetenzen, sowohl technischer, fachwissenschaftlicher und nicht zuletzt pädagogisch-didaktischer Art. An der PHSG wird aktuell das Framework «Making macht Schule» entwickelt, welches hier Hilfestellung bieten soll. Anhand von aufeinander aufbauenden Dimensionen wird aufgezeigt, wie Making-Lernsettings im Unterricht etabliert und entsprechende Lernprozesse evoziert werden können. Dabei stehen methodischdidaktische, thematische wie auch fachliche Aspekte im Fokus.

Manuel Garzi ist Dozent an der Pädagogischen Hochschule St.Gallen im Fachbereich Medienpädagogik und Informatikdidaktik Kursleiter in der Aus- und Weiterbildung von Lehrpersonen (Schwerpunkt E-Didaktik, Informatikdidaktik, Digitalisierung, BYOD und Change Management). Er macht Beratung und Begleitung von Schulen/Bildungsinstitutionen bei der Entwicklung und Umsetzung von Medienbildungskonzepten und Digitalisierungsstrategien; Lego Serious Play Facilitator

Impulsvortrag 30

Woran wir digital gründlich gebildete Schüler/innen erkennen. Ein Diskussionsbeitrag zur Verbindlichen Übung Digitale Grundbildung

Thomas Nárosy, BEd MBA MAS

23

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

Mit der Verbindlichen Übung Digitale Grundbildung hat Österreich mit Beginn des Schuljahres 2018/19 einen Meilenstein gesetzt; der Lehrplan, der sowohl digitale und informatische Kompetenzen, Medienkompetenz als auch gesellschaftspolitische Kompetenz integriert, sucht europaweit seinesgleichen. Digitale Kompetenz zeigt sich aber nicht im Abhaken von Lehrplanziele und im Ausfüllen von Onlinetests; digitale Kompetenz zeigt sich in der Fähigkeit, komplexe, mehr oder weniger schwierige Aufgabenstellungen bewältigen zu können; und echte Kritikfähigkeit und Kreativität wird auch Widersprüchliches und bislang noch nicht Gedachtes und Wahrgenommenes zu Tage fördern und sich gerade dadurch als bildend erweisen. Dieser Beitrag schlägt konkrete Wege und Aufgabenstellungen in diesem Sinne vor.

Bildungsinnovation digital-inklusiv. Von 2008 bis 2016 Leitung der NMS E-Learning-Unterstützung des Bildungsministeriums, in deren Rahmen wesentliche Vorarbeiten für die Digitale Grundbildung geleistet wurden. Co-Autor eines Praxishandbuchs zur Digitalen Grundbildung. Berät Schulen in diesem Feld

Impulsvortrag 30

Babylonische Sprachverwirrung - oder - DAF DAZ digital?

Erich Pammer, MBA, MAS, MSc, MA, BEd

24

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

Integration kann nur gut gelingen, wenn unsere Sprache beherrscht wird. Die vielen Sprachen sind eine große Herausforderung für einen guten Unterricht "Deutsch als Fremd- oder Zweitsprache" unabhängig von der äußeren Organisationsform. Es gibt viele tolle Programme, um Kindern und Jugendlichen den Erwerb leichter zu ermöglichen. Auch für die Lehrer/innen stellt es eine große Entlastung und Hilfe dar. Konkrete Beispiele können erprobt werden, z.B. www.oriolus.de.

Digitale INDIVIDUALISIERTE Lösungen für alle Kinder schaffen. Besonderer Schwerpunkt sind Lösungen für beeinträchtigte Kinder, um ihnen einen optimalen individuell gestalteten Bildungsweg zu ermöglichen. Digitale Lösungen sind inzwischen ein Königsweg geworden, der sowohl Kinder als auch Lehrer/-innen enorm entlastet. (www.erichpammer.at)

Impulsvortrag 30

Bildungstechnologie als Weiterbildungsgegenstand

Dr. Andrea Ghoneim und Mag. Stephan Längle

25

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

In diesem Impulsvortrag werden drei unterschiedliche Didaktische Designs für Bildungstechnologie vorgestellt und analysiert. Alle drei Designs wurden für die Weiterbildung von im Bildungsbereich Arbeitenden entwickelt, allerdings unterscheiden sich die Zielgruppen durch ihre Vorkenntnisse und ihre Weiterbildungsziele ein wenig. Digitale Medien sind nicht nur Gegenstand der Weiterbildungen, sondern auch Teil der Lernsettings:

- das Modul Bildungstechnologie aus dem Lehrgang eEducation (6 ECTS, Basis: Moodle & Mahara, Blended Learning)
- das Modul "Bildungstechnologie und Didaktik" aus dem Lehrgang „Digital Publishing in Education“ für das Projekt „Seamless Learning“ (3 ECTS, Basis: Moodle und Padlet, Blended Learning)
- das modul-ähnliche Trainingsprogramm "Upgrade of Teaching Competencies for digitally enhanced classrooms" aus dem Projekt TEAVET – Development of Teacher Competencies for a comprehensive VET system in Albania (ca. 3 ECTS, Basis: Moodle, Blended Learning)

Ein Vergleich der Lernsettings und der für die Weiterbildungen verwendeten Plattformen und digitalen Lernwerkzeuge zeigt Gemeinsamkeiten und Unterschiede in der Erarbeitung von Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien für Lernen und Lehren.

Dr. Andrea Ghoneim ist seit 2013 am Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien (IMB) der DonauUniversität Krems tätig.

Mag. Stephan Längle arbeitet ebenfalls am IMB.

Beide arbeiten in den Projekten TEAVET - Development of Teacher Competencies for a comprehensive VET system in Albania und Seamless Learning mit.

26

Open Space G

Übersicht: www.edudays.at/openspace

27

Open Space H

Übersicht: www.edudays.at/openspace

Impulsvortrag 30

Gemeinsam statt Einsam - Warum auch SIE ein PLN brauchen!

Gudrun Edhofer, Susanna Jilka, Ferdinand Stipberger

28

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Als Pädagoge, als Pädagogin ist es wichtig, alles zu verstehen und Aktivitäten innerhalb als auch außerhalb des Klassenzimmers zu formen. Sie sind gut ausgebildet, haben Unterrichtspläne studiert und können Lernstrategien entwickeln. Aber was ist mit Ihrer eigenen Entwicklung als Lehrender? Welche Möglichkeiten gibt es Ihnen zu helfen, die eigene berufliche Entwicklung zu pflegen?

Wie also schaffen wir Felder außerhalb der traditionellen Werkzeuge? Wo können SIE zusammenarbeiten und von einer Vielzahl unterschiedlicher Fachleuten lernen?

Das bietet Ihnen ein PLN – ein Personal Learning Network. Es garantiert Ihnen, den eigenen Blick über den Tellerrand zu richten und eine höhere Effizienz in die Arbeitsabläufe zu bringen.

Wir möchten Sie auf eine interaktive Reise in unser PLN mitnehmen. Lassen Sie sich überraschen.

Gudrun Edhofer: Lehrerin am EBGYM Hollabrunn, Mathematik und Geschichte, Schulbuchautorin, MIEE seit 2016, Einführung von OneNote am EBGYM; Host eines TweetMeet, begeisterte Twitterin (@GudrunEdhofer), leidenschaftliche OneNote- und Teams-Userin; Teilnahme am Climate Action Project und Innovation Project von Koen Timmers; regelmäßige Collaboration mit Schulen rund um die Welt via Skypecalls.

Susanna Jilka: Lehrerin an der Praxismittelschule der PH Wien, bereist begeistert die Welt mittels Skype und genießt den weltweiten kollegialen Austausch mittels Twitter.

Ferdinand Stipberger unterrichtet die Fächer Mathematik, Sport und Informationstechnologie an einer bayerischen Realschule. Seine Schwerpunkte liegen dabei auf dem Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Seit September 2018 ist er verantwortlicher Koordinator für Digitale Bildung an Realschulen in der Oberpfalz und berät diese in allen Belangen der digitalen Bildung. An seiner Schule hat er den Einsatz der Lernplattform Mebis koordiniert und ist Leiter des Arbeitskreises Robotik in der Oberpfalz, sowie Organisator des regionalen Robotik - Wettbewerbs

29

Impulsvortrag 30

Digitale Grundbildung im Deutschunterricht allgemein und mit Schwerpunkt "Standardanwendungen"

Mag. phil. Karl Hofbauer

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

In diesem Vortrag lernen Sie praxisnahe Umsetzungsideen kennen, wie Themen der digitalen Grundbildung im Deutschunterricht der NMS bzw. AHS-Unterstufe vermittelt werden können, speziell auch im Hinblick auf den Bereich Standardanwendungen. Beispiele und Impulse anhand konkreter Lehrwerke sowie frei verfügbare Gratismaterialien regen zum Entwickeln eigener Unterrichtsideen an.

Mag. Karl Hofbauer ist ausgebildeter Deutsch- und Englischlehrer. Beim VERITAS-Bildungsverlag ist er seit 2009 OnlineRedakteur von www.deutschstunde.at und seit 2016 Portalmanager von www.scook.at.

30

Impulsvortrag 30

Mit digitalen Games die kommunikative Kompetenz steigern

Mag. Dr. Sonja Gabriel, MA MA

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Digitale Spiele erfreuen sich bei Kindern und Jugendlichen immer größerer Beliebtheit und gehören bereits zum Alltag, bieten allerdings auch enormes Lernpotential. Dieser Beitrag zeigt auf, wie dieses Medium auch im (Fremd-)Sprachenunterricht genutzt werden kann. Anhand einiger konkreter Beispiele wird aufgezeigt, wie die Vorzüge von digitalen Spielen (Interaktivität, Feedback, Motivationspotential) auch im schulischen Kontext eingesetzt werden können, welche Kompetenzen beispielsweise gestärkt werden können und was bei der Auswahl und der Verwendung von digitalen Spielen zu beachten ist.

Sonja Gabriel ist Hochschulprofessorin für Medienpädagogik und Mediendidaktik an der KPH Wien/Krems; Lehre in der Aus-, Fort- und Weiterbildung im Bereich digitale Grundbildung, Schwerpunkt der Forschung im Bereich Digital Game-Based Learning, nationale und internationale Projekte im Bereich digitale Medien für das Lehren und Lernen

31

Impulsvortrag 30

Mathematikunterricht: Eine hybride Lösung für die Zukunft

Claudia Märzinger-Dürank

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Im Rahmen des Impulsvortrages wird das erste interaktive Mathematikbuch Österreichs vorgestellt (9. Schulstufe), das außerdem approbiert ist.

Eine Live-Demo geht dabei insbesondere auf die Verbindung zwischen dem gedruckten Schulbuch und dem interaktiven E-Book und dessen Einsatzmöglichkeiten in unterschiedlichen Unterrichts- und Lernsituationen ein. Ein Blick hinter die Kulissen zeigt außerdem, wie dieses neuartige Produkt von der Erstidee bis zur Marktreife gemeinsam mit österreichischen LehrerInnen und SchülerInnen entwickelt wurde.

Claudia Märzinger-Dürank: Projektleitung und Lektorat (Mathematik und Naturwissenschaften) Unterrichtstätigkeit (Mathematik)

32

Impulsvortrag 30

Der Unterrichtsalltag in der Schule neu digital raffiniert definiert

Dipl. Päd. Markus Krug

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Lehren - Lernen - Üben - Kontrollieren - Prüfen - Testenuff. Macht Schule eigentlich noch Spaß.....ist angstfreies und zielgenaues Lernen und Prüfen überhaupt im hektischen Schulalltag möglich.....ist da noch Platz & Zeit für zusätzliche digitale Bildung? Wie kann ich die Informations- und Kommunikationstechnik sinnvoll und lustbetont in meinen Unterricht mit Hilfe des eigenen Smartphone integrieren, obwohl wir an der Schule kein Wlan haben? Gibt es eine App für alle Gegenstände mit gleichzeitig hohem "Gaming und Lern Faktor" mit OER Charakter. Wie schaffe ich es, dass meine Kids digital sinnvoll aktiv werden und nebenbei auch noch die schulischen Lehrinhalte nachweislich meistern? All diese Fragen & mehr werden in dem Workshop anhand von eSquirrel tierisch ernst genommen und humorvoll beantwortet. Digital versprochen.....

Markus Krug ist Lehrer & Inf-Administrator an der NMS Traiskirchen, hält IKT-Vorträge & Seminare österreichweit; IKT-Koordinator & Referent am Bizent; Schulbuchautor (digitale Grundbildung) Leiter des eSquirrel Go-Pakets; ikt4you.eu - digitale Bildung sinnvoll neu gedacht

33

Open Space I

Übersicht: www.edudays.at/openspace

34

Open Space J

Übersicht: www.edudays.at/openspace

35

Flipped Workshop

Eine Schule zum Leben erwecken

Carolin Bauer

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Projektabschlussarbeit für das Erweiterungsstudium Medienpädagogik an der FAU Nürnberg. Mit Hilfe von Augmented Reality und QR-Codes haben Schüler sowohl die Schulumgebung als auch das Schulhaus für Besucher, neue Schüler und Gäste „zum Leben erweckt“.

<http://bit.ly/edudaysBauer>

Carolin Bauer ist Lehrerin und Klassenleiterin einer 10M an einer Mittelschule in Röthenbach nahe Nürnberg.

Keynote

Kreativität trifft KI: Lernen mit Künstlicher Intelligenz

Christian Vorhemus

36

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Machine Learning hat sich in den letzten Jahren verstärkt seinen Weg in unseren Alltag gebahnt. Konstrukteurinnen und Konstrukteure nutzen Künstliche Intelligenz um den Ausfall einer Maschine zu prognostizieren bevor er passiert, Banken klassifizieren die Kreditwürdigkeit von Personen und Unternehmen mithilfe einer Vielzahl an Daten. Kurzum: Modelle haben einen immer stärkeren Einfluss darauf, welche Aktionen gesetzt werden. Doch: Können uns Modelle diese Entscheidungen tatsächlich abnehmen? Wie kommen diese Vorhersagen zustande und wer ist letztendlich für die resultierenden Ergebnisse verantwortlich? In dieser Keynote werfen wir einen Blick hinter die Kulissen einiger verwendeten Modelle und gehen der Frage nach, wie Computer lernen und warum es wichtig ist, ein Bewusstsein dafür zu entwickeln, wie Modelle entstehen und wo ihre Grenzen liegen. Außerdem sehen wir uns an, wie uns Künstliche Intelligenz helfen kann, unsere Kreativität zu beflügeln.

Als Consultant bei Microsoft entwirft und implementiert Christian Vorhemus Softwaresysteme mit speziellem Fokus auf Cloud und angewandtes Machine Learning. Für seine Ideen und Projekte im Bereich Big Data & AI wurde er bereits mit dem u:Start Gründerpreis der Universität Wien und dem eAward ausgezeichnet. Seine praktische Erfahrung gibt er laufend bei Konferenzen und als Trainer bei „LinkedIn Learning“ weiter, außerdem ist er mit Leidenschaft bei CoderDojo Wien aktiv, um auch die nächste Generation für IT zu begeistern.

37

Pecha Kucha 300 sec

eSport Schulliga in Floridsdorf/Wien

Mag. Natalie Denk, MA

38

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Was hat eSport mit Schule zu tun? Wie soll und kann eSport die Schule unterstützen Schüler*innen auf das Leben vorbereiten? In diesem Vortrag wollen wir einen Einblick in die Planung und Umsetzung der ersten eSport Schulliga in Floridsdorf geben. Wien bietet eine einzigartige Infrastruktur, welche wir uns bei diesem Projekt zunutze gemacht haben.

Ein großer Schwerpunkt liegt auch im Bereich der MINT Fächer. Im Rahmen des Wettbewerbs wollen wir insbesondere Mädchen ermutigen, in die Schulligen einzusteigen und somit gängige Rollenklischees aufbrechen. In weiterer Folge kann hier gut angeknüpft werden, um Mädchen in ihrem Selbstvertrauen in technischen Fertigkeiten zu stärken und zu motivieren, einen Berufsweg im MINT Bereich zu verfolgen.

Natalie Denk ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Zentrum für Angewandte Spieleforschung, Donau-Universität Krems Fachgebiete: Bildungswissenschaft, Medienpädagogik, Game Based Learning, Educational Game Design, Gender & Gaming Aktuelle Projekte: MOBILITY 360°: Citizens of the Future (FFG); Think!First - Online Bestellsystem zur Forcierung nachhaltiger Gütermobilität mittels eines nutzerzentrierten Ansatzes (FFG); Create Digital Games for Education (Erasmus+); Walk Your City - Forcierung des Fußgängerverkehrs in Städten anhand innovativer, verhaltensbasierter Interventionsformen (FFG)

39

Pecha Kucha 300 sec

YC² - You can code

Mag. Maria Grandl

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

Ein multimediales, offenes E-Book als digitales Lehr- und Lernmittel hat vielseitige Einsatzmöglichkeiten und ergänzt den Lehr- und Lernprozess durch ein einfaches, digitales Hilfsmittel. Im Projekt „YC² – You can code“ wird das bestehende OER E-Book der Technischen Universität Graz zum Thema „Einsatz von Educational Robotics im Unterricht“ unter Einbeziehung von Citizens evaluiert und weiterentwickelt.

Maria Grandl ist tätig am Institut für Interactive Systems and Data Science an der Technischen Universität Graz und dissertiert zum Thema Informatische Grundbildung und Maker Education.

40

Pecha Kucha 300 sec

Der Einsatz von Lego Education WeDo im naturwissenschaftlichen Unterricht

Tamara Solnitzky, BEd.

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

Naturwissenschaftliche Fächer, allen voran Sachunterricht in der Grundschule, nehmen einen immer wichtiger werdenden Stellenwert in der Unterrichtsdidaktik ein. Wissen soll nicht mehr nur für die eigene Lebensumwelt gültig sein. Lego Education WeDo bietet eine Möglichkeit naturwissenschaftliche Themen interaktiv mit den Schülerinnen und Schülern aufzubereiten. Wie der Einsatz von Lego Education WeDo im naturwissenschaftlichen Unterricht zur Veränderung der Lernsituation beitragen kann, wird in diesem Beitrag dargestellt.

Tamara Solnitzky ist Klassenlehrerin einer Ganztagesklasse in Niederösterreich. Derzeit absolviert sie neben ihrer Lehrtätigkeit den Masterstudiengang „Angewandtes Wissensmanagement“ an der Fachhochschule Burgenland. Sie setzt digitale Medien gerne in ihrem Unterricht ein und bereitet die Kinder auf eine digitale Zukunft vor

41

Pecha Kucha 300 sec

Alles JAVA – oder was? 4K-Kompetenzen mit einem MOOC zu Programmierung einüben

Studienrätin, Counsellor, Diplom-Kauffrau Christine Skupsch

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

Programmierkenntnisse und Computational Thinking spielen in vielen Jobs schon heute eine große Rolle. Ihre Bedeutung wird in der Zukunft noch wachsen. Via Pecha Kucha sehen wir, wie Schüler*innen im Frühjahr 2018 durch einen openHPI Kurs in der Form eines MOOCs die Programmierung mit JAVA gelernt haben. Außerdem erwarben sie die 4K-Kompetenzen durch den Austausch untereinander. Im Feedback reflektierten die Schüler/innen ihren Lernzuwachs.

In der anschließenden Diskussion sprechen wir über Möglichkeiten und Chancen eines MOOCs im Rahmen des Unterrichts. Wer sich anmelden mag: der aktuelle Kurs läuft ab 15.02.2019 und ist unter der Adresse <https://mooc.house/courses/javaeinstieg-schule2019> zu finden.

Christine Skupsch ist Lehrerin für die Fächer Informatik und Politik/Wirtschaft. Freiberuflich tätig als Coach und Counsellor zu den Themen Hochbegabung und Bildung mit digitalen Medien, www.iqberatung.de

42

Pecha Kucha 300 sec

DigComp 2.2.at. Ein europäischer Kompetenzrahmen in rot-weiß-rot

Thomas Nárosy, BEd MBA MAS

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

Seit 2013 arbeitet die Europäische Kommission (EK) an ihrem DigComp-Framework, einem Rahmen für die digitalen Kompetenzen von Bürgerinnen und Bürgern. Dessen letzte Version 2.1. aus dem Jahr 2017 wurde nun im Auftrag des Bundesministeriums für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (BMDW) ins Deutsche übertragen und Ende Jänner 2019 publiziert. Eine Konsultationsphase und kritische Revision ging dieser Publikation voraus und führte zu einigen Ergänzungen und Weiterentwicklungen im Vergleich zur Version 2.1. der EK; die „rot-weiß-rote“ Version des Kompetenzrahmens trägt daher die Versionsnummer 2.2.at. Dieser Beitrag informiert über Kontext und Inhalte von DigComp 2.2.at sowie über die Einrichtung einer Task Force, deren Aufgabe die zukünftige, kontinuierliche Kuratierung des Frameworks sein wird.

Thomas Nárosy ist Berater des BMDW und Projektleiter der Entwicklung des DigComp 2.2.at

43

Pecha Kucha 300 sec

Einsatz von APPS im Sportunterricht

Christoph Konir, BEd und Dipl. Oec. Christian Rudloff, MA MBA BEd

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

„Sport ist prädestiniert für den Einsatz von Technik und Medien.“ (Dittler 2011, S. 83) Tablets und Smartphones können im Turnsaal die Lernenden und Lehrenden unterstützen. Es gibt immer mehr Apps, die im Sportunterricht eingesetzt werden können. Anwendungen werden vorgestellt und ihr mögliches Einsatzszenario dargestellt.

Christoph Konir, BEd: NMS Lehrer für Englisch und Bewegung und Sport, arbeitet als Lehrer in Niederösterreich und hat eine Lehrausbildung als Kommunikationstechniker für EDV und Telekommunikation abgeschlossen.

Dipl. Oec. Christian Rudloff, MA MBA BEd: Lehrender an der Pädagogischen Hochschule Wien im Fachbereich Bewegung und Sport. Forschungsschwerpunkte: Bewegtes Lernen; Einsatz von E-Learning-Modellen im Sportunterricht

44

Pecha Kucha 300 sec

Star Wars Wissenschaft auf Social Media! Nutzung von Popkultur zur Förderung von Kompetenzen

Stephan Längle, MA

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

Immer mehr Wissensvermittler/innen nutzen popkulturelle Elemente, um der Öffentlichkeit wissenschaftliche Theorien und Methoden zu vermitteln. Dieses Lernen von Wissenschaft durch Popkultur findet oft über Social Media statt. Es kann ein großartiger Vermittler für Schüler/innen sein, um sich für Themen zu interessieren, mit denen sie sich sonst nicht beschäftigen würden. Dieser Vortrag zeigt, wie Sie diesen Trend für Ihr eigenes Klassenzimmer nutzen können.

Stephan Längle ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Donau Universität Krems und beschäftigt sich mit dem Einsatz von Technologie im Lern-/Lehrprozess. Er arbeitet im Moment am Projekt TEAVET – Developing teacher competences for a comprehensive VET system in Albania. Für dieses Projekt werden Kurse entwickelt, um Lehrpersonal in Albanien zu schulen.

45

Pecha Kucha 300 sec

Gemeinsam mit Schüler/innen digitale Lernunterlagen weiterentwickeln

Michaela Poppe

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

Schülerinnen und Schüler sowie Lehrpersonen sind im zweiten Schulhalbjahr 2018/2019 eingeladen, gemeinsam mit Expertinnen und Experten digitale Lehr- und Lernmittel weiterzuentwickeln. Hierfür werden derzeit acht Projekte mit bereits bestehenden Lehrunterlagen auf einer interaktiven Plattform der Eduthek präsentiert. Die Materialien können im Unterricht frei verwendet, kommentiert und mit Anregungen versehen werden. Behandelt werden Querschnitt-Themen, die für die unterschiedlichsten Schulstufen geeignet sind. Ziel ist die Einbindung des Know-hows jener Personen, die mit den digitalen Medien im Unterricht arbeiten.

Diese Initiative erfolgt im Rahmen des Förderprogramms „Erstellung von digitalen Lehr- und Lernmitteln mit Citizen Science-Methoden“, das von der OeAD-GmbH für die Innovationsstiftung für Bildung abgewickelt wird.

Michaela Poppe koordiniert die Abwicklung des Förderprogramms seit Dezember 2017 in der Abteilung Public Science der OeAD-GmbH.

46

Impulsvortrag 30

Five-Shot-Methode: Filmen mit dem Smartphone

Dipl.-Päd Andrea Prock, BEd, MA und Klaus Astl

Evaluierung

link.ph-noe.ac.at/eval

Five Shots bedeutet: Fünf Einstellungen. Wann immer und wo immer Sie einen Film drehen, versuchen Sie, von einer Szene mindestens fünf Einstellungen zu bekommen. Die fünf Fragen dazu lauten: Was? Wer? Wo? Wann? Wow? Diese Technik eignet sich sehr gut, um das visuelle Erzählen in der Schule zu üben. Die Referenten zeigen live vor, wie die Five-Shot-Methode im Unterricht mit Smartphones oder Tablets umgesetzt werden kann.

*Andrea Prock ist Lehrerin an der NMS 2 Jenbach und eEducation-Bundeslandkoordinatorin
Klaus Astl ist Lehrer an der NMS Achensee, IT-Betreuer und E-Learning-Berater*

Impulsvortrag 30

Robo Wunderkind (Coding und Making)

Mathias Kutschera, BEd

47

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Wir von Robo Wunderkind haben in den letzten drei Jahren einen modularen Roboterbaukasten entwickelt. Durch das Zusammenstecken bunter Bauteile, bauen Kinder individuelle, einzigartige Roboter und erlernen dabei die Grundlagen des Programmierens. Dank visueller Anleitungen in den beiden mitgelieferten Apps (Robo Code und Robo Live), entdecken Kinder die Funktionen unterschiedlicher Bausteine. Unsere Apps sind zusammen mit Kinderpsychologen entwickelt und verwenden keinen Text, nur visuelle Symbole um Lernerfahrung in Spaß und fesselndes Open-End-Spiel zu verwandeln.

Robo Wunderkind ist einfach und schnell im Unterricht einsetzbar und bietet eine Lösung für Lehrpersonen und Schulen. Die praktische Arbeit an Projekten entspricht der Kompetenzorientierung, welche in den neuen Lehrplänen angestrebt wird. Neben digitalen Kompetenzen und dem richtigen Einsatz von neuen Medien, erlernen Schüler und Schülerinnen sozialen Umgang, Problemlösefähigkeit, die Umsetzung von Projekten und zahlreiche weitere Kompetenzen.

Der Einsatz von Robo Wunderkind ist dadurch sehr vielseitig. Zum einen bieten wir Lösungen für ein digital kompetentes Klassenzimmer und jegliche MINT Projekte. Auch im fächerübergreifenden oder im modernen Werkunterricht, findet das Robotersystem seine Anwendung. Robo Wunderkind kann in Kleingruppen und Einzelarbeiten eingesetzt werden, wodurch unterschiedliche Kompetenzen forciert werden können.

Als österreichisches Start-up, ist es für uns ein großes Anliegen, vor allem in Österreich Fuß zu fassen und unseren Beitrag für ein innovatives Bildungssystem zu leisten. Aktuell kam Robo Wunderkind bereits in über 50 Schulen der Primarstufe und Sekundarstufe I, in den USA, Kanada, UK, Ungarn, Deutschland, Österreich und weiteren Ländern zu Einsatz. Das Feedback war sehr gut und hat gezeigt, dass neue Methoden im Klassenzimmer für Erleichterung der Arbeitsalltags sorgen können.

Wir möchten im Zuge eines Impulsvortrages unsere bisherigen Erfahrungen und Eindrücke teilen und auch sehr gerne auf kritische Fragen und Herausforderungen in Bezug auf die Thematik eingehen. Dazu werden wir eine Beschreibung des Robotersystems und Erfahrungen von Lehrpersonen vorstellen um anschließend interaktiv auf Fragen eingehen zu können.

Mathias Kutschera ist Education Account Manager bei Robo Wunderkind. Förderung der intrinsischen Motivation im Klassenzimmer; Unterricht mit digitalen Medien

Impulsvortrag 30

EDU|Breakout - Escape Room fürs Klassenzimmer

Ferdinand Stipberger

48

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Im Rahmen dieses Workshops möchte ich Ihnen Anregungen geben, wie Sie Ihre vorhandenen Materialien/Arbeitsblätter/Lernzirkel neu zusammensetzen können und daraus einen EDU|Breakout erstellen.

EDU|Breakout ist der Escape Room fürs Klassenzimmer, bei dem eine verschlossene Schatzkiste den Escape Room ersetzt, den es durch Lösen verschiedener Aufgaben zu knacken gilt, um somit eine vorgegebene Mission/Rahmenhandlung zu erfüllen.

Geeignet für alle Schulformen und Unterrichtsfächer dient ein EDU|Breakout zur Förderung der kommunikativen und sozialen Kompetenz, sowie des problemlösenden Denkens. Anhand eines digitalen Breakouts können Sie dieses Format direkt ausprobieren!

Ferdinand Stipberger unterrichtet die Fächer Mathematik, Sport und Informationstechnologie an einer bayerischen Realschule. Seine Schwerpunkte liegen dabei auf dem Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Seit September 2018 ist er verantwortlicher Koordinator für Digitale Bildung an Realschulen in der Oberpfalz und berät diese in allen Belangen der digitalen Bildung. An seiner Schule hat er den Einsatz der Lernplattform Mebis koordiniert und ist Leiter des Arbeitskreises Robotik in der Oberpfalz, sowie Organisator des regionalen Robotik - Wettbewerbs.

Impulsvortrag 30

NMS Lienz Nord: Unser Weg zur eExpert+ Schule - Aus der Praxis - Für die Praxis

Ing. Georg Köck

49

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Ich möchte anhand von praktischen Beispielen unseren einfachen, gemütlichen, abwechslungsreichen Weg zur eExpert+ Schule zeigen.

Partnerschulen; Internationales Projekt: (KidZ) Burgenland – Osttirol – Südtirol, 3 Regionen – eine Freundschaft; Einsatz innovativer Lerntechnologie: Scratch online, studio.code.org, Lego Mindstorms, Minecraft, ASCII Code, roberta-home.de; Lernplattform TSN MOODLE: Regelmäßige SCHILFs und SCHÜLFs: Moodle - eLearning Tools - G-Suite for Education...; Fortbildungen: Leadership Gruppe, Safer Internet, digi.komp, digi.check 8, Schwerpunkt Informatik, digi.check P, eEducation MEMBER SCHULEN Unterstützung, Biber der Informatik; Öffentlichkeitsarbeit: Internet - ORF - ...

Georg Köck ist Lehrer an der NMS Lienz Nord, Mitglied eLearning Team Tirol, Regionalbetreuer für eLearning in Osttirol.

Workshop 75 PC Lab

Freude am Analyse- und Problemlösedenken

Prof. Alois Bachinger, MAS

50

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Denksportaufgaben in verschiedenen fächerübergreifenden Kontexten zu lösen, ist eine wichtige Grundlage, um auch schwierigen Aufgaben mit Systematik und Hartnäckigkeit zu begegnen. Gerade Aufgaben aus dem Gebiet des „Computational Thinkings“ sind hier eine sehr gut geeignete Möglichkeit, um mit Abstraktion, Algorithmisierung, Modellbildung und Verallgemeinerung spielerisch auch die Grundzüge des Codings zu erarbeiten. Sie erhalten mit diesem Workshop Zugriff auf hunderte Aufgaben aus dem weiten Feld der Denksportaufgaben - geeignet für die VS und Sekundarstufe 1.

Alois Bachinger beschäftigt sich seit 30 Jahren mit Informatik und deren Integration in schulische Kontexte. Schul-CAD, Interaktiv durch Österreich, Mathematik Assistent, EDU-Puzzle, RoboBee sind nur einige Projekte, die in seinen Arbeitsgruppen entstanden sind. Derzeit ist sein Hauptbetätigungsfeld die Heranführung von SchülerInnen an informatisches Denken, wie etwa in der VS mit BeeBot oder auch Micro:bit in der Sekundarstufe.

51

Open Space K

Übersicht: www.edudays.at/openspace

52

Open Space L

Übersicht: www.edudays.at/openspace

Impulsvortrag 30

"Fakt oder Fake?" - Sicher recherchieren im digitalen Unterricht. Ein Workshop-konzept.

Dipl.-Päd. Veronika Gmachi, BEd, MBA

53

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

In diesem Beitrag zeigen wir, wie Sie Ihren eigenen Workshop zum Thema „Fakt oder Fake?“ gestalten können. Dieser trainiert die Medienkompetenz von Schüler/innen der Sekundarstufe I. Anhand konkreter Themen üben sie, seriöse Quellen von Fake News und Propaganda unterscheiden zu können. Sie erleben, wie schnell man seriöse klingende Fake News produzieren kann, und begreifen, dass hinter vielen Informationen Organisationen stehen, die Menschen in ihrer Meinungsbildung manipulieren wollen. Konkrete Workshopunterlagen werden zur Verfügung gestellt.

Veronika Gmachi hat als Pädagogin und Unternehmerin in den vergangenen Jahren im In- und Ausland viel in der Schule und an den Schnittstellen Bildung/Wirtschaft/Forschung gestaltet, und leitet nun mit NE Österreich | Brockhaus ein lernendes Unternehmen.

Impulsvortrag 30

Progressive Web App (PWA)

Martin Weissenböck

54

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

PWAs (https://de.wikipedia.org/wiki/Progressive_Web_App) können so gestaltet werden, dass sie von "üblichen" Apps nicht unterschieden werden können, benötigen keine Installation von einem Webstore, funktionieren auch ohne Internet-Verbindung und werden sehr schnell aus dem Browser-Speicher geladen, PWAs nutzen übliche Browser und können daher auf allen Endgeräten verwendet werden (Desktop, Laptop, Tablet, Smartphone...).

Wer PWAs entwickeln möchte, muss sich von vielen lieb gewordenen Konzepten verabschieden. Es bleibt (fast) kein Stein auf dem anderen, denn die Umsetzung fordert die intensive Beschäftigung mit aktuellen Softwarekomponenten, z.B. ECMAScript (früher JavaScript) ab Version 5 oder 6, Push-Messages und Notifications, Frameworks wie React oder Preact. Allerdings lohnt sich die Mühe: es gibt viele Argumente, warum PWAs übliche Apps verdrängen können und werden.

Der Beitrag vermittelt einen Überblick über die Konzepte und gibt Empfehlung zum selbstständigen Erarbeiten von PWAs.

Martin Weissenböck ist Lektor an der TU Wien: Didaktik in der Informatik

Impulsvortrag 30

Sprachlandschaften mobil entdecken: Der Einsatz der Lingscape-App im Unterricht

Mag. phil. Esther Topitz, BA

55

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Die Lingscape-App erlaubt es, Sprache im öffentlichen Raum und somit Sprachlandschaften zu erforschen. Mit dem Smartphone werden Fotos von Sprachzeichen gemacht und direkt online auf einer Landkarte verortet. Für den Unterricht bietet die freie Citizen-Science-App vielfältige Einsatzmöglichkeiten: Klassen können ihre eigenen Forschungsprojekte starten, indem sie entweder die bereits vorhandenen, öffentlichen Daten von Lingscape verwenden, oder sich gezielt selbst auf „die Jagd“ nach Schrift- oder Bildzeichen begeben. Im Vortrag wird die App inklusive linguistischen Hintergrund kurz vorgestellt, um dann praktische Unterrichtsbeispiele nicht nur für den Sprachunterricht aufzuzeigen.

Esther Topitz unterrichtet Deutsch und Englisch an einer Wiener AHS mit Medienswerpunkt. Außerdem arbeitet sie im linguistischen Citizen-Science-Projekt "IamDiÖ" am Zentrum für Translationswissenschaft der Universität Wien. Dort ist sie für die Vermittlung von Wissenschaft und Forschung an die interessierte Öffentlichkeit verantwortlich.

Impulsvortrag 30

MINT Lernszenarien im Future Learning Lab Wien

Mag. Hermann Morgenbesser

56

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

In diesem Impulsvortrag werden Ergebnisse des Scientix Projekts "Scientix -MINT 3D Druck" des European Schoolnets präsentiert. Weiters wird das digitale Geschichtenerzählen unter der Verwendung von H5P in Videos vorgestellt. Das Raumkonzept und die Strategien der Digitalen Grundbildung des FLL.Wien ist ebenfalls Thema des Vortrags. Ich möchte an den Videos, die wir im FLL gedreht haben, zeigen, wie Digitalisierung in der Sek 1 und Sek 2 im Schulalltag stattfinden kann.

Koordinator des FLL.Wien; Lead Ambassador für das Future Classroom Lab des EUN Schoolnet in Brüssel; Scientix Ambassador 2018.

57

Open Space M

Übersicht: www.edudays.at/openspace

58

Open Space N

Übersicht: www.edudays.at/openspace

Impulsvortrag 30

Medienkritisches Bewusstsein & Medienproduktionskompetenz fördern: Pädagogische Reflexion am Beispiel zweier schulischer Forschungsprojekte

Mag. Matthias Leichtfried und Johanna Urban, BA MA

59

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Digitale Kompetenzen stärken und Schüler/innen zur Medienanalyse und Quellenkritik befähigen – das waren/sind die Zielsetzungen der Projekte „Medien und Dystopie“ (2018 beim MLA prämiert) und „Digital Resistance“ (von Europarat und EU Kommission gefördert). Die Schüler/innen des Gymnasiums Geblergasse beforschten dabei Themen wie „Fake News“ oder Überwachung und hielten ihre Ergebnisse in Form kreativer medialer Outputs (z.B. Video) fest. Im Beitrag wird aufgezeigt, wie forschendes Lernen, Medienproduktion und Peer-to-Peer Ansatz im Kontext der Projekte verbunden werden und wie Medienkompetenz fächerintegrativ und in Kooperation mit außerschulischen Bildungsinstitutionen gefördert werden kann.

Mag. Matthias Leichtfried. Lehrer am Gymnasium Geblergasse in Wien. Assistent (prae doc) am Institut für Germanistik der Universität Wien im Bereich Fachdidaktik Deutsch. Dissertation zum Thema Literatur- und Mediendidaktik.

Johanna Urban, BA MA. Mitarbeiterin im Arbeitsbereich Didaktik der Politischen Bildung am Zentrum für LehrerInnenbildung der Universität Wien. Freiberufliche Tätigkeit als Trainerin u.a. zu (digitaler) Zivilcourage und Hass im Netz für den Verein ZARA Training.

Impulsvortrag 30

Robotik und Künstliche Intelligenz für Alle!

Sandra Plomer, BA und Thomas Winkler

60

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Die Bereiche Robotik und künstliche Intelligenz bekommen aufgrund der Digitalisierungswelle in der Öffentlichkeit immer mehr Aufmerksamkeit.

Im Jahr 2017 startete daher das Interreg Projekt „European Driving License for Robots and Intelligent Systems“ (EDLRIS) mit dem Ziel des Projekts ein standardisiertes Ausbildungssystem für junge Menschen in den Bereichen Robotik und Künstliche Intelligenz (KI) einzuführen. Diese Ausbildungsmodulare werden in zwei Leistungsstufen (Basis und Fortgeschritten) nach dem Konzept Train-the-Trainer angeboten. Im ersten Durchgang werden zuerst Trainer_innen ausgebildet, die dann in weiterer Folge ihr erlangtes Wissen ebenfalls in Form von Ausbildungsmodularen an so genannte Trainees, das sind junge Erwachsene im Alter ab 14 Jahren, an ihren Instituten weitergeben.

Im März 2019 starteten die Ausbildungsmodulare für Trainer/innen erstmals in Österreich, bei den Projektpartnern in Eisenstadt, Graz und Wien. Nach dem ersten Durchgang der Basis-Module Robotik und KI, können bereits erste Evaluierungsergebnisse zum Aufbau und zur Wahl des Lernsettings (Blended Learning) durch das EDLRIS Projektteam der PH Burgenland präsentiert werden. Ebenso werden im Zuge der ersten Trainings sowohl Erwartungshaltungen vor, als auch der Wissenszuwachs nach Absolvierung der beiden Module per Umfrage genau analysiert.

Sandra Plomer ist seit 2013 im Umfeld der Virtuellen Pädagogische Hochschule, welche an der PH Burgenland angesiedelt ist, tätig und leitet dort seit 2017 das Projektteam „European Driving License for Robots and Intelligent Systems“ (EDLRIS). Ihre Kompetenzen liegen im Bereich der Online-Didaktik und des Fernunterrichts.

Thomas Winkler, der selbst jahrelang als Educational Robotics Trainer im Einsatz war und als Web-Programmierer tätig ist, unterstützt das EDLRIS Projektteam im Bereich eEducation und im Aufbau des LMS Systems. Das eLearning- und didaktische Know How konnte sich Thomas Winkler durch zahlreiche Tätigkeiten an der Virtuellen Pädagogischen Hochschule aneignen.

Impulsvortrag 30

LETTO - üben - prüfen - kompetenzorientiert Noten verwalten

DI Hermann Binder

61

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Zeitgemäßes Lehren und Lernen beinhaltet auch zeitgemäßes Üben und Prüfen. Die Plattform „LETTO“ ermöglicht dies in einem bisher noch nie da gewesenen Ausmaß.

Über diese Plattform werden den Schülerinnen und Schülern individuelle Aufgaben online bereitgestellt, anhand deren geübt werden kann, das Wissen vertieft wird und online Prüfungen abgelegt werden können. Das Feedback erfolgt in Echtzeit und ermöglicht den Schülerinnen und Schülern einen hohen Lernerfolg. Jede Leistung wird automatisch kompetenzorientiert dokumentiert.

LETTO unterstützt alle gängigen Prüfungsformate und noch viele andere mehr.

Hermann Binder ist Abteilungsvorstand der Höheren Abteilung für Elektrotechnik an der HTL St. Pölten. Er ist ein Urgestein in der E-Learning Szene und hat seit der Gründung im Jahr 2001 bis 2011 den eLearning Cluster Niederösterreich geleitet.

An seiner Abteilung wurde das Projekt LETTO entwickelt und dort mit großem Erfolg eingesetzt.

Impulsvortrag 30

Disruption in education - Digitalisierung als Chance?

Mag. Andreas Riepl

62

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Vom gesellschaftlichen Spannungsfeld der Digitalisierung ist auch der Bildungsbereich stark betroffen. Neben den digitalen Kompetenzen, die von Lehrkräften erwartet werden, gibt es auch gegenläufige Bewegungen, die vor der Vereinnahmung der Bildung durch digitale Prozesse warnen.

Initiativen wie eEducation Austria haben den Auftrag, Lehrkräfte digital fit zu machen. Der sichere Umgang mit neuen Medien durch Lehrkräfte, so die Annahme, ermöglicht die Anleitung zum verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien in der Begleitung von Lernprozessen.

Digitalisierung stellt im Bildungsbereich eine gewisse Disruption dar. Lehrerzentrierte Unterrichtsansätze sind mit dem vielfältigen Angebot neuer Medien nur mehr schwer vereinbar – bietet sich hier eine Chance, den Unterricht weiterzuentwickeln?

Andreas Riepl, Leiter des Bundeszentrums eEducation hat seine pädagogischen Wurzeln im Co-Operativen Offenen Lernen und befasst sich seit Jahren mit dem Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Er ist Entwickler des eCOOL-Konzepts und der Software-Serie "exabis", die ePortfolio-Arbeit, formative Leistungsbeurteilung und Individualisierung zum Inhalt hat. Im OER-Bereich ist er Ideenstifter für das eTapas-Konzept, das auf die Kollaboration unter Lehrkräften fokussiert und edidaktische Lerneinheiten ermöglicht. Er unterrichtet an der Handelsakademie Steyr IT-bezogene Fächer.

Workshop 75 PC Lab

Physical Computing – Verbindung der physischen mit der virtuellen Welt

Dr.sc. Dorit Assaf

63

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Wir benutzen tagtäglich bewusst und unbewusst eine Vielzahl von Computern wie Fitnessarmbänder, Zahlungssysteme, Gamekonsolen, die durch Sensoren und Aktoren mit der Umwelt interagieren. In diesem Workshop können Sie programmierbare Minicomputer wie micro:bit und Calliope ausprobieren, die für den Unterricht entwickelt wurden. Dabei experimentieren Sie mit Sensoren und Aktoren und erkunden die Möglichkeiten, wie man mit leitfähiger Knete, Faden und Farben die physische mit der virtuellen Welt verbinden kann. Die interaktiven Projekte in Physical Computing sind vielfältig und befinden sich an den Schnittstellen zu anderen Disziplinen, wie textiles und technisches Gestalten, Kunst und MINT.

Dorit Assaf ist Dozentin für Informatik/Senior Researcher mit den Schwerpunkten Making, Physical Computing, Robotik im Unterricht.

64

Open Space OÜbersicht: www.edudays.at/openspace

65

Open Space PÜbersicht: www.edudays.at/openspace

66

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Impulsvortrag 30

Do it yourself! Mitmach-Web Applikationen in der Schule

Isabell Grundschober, BSc. und Wolfgang Rauter, MSc.

Wie können Schüler/innen Web 2.0-Applikationen nutzen, um Unterrichtsmaterialien und Lernartefakte zu erstellen? Gerade Applikationen, die von Jugendlichen gerne und häufig verwendet werden, finden in der Schule selten Anwendung. Im Rahmen des Vortrages werden beliebte Tools und Plattformen vorgestellt. Ihre Funktionalitäten werden analysiert und Möglichkeiten der Einbindung in den Unterricht diskutiert.

Isabell Grundschober und Wolfgang Rauter sind wissenschaftliche Mitarbeiter/innen am Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologie.

67

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Impulsvortrag 30

Ein flächendeckendes, zuverlässiges und sicheres Netzwerk als Grundlage für digitale Bildung

Ing. Mag. (FH) Markus Mayrl

Um Schülerinnen, Schülern und Lehrenden einen reibungslosen Zugang zu digitalen Plattformen zu gewährleisten bedarf es einer geeigneten Infrastruktur. Diese muss einfach zu verwalten sein, zuverlässig funktionieren und allen Anforderungen an Datensicherheit gerecht werden. Hinzu kommt der Bedarf, die rechtlichen Vorgaben der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) zu erfüllen. Dieser interessante Vortrag beleuchtet alle wichtigen Aspekte bei der Auswahl eines Netzwerkes.

Markus Mayrl ist in der Beratung und im Vertrieb von Netzwerktechnik im öffentlichen Umfeld mit Spezialisierung auf den Schulsektor; Spezialist für Funk- und Netzwerkmesstechnik

68

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Impulsvortrag 30

Geschichtenwerkstatt vs. Aufsatzunterricht - texten am iPad

Petra Tratberger und Brigitte Hübel-Fleischmann

Bildgeschichte, Personenbeschreibung, Erlebnisaufsatz... sind Relikte aus unserer Schulzeit. Zeitgemäßer innovativer Unterricht muss heute einfach mehr bieten. Durch den Einsatz des iPads kann das herkömmliche Lernsetting ideal abgeändert und somit neu definiert werden.

Selbstgeschriebene Gedichte werden aufgenommen und vertont, bei einem Wetterbericht wird das Tablet als Teleprompter eingesetzt. Mit der Trailerfunktion können Erlebnisse dokumentiert und kreativ gestaltet werden. Informative Sachtexte werden blitzschnell zu einem eigenen eBook. Aber auch selbstgedrehte, kurze StopMotion Filme können Ausgangspunkt für eigene Geschichten werden. Egal ob in der Gruppe, zu zweit oder alleine - so macht das Schreiben und Verfassen von Texten endlich wieder allen Beteiligten Spaß. Geschichten mit Hilfe von innovativen Apps selbst zu erstellen und zu bewerten, fördern zudem das kritische Denken.

Zusätzlich unterstützen diverse Bots nicht nur die Motivation und das Interesse der Kinder, sondern bieten auch gleichzeitig einen Anknüpfungspunkt an Coding und Robotik. Der digitalen Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt...

Petra Tratberger ist Volksschullehrerin in Wien. Seit September 2015 führt sie eine Klasse mit einem 1:1 iPad Konzept und nimmt am Pilotprojekt des SSR „Digital kompetente Klasse“ teil. Viele Jahre ist sie bereits in der Lehrer/innenfortbildung im IT- Bereich tätig. Am 1. Dezember 2016 begann ihre Mitverwendung an der PH Wien am ZLI.

Dipl.-Päd. Brigitte Hübel-Fleischmann, MA ist klassenführende VS-Lehrerin einer Mehrstufenklasse in Wien, Schwerpunkt Montessoripädagogik & Medienbildung/Medienspielpädagogik/Digitale Grundbildung

69

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Impulsvortrag 30

GeoGebra-Books

Mag. Gerhard Egger

GeoGebra-Books bieten die Möglichkeit, verschiedenste Materialien für den Mathematikunterricht (nicht nur mit GeoGebra erstellte) zu einem interaktiven Lernpfad zu bündeln. Es werden GeoGebra-Books für die Primar- und für die Sekundarstufe vorgestellt und Tipps zur Erstellung eigener Books gegeben.

Gerhard Egger ist Mitarbeiter der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich; technologieunterstützter Mathematikunterricht

70

Open Space Q

Übersicht: www.edudays.at/openspace

71

Open Space R

Übersicht: www.edudays.at/openspace

Impulsvortrag 30

Klimaschule Online Challenge: Spielerisch die Welt des Klimaschutzes entdecken

Hanna Watzl, MSc

72

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Auf der frei zugänglichen Lernplattform klima.schule können alle Interessierten ihr Wissen rund um Klima und Klimaschutz erweitern. Im Speziellen sind Lehrpersonen dazu eingeladen, das Angebot in den Unterricht einzubauen. Nach Registrierung steht eine intuitive Klassenverwaltung zur Verfügung, die maximale Flexibilität in Bezug auf Auswahl von Inhalten und Erfolgskontrolle gewährleistet. Die Inhalte der Klimaschule sind zu Modulen zusammengefasst. So ist sichergestellt, dass das Ziel der VERBUND-Klimaschule des Nationalparks Hohe Tauern auch online erreicht werden kann: umfassende Kompetenzvermittlung zu Klima und Klimaschutz. Zudem entspricht das Angebot den Erfordernissen an modernen Unterricht entsprechend den einschlägigen Lehrplänen.

Umweltbildung/Projektkoordination VERBUND-Klimaschule des Nationalparks Hohe Tauern, Projektkoordination Swarovski Wasserschule Österreich

Impulsvortrag 30

web2py - batteries included

Martin Weissenböck

73

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

web2py ist ein in Python geschriebenes Framework, mit dem Websites sehr effizient entwickelt werden können. web2py wurde ursprünglich für Lehrzwecke entwickelt, kann aber auch für "echte" Projekte unterschiedlicher Größe verwendet werden. Zum Starten reicht das Laden und Entpacken einer Datei von <http://www.web2py.com/init/default/download> - weitere Installationsschritte sind nicht notwendig. Nicht nur deshalb eignet sich web2py sehr gut für den Unterricht. Das Model-View-Controller-Konzept (https://de.wikipedia.org/wiki/Model_View_Controller), also die Trennung von (Datenbank-)Modellierung, Seitendesign (View) und Programmsteuerung (Controller), wird konsequent umgesetzt. Eine sehr aktive Community betreut das Projekt.

In dem Beitrag werden die wichtigsten Konzepte an einem kleinen Beispiel erläutert.

*Initiative "SCHUL.InfoSMS - Verbesserung der Kommunikation zwischen Schule und Eltern".
Lektor an der TU Wien: Didaktik in der Informatik*

Impulsvortrag 30

"Spielend" Französisch lernen - eine Online Rallye für Französisch A2

Aloisia Sens, MA

74

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Tauchen Sie als virtueller Praktikant in die Welt der Mode ins Atelier von Carlos Pretaporter ein und erledigen online dessen Arbeitsaufträge. In diesem integrativen Blended Szenarium mit Gamification Elementen abgebildet auf dem LMS OpenOLAT werden moderne ICT – Tools integriert, um die verschiedenen Activities zu gestalten. Ziel dabei ist es, die vorhandenen Französischkenntnisse des A2 Niveaus um das Vokabular des berufsbezogenen Alltags zu erweitern und den Fokus des Fremdspracherwerbs auf die „expression orale“ zu legen. Die regelmäßig aktualisierte Highscoreliste mit Angaben zum individuellen Ranking spornt jeden Mitspieler an, verlorengegangene Punkte in den Sonder- bzw. Bonusactivities wettzumachen.

Aloisia Sens ist Dozentin für Französisch mit Fokus auf Wirtschaftsfranzösisch und technischem Französisch; Forschungsschwerpunkt: Blended learning im Fremdspracherwerb

Impulsvortrag 30

STARTklar: Onboarding digital fördern am Beispiel eines online Startpakets der PH Tirol

Gerlinde Schwabl, BEd und Mag. Patrick Pallhuber, MA

75

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Kooperative Online-Seminare sind ein effektives Format zur Umsetzung von distance learning. Warum dieses erprobte Format der Online-Seminare nicht auch für das Onboarding von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern an Hochschulen nutzen. Kann dabei das digitale Ankommen im System Hochschule, im Sinne eines schnellen und reibungslosen Arbeitsbeginns, gefördert werden? Welchen weiteren Nutzen hat ein derartiges digitales Startprogramm für die Hochschule und für die/den Mitarbeiterin/Mitarbeiter?

In diesem Impulsvortrag wird anhand des digitalen Onboarding-Prozesses der PH Tirol ein konkretes Beispiel zur Implementierung von eLearning-Formaten im tertiären Bildungsbereich präsentiert. Dabei liegt der Fokus auf der methodisch-didaktischen Umsetzung eines kooperativen Online-Seminars und des Aufzeigens von Potenzialen des E-Learnings für Hochschuldozierende.

Patrick Pallhuber ist Dozierender an der PH Tirol, leitet dort auch die Servicestelle für Controlling und Qualitätsmanagement und ist Teamleiter der PHT-internen Fort- und Weiterbildung. Seine Unterrichtsschwerpunkte sind Betriebswirtschaft, Volkswirtschaft, Projektmanagement, Berufsorientierung und Erwachsenenpädagogik. Das Forschungsinteresse liegt im Bereich der Evaluierung und Qualitätsentwicklung an Hochschulen, der dualen Ausbildung und der Implementierung von E-Learning im tertiären Bildungsbereich.

Gerlinde Schwabl ist Dozierende an der PH Tirol im Institut für Berufspädagogik, ist Teamleiterin der PHT-internen Fort- und Weiterbildung sowie Mitarbeiterin der Servicestelle für Medien und Technik. Ihre Unterrichtsschwerpunkte sind Fachwissenschaften im Bereich Information und Kommunikation, Fachdidaktik, Pädagogisch-praktische Studien, Erwachsenenpädagogik. Das Forschungsinteresse liegt im Bereich der E-Didaktik, des E-Learnings, der digitalen Innovationen sowie der Entwicklung von E-Standards.

Workshop 75 PC Lab

Scratch 3.0 in der Volksschule

Dr. Sabine Apfler

76

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Seit Jänner 2019 gibt es die neueste Version von Scratch. Scratch ist eine blockbasierte Programmiersprache, mit deren Hilfe Kinder einfache animierte Geschichten, Spiele oder Animationen erstellen können. Damit ist es möglich, Kindern schon im Volksschulalter die Grundlagen der Programmierung zu vermitteln.

In diesem Workshop lernen Sie Scratch 3.0 kennen. Gemeinsam mit Studierenden der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich präsentiert die Vortragende Scratch 3.0. Anhand einfacher Programmieraufgaben, welche auch selbst ausprobiert werden können, werden Ideen für den Einstieg in die blockbasierte Programmierung vorgestellt.

Sabine Apfler ist klassenführende Volksschullehrerin in Puchberg am Schneeberg und Lehrende für Mathematik und Medienpädagogik und -didaktik an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich, sowie Dozentin für Theorie im Montessori Pädagogik Verein Niederösterreich

77

Open Space S

Übersicht: www.edudays.at/openspace

78

Open Space T

Übersicht: www.edudays.at/openspace

Impulsvortrag 30

Die Erweiterung des Klassenzimmers durch Mobile Immersive Learning

Mag. Josef Buchner

79

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Eine Reise zu den Pyramiden? Löwen beobachten in der afrikanischen Steppe? Oder gar ein Ausflug zum Mars? Was vor einigen Jahren noch undenkbar war, ist heute mithilfe von Augmented und Virtual Reality möglich. Die Zeit, als man dafür noch sperrige Vorrichtungen brauchte, ist vorbei. Heute genügen Smartphone, kostengünstige Kartonbrillen und entsprechende Apps sowie eine bestehende Internetverbindung. In diesem Vortrag werden Anwendungen und Unterrichtsideen vorgestellt, die den Lernort Schule um authentische, immersive Lernerfahrungen erweitern. Um die Beispiele auch live erleben zu können, bringen Sie bitte ein Smartphone mit installierter Youtube-App mit.

Josef Buchner ist aktuell wissenschaftlicher Mitarbeiter und Dozent für Medienbildung und -didaktik am Institut ICT & Medien der Pädagogischen Hochschule St. Gallen (<http://www.iim.phsg.ch>). Er ist Lehrer für Geschichte, Psychologie, Philosophie und IKT, Referent der Virtuellen PH und Co-Gründer der Plattform Flipped Classroom Austria (<http://www.flipped-classroomaustria.at>). Seine Doktorarbeit verfasst er an der School of Education der Universität Salzburg zum Thema «Forschendes Lernen mit Augmented Reality».

Impulsvortrag 30

Hilfe, die Roboter kommen!

Dipl.-Päd. Hermann Milchram, BEd

80

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Erstmals ab dem SJ 2018/19 gibt es für die NMS und AHS Unterstufe ein verbindliches Fach „Digitale Grundbildung“ in dem unter anderem auch der Begriff „Computational Thinking“ verankert ist. Mit dem Robotik-Koffer von NÖMedia (3 OzoBot, 3 InoBot, 3 Thymios und 3 Microbits) macht es Spaß die grundlegenden Konzepte moderner Programmiersprachen kennen zu lernen und in die Welt der Robotik einzutauchen.

Hermann Milchram ist NMS-Lehrer für MA, ME, INF, GZ, diplomierter Informatiklehrer für die SEK 2, IT-Koordinator Wr. Neustadt-Land und NÖ Media Medienberater

Impulsvortrag 30

Lernen durch Entscheidungen – Konzeption und Entwicklung des CDG4E Game Creators

Mag. Natalie Denk, MA

81

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Im Rahmen des Erasmus+ Projekts “Create Digital Games for Education” wird bis Herbst 2019 ein Game Creator entwickelt, der zur Erstellung von Spielen zu Unterrichtsinhalten aus allen Fächern zum Einsatz kommen kann. Um einen didaktischen Rahmen zu schaffen und die Spielerstellung zu vereinfachen, werden die grundlegenden Spielmechaniken vorgegeben. Hierbei stehen Entscheidungen und deren Auswirkungen im Vordergrund. Die Spielinhalte werden wiederum selbst erstellt bzw. definiert. Die entwickelten Spiele können mobil genutzt und öffentlich geteilt werden. Der Vortrag geht auf die pädagogischen Grundlagen sowie die Konzeption des Game Creators ein und gibt Einblicke in den aktuellen Prototypen.

*Natalie Denk ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Zentrum für Angewandte Spieleforschung, Donau-Universität Krems
Fachgebiete: Bildungswissenschaft, Medienpädagogik, Game Based Learning, Educational Game Design, Gender & Gaming
Aktuelle Projekte: MOBILITY 360°: Citizens of the Future (FFG); Think!First - Online Bestellsystem zur Forcierung nachhaltiger Gütermobilität mittels eines nutzerzentrierten Ansatzes (FFG); Create Digital Games for Education (Erasmus+); Walk Your City - Forcierung des Fußgängerverkehrs in Städten anhand innovativer, verhaltensbasierter Interventionsformen (FFG)*

Impulsvortrag 30

Übergang zu einem modernen cloudbasierten Schulnetzwerk

Hans Eder

Zu jeder Weiterentwicklung gehört es, bestehende Konzepte und Lösungen in Frage zu stellen, um fortschrittliche Ansätze angehen zu können. Die Intention sollte es sein, sich von dem Status-Quo zu lösen und neue Ideen zu verfolgen. Der nun folgende Abschnitt berücksichtigt, dass wir nicht mehr nur den Fachunterricht, z.B. Informatik, betrachten – sondern multidisziplinär eine Lösung anbieten, die es selbst dem Sport- oder Religionslehrer ermöglicht, die neuen digitalen Medien im Unterricht zu verwenden. Zu lange lag das Augenmerk darauf, Bestehendes zu bewahren und als Grundlage für Neues zu verwenden. Es ist an der Zeit, Schul-IT neu zu denken.

Der Status Quo ist leider, dass wir in den Schulen Anwendungen sehen und nutzen, die schon mehrere Jahre alt sind und kaum überarbeitet wurden. Teilweise werden Anwendungen gefordert, die aus den frühen 80er Jahren stammen und heute unter Windows 10 z.B. nur noch mit Hilfe einer Emulation ausgeführt werden können. Ein anderes Beispiel: Es werden Anwendungen auf Basis von Acrobat AIR, Shockwave/Flash oder Java Applets verwendet, die heute nicht mehr zeitgemäß sind, da sie geringe Performance und Sicherheitsrisiken mit sich bringen. Warum entledigen wir uns nicht dieser? Wieso verharren wir an alten Konzepten? Wieso werden wir nicht innovativ?

Auf der einen Seite fordern wir den Einsatz von modernen Geräten wie iPads und Apps im Unterricht, verharren aber auf der Windows-Seite immer im alten Zustand und geben den Systemen gar nicht die Chance, sich voll zu entfalten, da wir sie immer mit angezogener Handbremse aufgrund unserer Altlasten betreiben. Es ist also Zeit, sich innovativ den neuen Anforderungen der Zeit zu stellen.

Vor 25 Jahren gab es höchstens einen PC-Raum, Internet war für einige wenige Privilegierte und der Begriff Smartphone war ein Fremdwort – Apples Newton war gerade vorgestellt, aber so wirklich Verbreitung fand dieser nicht. Gehen wir nun 20 Jahre weiter und sehen uns an, was passiert ist. So spiegelt sich der Wandel der Zeit nicht wirklich im Wandel der Schule wieder. Die Politik schreibt sich groß „digitale Bildung“ auf die Fahnen – und ertüchtigt durch finanzielle Zusagen die Infrastrukturen des Landes, aber vergessen dabei, dass auch Lehrinhalte einer Transformation bedürfen.

Der Status Quo bisher ist, dass wir pädagogische Netzwerklösungen geschaffen haben, die nur von einem geringen Prozentsatz der Pädagogen genutzt werden. Bislang beschränkt sich der Einsatz von IT in Schulen meist auf naturwissenschaftliche Fächer. Oder nutzen Sie regelmäßig fächerübergreifend IT in der Schule? Wahrscheinlich nicht, da es die Kapazitäten und Lösungen zurzeit gar nicht zulassen. Also müssen wir eine Lösung schaffen, die von Allen genutzt werden kann und nicht räumlich und zeitlich an eine komplexe Umgebung gebunden ist, sondern sich unserem Alltag anpasst.

Ein wichtiger konzeptioneller Bestandteil einer neuen Lösung ist es, Freiheiten zu schaffen. Freiheiten, die uns nicht zwingen, in einen Computerraum zu wechseln. Die Freiheit zu haben, selbst zu bestimmen, wo und wann wir auf Inhalte zugreifen wollen, und die Freiheit, einfach zusammen zu arbeiten. Eine wesentliche Komponente um diese Freiheit und Flexibilität zu erlangen ist das Internet. Das Internet ist die Komponente, die uns fast uneingeschränkt überall zur Verfügung steht. Daher wird oft als Synonym hierfür der Begriff CloudLösung verwendet, der uns genau diese Freiheiten suggeriert.

Ideen, Konzepte und Lösungen zu den Bereichen Administration inklusive Verwaltung heterogener Endgeräte und cloudbasierter, pädagogischer Werkzeuge werden vorgestellt und diskutiert.

Leiter Education Solutions

82

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

83

Open Space U

Übersicht: www.edudays.at/openspace

84

Open Space V

Übersicht: www.edudays.at/openspace

Flipped Workshop

Computational Thinking mit dem BBC micro:bit

Ing. MMag. Oliver Kastner-Hauler

85

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Der Einplatinencomputer BBC micro:bit eignet sich hervorragend zur Erkundung von Computational Thinking. Aufbau und Festigung von Kernkompetenzen der Digitalen Grundbildung fällt deutlich leichter, wenn man dabei auch die haptische Wahrnehmung integrieren kann. Ideen und Konzepte dazu werden hier vermittelt und ausprobiert.

<http://bit.ly/edudaysKastner>

Oliver Kastner-Hauler ist spezialisiert auf Coding, Making & Robotik, Education Innovation Studio PH NÖ, micro:bit & IoT, Programmieren kann jeder, Algorithmisches Denken, IT-Systembetreuung und -management

Flipped Workshop

Digitale Medien im Deutschunterricht der Volksschule

Mag. (FH), MA Walter Fikisz

86

Evaluierung



link.ph-noe.ac.at/eval

Studierende des Schwerpunktes Medienpädagogik im Bachelorstudium Primarstufe an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich haben Ideen für den digitalen Medieneinsatz im Deutschunterricht der Volksschule entwickelt. Sie präsentieren ihre Tools und Materialien und liefern Ideen für die methodische Umsetzung.

<http://bit.ly/edudaysFikisz>

Walter Fikisz ist Lehrender im Department Medienpädagogik, im Hochschulmanagement verantwortlich für die Bereiche Social Media und Pressearbeit. Er forscht derzeit im Bereich der digitalen Kompetenzen von Elementarpädagoginnen und -pädagogen.

Abendprogramm Dienstag, 2. April 2019

Ab 19:00 Uhr Nachbetrachtung des Erlebten und Vorbereitung auf das Kommende beim Besuch des Salzstadls (3500 Krems an der Donau, Donaulände 32).

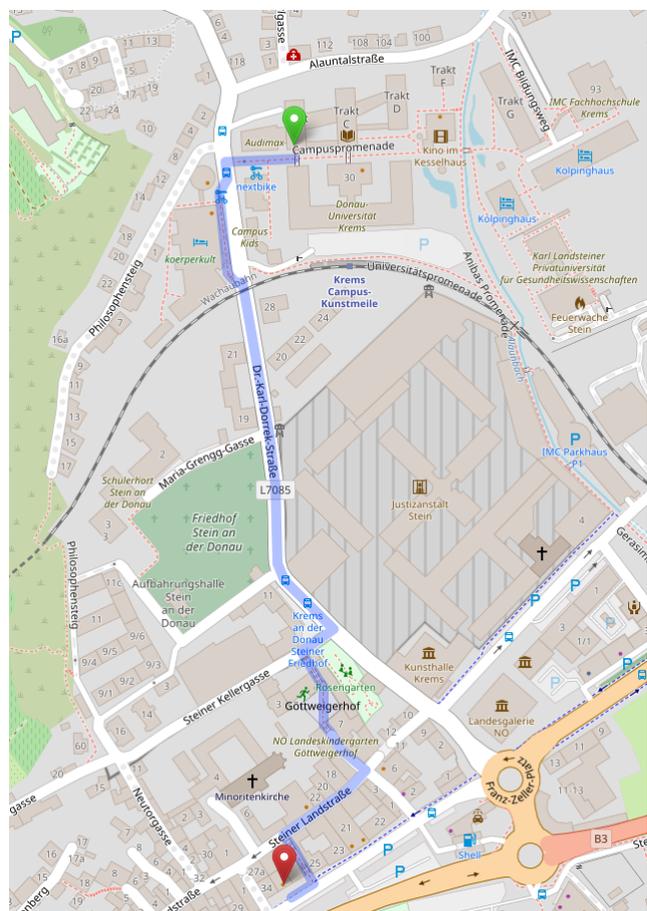
Sie erreichen das Restaurant zu Fuß in 10 Minuten, wenn Sie von der Donau Universität Krems der Dr.-Karl-Dorrek-Straße Richtung Süden (Donau) folgen und kurz vor dem Kreisverkehr rechts auf die Steiner Landstraße abbiegen.

Anmeldung!

Aus organisatorischen Gründen bitten wir Sie, beim Tagungs-Check-in an der Donau-Universität Krems bekanntzugeben, ob Sie am Abendprogramm teilnehmen werden.

SALZSTADL

Donaulände 32
3500 Krems
+43 2732 70312



Drei-mal-Drei Leitfragen und eine Regel für „gute“ Schule und „guten“ Unterricht



Aus: Burow 2016: Wertschätzende Schulleitung – Der Weg zu Wohlbefinden, Engagement und Spitzenleistung. Weinheim: Beltz.

I Salutogenese:

- Ist mein Handeln für alle *verstehbar*?
- Erfahren die Kollegen alle Maßnahmen als *persönlich bedeutsam*?
- Sind die notwendigen Umsetzungsschritte für alle *handhabbar*?

II Selbstbestimmungstheorie:

- Wie kann ich dafür sorgen, dass L und Ss entsprechend ihrem Stand und ihren Aufgaben mehr *Selbstbestimmung* erfahren?
- Wie kann ich dafür sorgen, dass jede – gemäß seinen Voraussetzungen und Motivationen *Kompetenzzuwachs* erfährt?
- Was kann ich dafür tun, dass unsere Schule als positiv besetzte Gemeinschaft erfahren wird, der sich jeder zugehörig fühlt?

III Wertschätzende Führung:

- Durch welche Maßnahmen kann ich für einen regelmäßigen *wertschätzenden Austausch* bezüglich Kommunikations-, Unterrichts- und Lernkultur sorgen?
- Wie kann ich die Kollegen an der Entwicklung von Zukunftsbild und Zukunftscodes beteiligen, so dass eine *Cooperate Identity*, Zielklarheit und Zugehörigkeitsgefühl entstehen?
- Durch welche Maßnahmen kann ich dafür sorgen, dass die Vision in konkret überprüfbare Handlungsschritte übersetzt wird?

Die Erfolgsregel – Beachten Sie den Lossada-Quotient:

- Sorgen Sie für ein Verhältnis von 3 zu 1 positiven Rückmeldungen!

Detaillierte Infos in:

Burow (2011): Positive Pädagogik. 7 Wege zu Lernfreude und Schulglück. Weinheim: Beltz

Burow (2014): Digitale Dividende: Ein pädagogisches Update für mehr Lernfreude und Kreativität in der Schule. Weinheim: Beltz Burow (2015):

Team-Flow : Gemeinsam wachsen im Kreativen Feld. Weinheim: Beltz.

Burow. (2016): Wertschätzende Führung: Der Weg zu Engagement, Wohlbefinden und Spitzenleistung. Weinheim: Beltz.

Burow , Fritz-Schubert & Luga (2017): Einladung zur Positiven Pädagogik. Weinheim: Beltz

Burow & Gallenkamp (2017): Bildung 2030 – 7 Trends, die die Schule revolutionieren werden. Weinheim: Beltz.

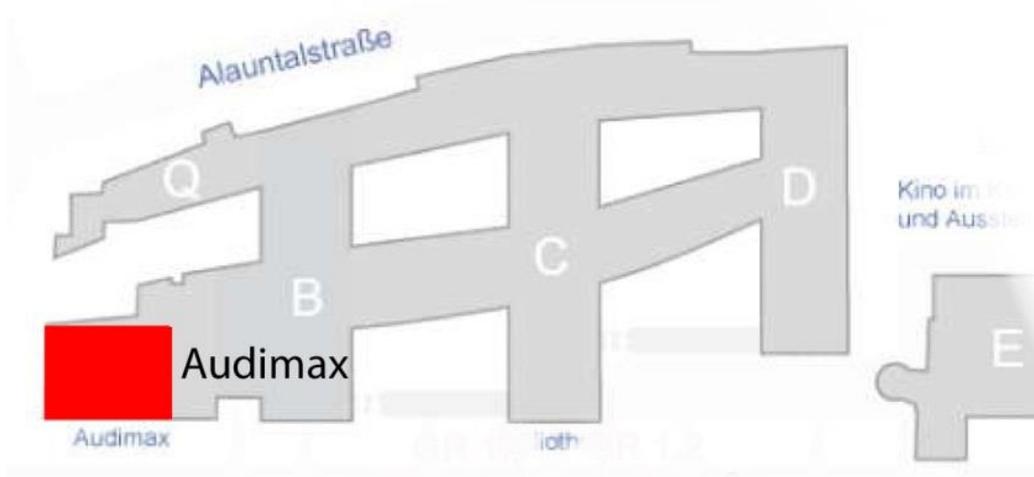
Burow O.A. (2018): Führen mit Wertschätzung.. Der Leadership.Kompass für mehr Engagement, Wohlbefinden und Spitzenleistung. Weinheim: Beltz.

Burow & Bomemann (Hg.) (2018): das große Handbuch Unterricht & erziehung in der Schule. Carl-Link-Verlag.

Burow O.A. (2019): Schule digital – wie geht das? Wie die digitale Revolution uns und die Schule verändert. Weinheim: Beltz

Raumplan

Erdgeschoß, Neubau



1. Obergeschoß

