

EDU|days 2021

Online

Programm

<http://www.edudays.at>

Di., 6. April bis Fr., 9. April 2021	Online	Twitter: #edudays21 Wall: https://my.walls.io/v3n 5p	
			
			
			

Zum Geleit

„Bildung ist das, was übrigbleibt, wenn wir alles vergessen haben, was in der Schule gelernt worden ist.“ Das variantenreich zum geflügelten Wort gewordene Kuckuckszitat scheint, je nach Kalenderquelle, von Albert Einstein, von Edward Frederick Lindley Wood, dem Ersten Earl of Halifax, von Marie von Ebner-Eschenbach, oder von Georg Kerschensteiner, dem Innovator und Reformator unseres Schulwesens zu stammen.

Digitalität ist das, was übrigbleibt, wenn der Wettbewerb aller Digitalisierungs-Pandemie zur Normalität geworden sein wird. Die Infektionsherde digitaler Post-Postmoderne tragen bekannte Namen: Gamification als Lernen durch Spielen, Learning Analytics zwischen Big Data und Data Mining als Interpretieren von Zahlen und Daten zur Erkenntnisgewinnung, Flipped Classroom mit Zoom und MS Teams als neue Dialogkultur sind längst Kennzeichen für Unterrichtsentwicklung im Corona-Zeitalter geworden.

Wir kommunizieren durch und partizipieren von „glokalisierten“ Entwicklungen, haben „Buchkultur“ durch „Netzkultur“ digital transformiert und technische Möglichkeiten genutzt, um gesellschaftliche Entwicklungen in neuer Dimension einzuleiten. Aber der beste Carving-Schi macht noch lange keinen Marcel Hirscher, und Denken lernen, das den Namen verdient, braucht Urteilsmut und Schaffenskraft für klare Entscheidungen, weil mehr Information und Technik allein nicht zu mehr Wissen und Bildung führen. Digitalität beginnt dort, wo dem technologischen Totalitarismus von Digital-Monopolisten abgeschworen, Tradition nicht bloß für analoges Brauchtum im Antiquariat der Zeit gehalten und das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine nicht gegeneinander ausgespielt wird. Sie ist das Ergebnis einer neuen Form der Kommunikation und Interaktion, in der soziale Netzwerke zu Schleusen und ausgeschliffenen Bahnen digitaler Ökologie weiterentwickelt sind und diesen Bahnen Sinn und Wert gegeben wird; in den neuen Kontexten dieser Bahnen werden kognitive und emotionale Lernprozesse verflochten.

Wenn die digitalen Wege der EDU|days 2021, der Corona-Pandemie zum Trotz, sich diese Verflechtung zum analogen Ziel setzen, dann bleibt Bildung übrig.

Herzlichst, Ihr Erwin Rauscher



Univ.-Prof. DDr. Erwin Rauscher
Rektor der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich

Zum Geleit

Sehr geehrte VeranstalterInnen, sehr geehrte TagungsteilnehmerInnen,

als Dekan der Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur der Donau-Universität Krems darf ich sie im Namen der gesamten Universität recht herzlich zu den EDU|days 2021 begrüßen.

Das Thema Lehren und Lernen im Verbund mit digitalen Medien an Bildungseinrichtungen und einhergehend damit die Erarbeitung von neuen didaktischen Konzepten sowie deren Wissensvermittlung, genießt an der Donau-Universität Krems seit jeher einen hohen Stellenwert. Dies zeigt sich nicht nur durch die Integration neuer technologiegestützter Lernszenarien in die Universitätslehrgänge, die kontinuierlich weiterentwickelt werden, sondern auch durch die gezielte Forschungsarbeit zu diesem Themenkomplex, vor allem in Bezug zum lebensbegleitenden Lernen.

Daher freut es mich besonders, dass wir die nun seit über einer Dekade jährlich stattfindenden EDU|days gemeinsam mit zahlreichen Partnern wie dem Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung oder der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich mitausrichten dürfen, auch wenn wir sie nicht auf unserem Campus in Krems persönlich begrüßen können.

Obwohl die Digitalisierung bereits alle Lebensbereiche betrifft und es kaum Arbeitsszenarien gibt, die nicht von dieser Transformation betroffen sind, ist die Bedeutung digital unterstützter Lehr- und Lernmethoden im Schulunterricht erst seit dem letzten Jahr verstärkt in den gesellschaftlichen Fokus gerückt. Soll die durch die äußeren Umstände eingeforderte und teilweise initiierte Digitalisierungsoffensive gemeinsam mit neuen innovativen didaktischen Entwürfen an Schulen und anderen Bildungseinrichtungen in eine nachhaltige Entwicklung münden, die einerseits die vorhandenen Möglichkeiten neuer digitaler Konzepte optimal ausschöpft, andererseits auch mit der technologischen Weiterentwicklung Schritt hält, braucht es nicht nur kontinuierliche Impulse, sondern auch kritische Reflexion unter Einbeziehung einer möglichst breiten multidisziplinären Koalition aus PädagogInnen, WissenschaftlerInnen und EntwicklerInnen von digitalen Plattformen und Programmen etc.

Die EDU|days bieten diesen notwendigen kritischen Rahmen und schaffen damit eine wichtige Grundlage für eine nachhaltige positive Entwicklung der digitalen Transformation im Bildungsreich.

Davon abgesehen verspricht der Blick auf das Programm eine Reihe ganz unterschiedlicher interessanter Vorträge, die eine spannende Diskussion erwarten lassen und ich bedanke mich schon jetzt bei den Organisatoren für ihre Arbeit und bei den Vortragenden für ihren Beitrag zum Gelingen einer weiteren erfolgreichen Veranstaltung.



Univ.-Prof. Dipl.Arch.ETH Dr. Christian Hanus
Dekan - Fakultät für Bildung, Kunst und Architektur

Programmübersicht 6. April 2021

14:00 - 14:15 - **Eröffnung und Begrüßung**

Eröffnung und Begrüßung zu den EDU|days 2021
durch Peter Großböck

14:15 - 15:00 – **011 Learning Analytics aus Sicht einer ganzheitlichen Schulentwicklung**

Prof. Dr. Dirk Ifenthaler, Teaching an der Curtin University, Australien



Virtueller Raum 1

Moderation: Oliver Kastner-Hauler

6. April, 15:15 - 16:30

012 Digitale LernJobs: Lernprozesse gestalten

Seminarrektorin Monika Hochleitner-Prell

Schönwerth-Realschule Amberg,
Otto-Friedrich-Universität Bamberg

6. April, 16:45 - 17:15

013 So machen Sie Ihre Schul-IT fit für die Zukunft – Ihr stressfreier Weg zu digitalem Unterricht

Hans Eder, DCCS GmbH

Ing. Thomas Schmidler, MSc, DCCS GmbH, Leiter Education Solutions

6. April, 17:30 - 18:45

014 Kollaboratives und kooperatives Arbeiten mit Hilfe von webbasierten online Tools

MMag. Dr. Mario Liftenegger
BAfEP Liezen

Virtueller Raum 2

Moderation: Kathrin Permoser

6. April, 15:15 - 15:45

Breakout Sessions der Sponsoren

Sponsoren der EDU|days stellen sich vor

6. April, 16:00 - 17:15

015 Digitale Schule. Der 8-Punkte-Plan für den digitalen Unterricht.

Mag. Martin Bauer, MSc

Leiter der Abteilung Präs/15 – IT-Didaktik im Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung

6. April, 17:30 - 18:45

016 Weg vom Arbeitsblatt, hin zum kreativen Lernen

Alicia Bankhofer, BEd, BA
PH Wien

Virtueller Raum 3

Moderation: Karin Tengler

6. April, 15:15 - 17:15

017 Kreatives Coding mit Scratch und Python

DI Wilfried Baumann

Österreichische Computer Gesellschaft, OCG

6. April, 17:30 - 18:45

018 Mit Blended Learning, Mobile Learning und Gamification den digitalen Unterricht revolutionieren

DI Dr. Michael Maurer
eSquirrel GmbH

Programmübersicht 7. April 2021

14:00 - 15:00 - **09** Bildungstalk zum Thema „Digitale Schule. Der 8-Punkte-Plan für den digitalen Unterricht“
 Martin Bauer, Leonhard Weiss, Doris Wagner, Kurt Söser und Michael Fleischhacker diskutieren über "Digitale Schule. Der 8-Punkte-Plan für den digitalen Unterricht"

Moderation: Christoph Hofbauer

Virtueller Raum 1

Moderation: Peter Groißböck

7. April, 15:15 - 16:30

10 Ich packe in meinen Koffer!
Methodentraining für deinen Live-Online-Unterricht

Prof. Kai Hebein, BEd.

Susanne Aichinger, MA

Onlinecampus Virtuelle PH

7. April, 16:45 - 17:15

11 „back to normal?“ – Was kommt nach dem „Video-Unterricht?“

Kurt Söser

HAK Steyr

7. April, 17:30 - 18:00

12 DECOUNT – Ein Videogame zur Extremismusprävention

Jogi Neufeld

SUBOTRON

7. April, 18:15 - 18:45

13 Die Schulhomepage der nächsten Generation!

Mag. Martin Sturc

meineSchulhomepage.at

Virtueller Raum 2

Moderation: Walter Wegscheider

7. April, 15:15 - 16:30

14 H5P – Interaktive Lerninhalte einfach erstellen

Ferdinand Stipberger, Realschule

Neunburg v. Wald (BY)

7. April, 16:45 - 17:15

15 Digitale Grundbildung mit eTapas unterrichten

Mag. DI(FH) Manuel Reisinger, B.A.

eEducation Austria

7. April, 17:30 - 18:45

16 Fremdsprachenförderung im iPad-Unterricht

Sonja Thalmann, MA MSc

ACP eduWERK

Virtueller Raum 3

Moderation: Monika Kyselova

7. April, 15:15 - 17:15

17 Künstliche Intelligenz und Robotik im Unterricht – Hands-On!

Dipl.-Ing. Dr. Martin Kandlhofer

Österreichische Computer Gesellschaft (OCG)

7. April, 17:30 - 18:45

18 Digitale Bücher selbst erstellen – mit Book Creator!

Alicia Bankhofer, BEd, BA

PH Wien

Programmübersicht 8. April 2021

14:00 - 14:45 - **19** **Das Potenzial von Game-Based Learning**
Keynote von Johanna Pirker, TU Graz

14:45 - 15:15 - **Digitale EXPO der EDU-Tech-Aussteller**
Vorstellung der Aussteller der Digi Play Days

Virtueller Raum 1
Moderation:
Walter Fikisz

Virtueller Raum 2
Moderation:
Elke Höfler

DIGI PLAY DAYS
Moderation:
Dejan Jovicevic

8. April, 15:15 - 16:30
20 Lesen lernen – digital
Erich Pammer, MSc,
MA, MBA, MAS, BE
PH Linz

8. April, 15:15 - 16:30
22 Das Video im Fern- und Hybridunterricht
Ferdinand Stipberger
Realschule Neunburg v. Wald (BY)

8. April, 15:15 - 15:45
24 FLiP / Erste Bank: FLiP – Entrepreneurship Workshop
Erste Bank / FLiP

8. April, 15:15 - 15:45
25 STABILO: Zeit sparen durch neue Erkenntnisse bei Schreib- und Grafomotorik
Stabilo

8. April, 15:15 - 15:45
26 erdbeerwoche: Sensible Themen digital und interaktiv vermitteln
erdbeerwoche

8. April, 16:00 - 16:30
27 Science Pool: Windgenerator-Challenge: Optimize die Energiegewinnung deines Windrades
Science Pool

8. April, 16:00 - 16:30
28 PolEdu: Politische Bildung, Debatte & Demokratie geht auch digital
PolEdu

8. April, 16:45 - 18:45
21 Erstellen von Progressiven Web Apps (PWAs) mit Svelte
Martin Weissenböck
TU Wien, Vereine
SCHUL.InfoSMS und
ADIM

8. April, 16:45 - 18:45
23 Kollaboratives Lernen mit GeoGebra Classroom & GeoGebra Notizen
Julia Wolfinger, BE
JKU Linz

8. April, 17:30 - 18:00
30 Robo Wunderkind: Digitale Medienbildung fächerübergreifend umsetzen – Coding im Unterricht mit Robo Wunderkind
Robo Wunderkind

8. April, 16:45 - 17:15
29 IFTE: The Next Generation of Changemaker
IFTE

8. April, 17:30 - 18:00
31 SchoolFox: Die digitale Schulplattform mit Messenger, LMS und Video – ideal für Regel- und Distanzunterricht
SchoolFox

8. April, 18:15 - 18:45
32 ViARsys: Immersive Worldbuilding für Wissensvermittler*innen
ViARsys

8. April, 18:15 - 18:45
33 SchuBu: SchuBu – das interaktive Schulbuch
Schubu

Programmübersicht 9. April 2021

14:00 - 15:00 - **34** **Flipped Classroom: Die Corona-Variante**
Christian Spannagel, Pädagogische Hochschule Heidelberg



Virtueller Raum 1

Moderation: Gerhard Brandhofer

9. April, 15:15 - 15:45

35 **MINT-Schlüsselkompetenzen fördern mit digitalen Werkzeugen**

Isabell Grundschober, MA, BEd, BSc
Nilay Aral, MSc
Mag. Sonja Brachtl
Donau-Universität Krems

9. April, 16:00 - 16:30

36 **Neue Wege bei der Erstellung digitaler Lehrmittel**

Dr. Michaela Poppe
Innovationsstiftung für Bildung

9. April, 16:45 - 17:15

37 **PCBuildAR: Augmented Reality Karten für Informatik und Digitale Grundbildung**

Mag. Josef Buchner
Universität Duisburg-Essen
Arkadi Jeghiazaryan, Klaus-Jürgen Spätauf, Klaus Zanetti & Philipp Stangl

9. April, 17:30 - 18:00

38 **Gesund mit Coding und Robotik**

Mag. Dr. Sonja Gabriel, MA MA
KPH Wien/Krems

9. April, 18:15 - 18:45

39 **ÖHA! Was hat mein Smartphone mit Umweltschutz zu tun?**

Dr. Klaus Himpsl-Gutermann, MSc
Pädagogische Hochschule Wien

Virtueller Raum 2

Moderation: Elke Höfler

9. April, 15:15 - 15:45

40 **Nachhaltige Tools für den Sprachunterricht**

MMag. Dr. phil. Elke Höfler
Universität Graz

9. April, 16:00 - 16:30

41 **SchülerInnen helfen SchülerInnen durch Lehrerkooperation im virtuellen Raum**

Tit.-Univ.Prof. Dr.habil. DDr. Thomas Benesch, Vienna Business School Floridsdorf
Eva Schildt-Messerer, MA
MS-Lehrerin in Pottenbrunn

9. April, 16:45 - 18:45

42 **phyphox – Experimentieren mit Smart Devices**

Jens Noritzsch
RWTH Aachen University

Virtueller Raum 3

Moderation: Corina Konrad-Lustig

9. April, 15:15 - 15:45

43 **Making, tinkering und stitching im Klassenzimmer der Zukunft**

Mag. Hermann Morgenbesser
FLL.Wien

9. April, 16:00 - 17:15

44 **Spielbasiertes Lernen im Lockdown und darüber hinaus**

Michael Fleischhacker, BEd, MA
Space 21 Future, Bildungsdirektion Wien
Mag. Dr. Alexander Pfeiffer, MBA
MA
Sandra Stella-Pfeiffer, BEd MA MSc

9. April, 17:30 - 18:45

45 **Menschenrechtsbildung digital: Mini-Online-Planspiel zur Meinungsfreiheit**

Dr. Julia Hagen
Tihomir Vrdoljak
Amnesty International Deutschland

01 - Learning Analytics aus Sicht einer ganzheitlichen Schulentwicklung

Prof. Dr. Dirk Ifenthaler
Curtin University, Australien

Learning Analytics verwenden statische Daten von Lernenden und dynamische, in Lernumgebungen gesammelte, Daten über Aktivitäten und den Kontext der Lernenden, um diese in nahezu Echtzeit zu analysieren und zu visualisieren, mit dem Ziel der Modellierung, Unterstützung und Optimierung von Lehr-Lernprozessen, Lernumgebungen und bildungspolitischen Entscheidungen. Aus Sicht der ganzheitlichen Schulentwicklung ergeben sich aus Learning Analytics umfangreiche Potentiale für die Organisationsentwicklung, Personalentwicklung, Unterrichtsentwicklung, Technologieentwicklung sowie Kooperationsentwicklung. Der Vortrag präsentiert unter der Berücksichtigung des aktuellen Forschungsstandes Gelingensbedingungen für die Implementation von Learning Analytics im Kontext der Schule.

Dirk Ifenthaler ist Professor für Wirtschaftspädagogik mit Schwerpunkt technologiebasiertes Instruktionsdesign und UNESCO Deputy Chair of Data Analytics in Higher Education Learning an Teaching an der Curtin University, Australien. Sein Forschungsschwerpunkt verbindet Fragen der kognitiven Psychologie, Lernforschung, Bildungstechnologie und Data Science. Professor Ifenthaler ist Editor-in-Chief der Springer Zeitschrift Technology, Knowledge and Learning (www.ifenthaler.info).

02 - Digitale LernJobs: Lernprozesse gestalten

Seminarrektorin Monika Hochleitner-Prell
Schönwerth-Realschule Amberg, Otto-Friedrich-Universität Bamberg

--
Digitale LernJobs sind Unterrichtsmaterialien, die analoge und digitale Aufgabenformate verbinden. Sie eignen sich deshalb für den Präsenzunterricht, den Distanzunterricht oder eine Mischung aus beiden Formen. Aufgrund der Fülle verschiedener Aufgabenstellungen, die an das jeweilige Unterrichtsfach angepasst werden können, lassen sie sich in nahezu allen Fächern, Jahrgangsstufen und Schularten einsetzen. Im Workshop wird der Aufbau und die Zielsetzung eines LernJobs, der mit dem Tool "Bookcreator" erstellt worden ist, erklärt. Die Teilnehmenden sollen Impulse und Hilfe für die Erarbeitung eigener LernJobs bekommen und Ideen dazu im Workshop entwickeln.

Monika Hochleitner-Prell bildet als Seminarlehrkraft für Deutsch und Pädagogik Referendarinnen und Referendare für das Lehramt an der Realschule in Bayern aus. Einen Schwerpunkt stellt dabei u.a. DiBiS (Digitale Bildung im Studienseminar) dar.

Als Lehrbeauftragte in der Deutschdidaktik ist sie an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg tätig.

03 - So machen Sie Ihre Schul-IT fit für die Zukunft – Ihr stressfreier Weg zu digitalem Unterricht

Hans Eder, Ing. Thomas Schmidler, MSc, DCCS GmbH, Leiter Education Solutions
DCCS GmbH

--

Die Professionalisierung und Standardisierung der digitalen Ausstattung von Schulen ist einer der wesentlichsten Punkte des vom BMBWF initiierten 8-Punkte-Plans zur Digitalisierung in Schulen. Wie Schul-IT-Experten Sie bei der Umsetzung des Plans unterstützen, welche Hürden Sie auf dem Weg zur passenden IT-Lösung erwarten und wie Sie diese überwinden, worauf Sie bei der Auswahl von Lern- und Kommunikationsplattformen achten müssen und warum Internet Policy und Gerätemanagement wichtig sind, erfahren Sie im Vortrag. Sie lernen Best-Practices kennen und erhalten Tipps, die Ihnen die Bereitstellung und Administration der Schul-IT erleichtern und Lehrer vom TechniksUPPORT entlasten.

IT-Consulting im Bildungsbereich

04 - Kollaboratives und kooperatives Arbeiten mit Hilfe von webbasierten online Tools

MMag. Dr. Mario Liftenegger
BAfEP Liezen

--

Eine gemeinsame Aufgabestellung ist für die SchülerInnen in digitalen oder hybriden Unterrichtssettings nicht nur aus didaktischer Sicht relevant, sondern dient auch der Etablierung eines Zusammengehörigkeitsgefühls unter den Lernenden. Damit wird vor allem eine bessere Zusammenarbeit garantiert. Um dies nun umsetzen zu können bedarf es bestimmter online basierter Tools, die ein solches kooperatives und kollaboratives Arbeiten ermöglichen. In diesem Workshop werden die wesentlichsten online Tools, die sowohl ein kooperatives als auch kollaboratives Arbeiten der SchülerInnen ermöglichen, vorgestellt und wie diese im schulischen Kontext zum Einsatz kommen können. Anschließend gibt es die Möglichkeit zum interaktiven Austausch.

Der promovierter Historiker Mario Liftenegger ist Lehrer für Geschichte, Geografie und Wissenschaftliches Arbeiten. Parallel ist er an diversen Pädagogischen Hochschulen und Universitäten im deutschsprachigen Raum im Bereich digitale Medien und E-Learning in der LehrerInnenfortbildung tätig.

05 - Digitale Schule. Der 8-Punkte-Plan für den digitalen Unterricht

Mag. Martin Bauer, MSc.

Leiter der Abteilung Präs/15 – IT Didaktik im Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung

--

Die Digitale Schule erfährt mit dem 8-Punkte-Plan für den digitalen Unterricht ihre sukzessive Umsetzung. Er gibt mit seinen konkreten Zielen die nächsten Entwicklungsschritte für eine flächendeckende Umsetzung des digital unterstützten Lehrens und Lernens und für eine breitflächige Implementierung innovativer Lehr- und Lernformate vor.

Im Rahmen des Vortrages erfahren Sie mehr über die Hintergründe der Initiative, die einzelnen Zielebenen sowie die Umsetzungsmaßnahmen und -schritte.

06 - Weg vom Arbeitsblatt, hin zum kreativen Lernen

Alicia Bankhofer, BEd, BA

PH Wien

--

Pädagoginnen und Pädagogen wollen das Lernen bei jedem fördern. Aber wie gelingt das bei heterogenen Lerngruppen, in denen diverse Lernbesonderheiten und -bedürfnisse berücksichtigt werden sollen? Welche Alternativen zu Arbeitsblättern gibt es im digitalen Bereich und warum lohnt es sich, innovative Lösungen einzusetzen? Hier werden Anregungen für kreative und digitale Aufgabenformate, die darauf zielen, jedes Kind zu erreichen.

Alicia Bankhofer ist Englisch- sowie IKT-Lehrerin in der Sekundarstufe I in Wien. In ihrer Rolle als eLearning-Koordinatorin an der Schule RGORG Anton-Krieger-Gasse ist sie auf Mobiles Lernen, Flipped Learning sowie Game-Based-Learning spezialisiert, wo sie besonders an der Förderung von Kreativität, Kollaboration, Kommunikation und Kritisches Denken in personalisierten Lernszenarien arbeitet.

Sie ist Referentin, Trainerin und Coach in Sachen Medienkompetenzen für Lehrende und ist Apple Distinguished Educator (seit 2017) und Google Certified Educator Level 1 (2020). Sie ist eEducation Koordinatorin für die AHS in Wien und arbeitet im Team von Ö1 macht Schule für die Pädagogische Hochschule in Wien.

07 - Kreatives Coding mit Scratch und Python

DI Wilfried Baumann

Österreichische Computer Gesellschaft, OCG

--

Scratch und Python eignen sich ideal als Einstiegssprachen in die Programmierung. Scratch zeichnet sich vor allem durch seine sehr niedrige Einstiegshürde aus. Mit dieser visuellen Programmiersprache können Schüler erste kreative Erfahrungen sammeln. Gerade begabte Schüler sollten aber rasch auf die textorientierte beliebte Programmiersprache Python umsteigen. Python hat eine höhere Einstiegshürde, kann dafür aber universell eingesetzt werden. In diesem Workshop werden einige praktische Beispiele aus dem ECDL-Coding Modul vorgestellt. Vorkenntnisse werden nicht benötigt.

Mitarbeiter beim Biber der Informatik.

Coding, 3D-Druck, Künstliche Intelligenz, Informatikdidaktik, Computational Thinking

08 - Mit Blended Learning, Mobile Learning und Gamification den digitalen Unterricht revolutionieren

DI DI Dr. Michael Maurer

eSquirrel GmbH

--

eSquirrel ist das Lernportal mit App passend zu Schulbuch und Lernmaterialien, das die Elemente Blended Learning, Mobile Learning und Gamification vereint. Beim Blended Learning werden verschiedene Lehr- und Lernelemente miteinander kombiniert, wobei jeweils die Vorteile des Präsenzlernens mit jenen des digitalen Lernens kombiniert werden. Durch Mobile Learning wird der Unterricht auch im Distance Learning möglich. Gamification ist ein Ansatz die Motivation zu steigern, das Lernen der Zukunft noch interessanter zu gestalten, damit die Freude am Lernen erhalten bleibt. Spielerische Elemente werden dabei im Lernprozess angewandt. Wie diese Elemente in der Praxis umgesetzt werden können, erfahren Sie in diesem Workshop.

Der Workshop gibt Einblick, wie Sie mit einem Online-Kurs zu unterschiedlichen Fächern unterrichten und diesen für Hausübungen, Lernzielkontrollen, Schularbeiten, Learning Analytics, u.v.m. verwenden können. Ein großer Vorteil eines solchen Kurses ist, dass ihn Ihre SchülerInnen offline verwenden können, und das sowohl am Smartphone, am Tablet und im Web.

Michael Maurer ist Gründer des Start-ups eSquirrel. Er hat an der TU Wien promoviert und als Vortragender an der FH Hagenberg, sowie an Schulen, Konferenzen und Seminaren über den Einsatz von modernen Technologien im Unterricht referiert. Er ist an der Konzeption und redaktionellen Betreuung vieler eSquirrel-Kurse beteiligt.

09 - Bildungstalk zum Thema „Digitale Schule. Der 8-Punkte-Plan für den digitalen Unterricht“

Folgende DiskussteilnehmerInnen nehmen am Bildungstalk teil:

- Martin Bauer (Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung)
- Michael Fleischhacker (Bildungshub)
- Kurt Söser (Teacherpreneur, EDU-Influencer)
- Doris Wagner (Bildungsdirektion für Niederösterreich)
- Leonhard Weiss (Donau Universität Krems, Lehrgangsführung Waldorfpädagogik, Professor für Bildungsphilosophie und Pädagogische Anthropologie)

Moderation: Christoph Hofbauer (Pädagogische Hochschule Niederösterreich)

10 - Ich packe in meinen Koffer! Methodentraining für deinen Live- Online-Unterricht

Prof. Kai Hebein, BEd.

Susanne Aichinger, MA

Onlinecampus Virtuelle PH

--

Live-Onlineseminare und Videokonferenzen haben eine besondere Rolle im aktuellen Bildungsgeschehen bekommen. Vor allem mit der Videokonferenz hat ein interessantes und vor allem für viele Lehrende, ein neues Format, im Schulalltag Einzug gehalten. Die Videokonferenz wurde innerhalb kürzester Zeit der Ersatz für das Klassenzimmer in Präsenz. Für eine zukunftsorientierte Lehre wird es neben offenem und sozialem Austausch erforderlich sein, Videokonferenzen zukünftig auch für strukturierten Online-Unterricht einzusetzen. Doch wie? Dafür braucht es eine neue Methodenkompetenz.

Packen Sie gemeinsam mit Susanne Aichinger und Kai Hebein von der Virtuellen PH Ihren persönlichen Methodenkoffer für Ihre interaktive Live-Online-Lehre.

In diesem 60-minütigen Workshop, den Sie als Teilnehmende_r aktiv mitgestalten dürfen, erproben Sie unterschiedliche Methoden, die sich für Videokonferenzen und vor allem für Ihren Unterricht im Live-Online-Raum anbieten.

Koordination Online-Tutoring Ausbildung (OTA), Online-Tagung digiPH, Social Media

11 - „back to normal?“ – Was kommt nach dem „Video-Unterricht?“ 😊

Kurt Söser

HAK Steyr

Wir alle haben uns seit dem 13. März 2020 mit den verschiedensten Werkzeugen in den Distance-Learning-Unterricht gestürzt. Die Diskussion WELCHES Videokonferenz-Tool nun das geeignetste sei, mit welchen Werkzeugen wir „online-Prüfungen“ abhalten sollen/wollen/dürfen/müssen, bzw. welches Learning Management welche Vorteile/Nachteile hat, zeigt auf, dass wir – noch immer – die analoge Welt mit digitalen Mitteln zu ersetzen versuchen.

Und es gibt viele Stimmen, die sich wünschen, „... nur noch zurück zur Normalität“ zu kommen. „Ich bin froh, wenn das alles wieder vorbei ist, und wir wieder so wie früher, ganz normal unterrichten können...“

Doch – meiner bescheidenen Meinung nach – darf es auf gar keinen Fall nach der „Pandemie“ heißen: „back to business as usual!“

In diesem provokativen und selbstkritischen Beitrag möchte ich meine (persönlichen) Gedanken teilen, und zum Nachdenken anregen, ...

...warum „Video-Unterricht“ ein Rückschritt war/ist.

...warum Learning Management Systeme aussterben sollen.

...warum wir gerade vielleicht die größte Chance auf eine Bildungs-/Schul-Revolution verspielen.

Kurt Söser,

Teacherpreneur | Teacher-Trainer | EDU-Consultant

www.kurtsoeser.at

12 - DECOUNT - Ein Videogame zur Extremismusprävention

Jogi Neufeld

SUBOTRON

--

Im Browser-Game „DECOUNT“ kann der Spieler/die Spielerin zwischen vier Charakteren auswählen, deren Geschichten anhand der Simulation einer Social Media-Plattform interaktiv erlebt werden. Radikalisierung ist oft ein gradueller, schleichender Prozess. Die vier ProtagonistInnen - Marco, Jasmin, Jens und Franziska - sind eigentlich ganz normale Jugendliche. Sie kommen im Spielverlauf in Situationen, in denen sie Entscheidungen treffen müssen. Je nach gewähltem Weg entwickelt sich ihre Geschichte in eine radikale Richtung oder eben nicht. Das Spiel versucht zu vermitteln, dass Jugendliche eine aktive Rolle in der Gestaltung ihres Lebens spielen und dass ihre Entscheidungen Konsequenzen haben. Ziel des Spiels ist es, das kritische Denken der Jugendlichen zu stärken und ein Bewusstsein für die Mechanismen der extremistischen Propaganda und der Rekrutierer zu schaffen. Jogi Neufeld, Creative Lead und Gründer der Game-Kultur-Initiative SUBOTRON, berichtet über die Recherchen der am Projekt beteiligten Institute. Er erklärt Narrations- und Design-Entscheidungen und die Herausforderung, die Zielgruppen mit Hilfe von Werkzeugen, die Digital Natives in ihre Lebenswirklichkeit eingebettet haben, zu erreichen: digitale Spiele und soziale Medien. Das Projekt wurde von der Europäischen Union gefördert.

Gründer und Betreiber der Gamekulturinitiative SUBOTRON. Lehrender, Kurator und Berater von spielbasierten Inhalten. Producer des EU-Projekts "DECOUNT".

13 - Die Schulhomepage der nächsten Generation!

Mag. Martin Sturc

meineSchulhomepage.at

--

Die Webseite ist die digitale Visitenkarte jeder Schule. Wenn sich Schüler, Eltern oder Schulpartner über eine Bildungseinrichtung informieren, geschieht dies in erster Linie online. Ein moderner und professioneller Webauftritt ist daher unerlässlich, um die Qualitäten der Schule auch nach außen sichtbar zu machen.

Eine Schulhomepage kann aber noch viel mehr: Optimieren Sie zahlreiche schulinterne Prozesse, indem Sie diese digitalisieren und direkt über Ihre Homepage abwickeln. So sind organisatorische und administrative Aufgaben im Nu erledigt und es bleibt mehr Zeit für die wichtige pädagogische Arbeit. Sie werden überrascht sein, was die Schulhomepage der nächsten Generation alles kann! :)

Lektor an der Privatuniversität Schloss Seeburg für Kommunikation und Präsentation; Direktor-Stellvertreter am BORG Deutsch-Wagram; Experte für Marketing, Unternehmenskommunikation und Öffentlichkeitsarbeit. Visionär, Speaker und Digital Entrepreneur.

14 - H5P - Interaktive Lerninhalte einfach erstellen

Ferdinand Stipberger

Realschule Neunburg v. Wald (BY)

--

H5P ist eine freie und quelloffene Software zum Erstellen von interaktiven Lern- und Lehrinhalten. Dies können leicht an die Schüler verteilt oder in Lernplattformen eingebettet werden. Es entsteht eine Interaktion, anstatt nur einseitig zu konsumieren. Beispiele sind: Lückentexte, Drag and Drop, interaktive Videos oder Online-Memory. Die verschiedenen Inhaltstypen sind auch miteinander kombinierbar, sodass vielfältige Lehr- und Lerninhalte entstehen. Inhalte werden direkt online auf der H5P.org oder offline mit Lumi4Education erstellt. Es sind dazu weder Programmier- oder Technik-Kenntnisse erforderlich. Initiiert wurde H5P in Norwegen und wird getragen vom Gedanken der Open Educational Resources.

Unterrichtet die Fächer Mathematik, Sport und Informationstechnologie an einer bayerischen Realschule. Seine Schwerpunkte liegen dabei auf dem gewinnbringenden Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Seit September 2018 ist er verantwortlicher Berater für Digitale Bildung an Realschulen in der Oberpfalz. Zudem wurde er im Jahr 2019 mit dem Deutschen Lehrpreis ausgezeichnet. An seiner Schule koordiniert er den Einsatz der Lernplattform, ist Leiter des Arbeitskreises Robotik in der Oberpfalz und tritt bei vielen regionalen und überregionalen Veranstaltungen als Referent auf.

15 - Digitale Grundbildung mit eTapas unterrichten

Mag. DI(FH) Manuel Reisinger, B.A.

eEducation Austria

--

Der Lehrplan von Digitaler Grundbildung stellt für viele Schulen eine Herausforderung dar: Programmanwendung, technisches Verständnis, Medienkompetenz, gesellschaftliche Technik- und Medienaspekte, Computational Thinking, etc. soll abgedeckt werden und das unter oft schwierigen Rahmenbedingungen, weil integrativ auf viele Fächer verteilt und/oder von Lehrer*innen unterrichtet, die hierfür nicht ausgebildet wurden. Als Folge dessen wird ein Projekt vorgestellt, das alle Lehrplaninhalte von Digitaler Grundbildung in kurze, offen zugängliche und frei adaptierbare Moodle-Selbstlernkurse segmentiert hat, die von Lehrer*innen entweder 1:1 als vorgefertigte Stundenplanung herangezogen werden können, oder aber auch nur in Teilaspekten sinnvolle Ergänzungen zum eigenen Unterricht bieten.

eTapas Qualitätsmanagement / AHS-Lehrer für Digitale Grundbildung, Informatik, Mathematik

16 - Fremdsprachenförderung im iPad-Unterricht

Sonja Thalmann, MA MSc

ACP eduWERK

--

In diesem Workshop erfahren Sie, wie Sie mit dem iPad im Fremdsprachenunterricht loslegen können. Auch ohne Profi-Kenntnisse ist es mit den vorgestellten Tools möglich, umgehend und auf einfache Weise einen Mehrwert für die wesentlichen Kompetenzbereiche des Fremdsprachenunterrichts zu generieren (Hören, Lesen, Schreiben und Sprechen). Vorgestellt werden: die Vorlesefunktion des iPad für fremdsprachige Seiten in Safari, Audioaufnahmen mit der App Sprachmemos, Anfertigung von Mindmaps mit dem Apple Pencil, Verfassen von Emoji-Stories am iPad.

Hinweis: Zielgruppe dieses Workshops sind Lehrkräfte von iPad-Klassen, in denen auch die SchülerInnen mit einem iPad arbeiten.

Sonja Thalmann ist aktuell Trainerin bei ACP eduWERK (<http://eduwerk.acp.at>), wo sie die Umsetzung und Weiterentwicklung digitaler Bildungsprojekte begleitet. Sie ist ausgebildete Wirtschaftspädagogin und verfügt zudem über 4 Jahre Unterrichtserfahrung in iPad-Klassen an einer Wiener NMS. Ihr Interesse gilt der Entwicklung von digitalen Unterrichtsszenarien, die einen Mehrwert für die SchülerInnen bringen.

17 - Künstliche Intelligenz und Robotik im Unterricht – Hands-On!

Dipl.-Ing. Dr. Martin Kandlhofer

Österreichische Computer Gesellschaft (OCG)

--

Künstliche Intelligenz (KI) und Robotik spielen eine immer größere Rolle in verschiedensten Bereichen unseres Lebens. Doch was verbirgt sich eigentlich hinter diesen Begriffen? In diesem interaktiven Workshop werden wir uns anhand anschaulicher, motivierender Beispiele ansehen, wie einige der grundlegenden Konzepte von intelligenten Systemen – darunter unter anderem Machine Learning, Neuronale Netze und Roboter – funktionieren. Darüber hinaus werden Projekte der OCG vorgestellt, welche sich der Integration dieser Themen in den Unterricht widmen. Der Workshop richtet sich an TeilnehmerInnen ohne Vorerfahrungen.

**Vermittlung von Konzepten der Künstlichen Intelligenz, Robotik und Informatik mit Schwerpunkt Lehrpersonal und SchülerInnen*

** Projekte:*

- EDLRIS - European Driving License for Robotics and Intelligent Systems
- ENARIS - Education and Awareness for Intelligent Systems
- SAKIlernt! - Selbstfahrende Autos und Künstliche Intelligenz in Primar- und Sekundarstufe I
- TrainDL und ManuCode - Education for AI and Data Science / Coding in Manufacturing

18 - Digitale Bücher selbst erstellen - mit Book Creator!

Alicia Bankhofer, BEd, BA

PH Wien

--

Im digitalen Zeitalter gibt es hervorragende Möglichkeiten für Kinder und Jugendlichen, eigene Texte zu schreiben, zu bebildern und in passenden Formaten zu veröffentlichen. Hierbei können Menschen mit Lese- und/oder Rechtschreibschwächen berücksichtigt werden - auf diese Weise werden möglichst alle erreicht! In diesem Workshop erfahren Teilnehmende wie sie kurze Geschichten mit interaktiven Elementen, Animationen und Audiokommentaren gestalten und als digitales Buch veröffentlichen können. Die Möglichkeiten des Online-Tools Book Creator wird vorgestellt und demonstriert.

Alicia Bankhofer ist Englisch- sowie IKT-Lehrerin in der Sekundarstufe I in Wien. In ihrer Rolle als eLearning-Koordinatorin an der Schule RGORG Anton-Krieger-Gasse ist sie auf Mobiles Lernen, Flipped Learning sowie Game-Based-Learning spezialisiert, wo sie besonders an der Förderung von Kreativität, Kollaboration, Kommunikation und Kritisches Denken in personalisierten Lernszenarien arbeitet.

Sie ist Referentin, Trainerin und Coach in Sachen Medienkompetenzen für Lehrende und ist Apple Distinguished Educator (seit 2017) und Google Certified Educator Level 1 (2020). Sie koordiniert eEducation für die AHS in Wien und arbeitet im Team von Ö1 macht Schule für die Pädagogische Hochschule in Wien.

19 - Das Potenzial von Game-Based Learning

Dr. DI Johanna Pirker, BSc

Technische Universität Graz

Dr. Johanna Pirker ist Assistenzprofessorin, Software Engineer und Forscherin am Institute of Interactive Systems and Data Science der Technischen Universität Graz (TUG). Ihre Masterarbeit schloss sie während eines Forschungsaufenthalts am Massachusetts Institute of Technology (MIT) ab, wo sie sich mit „collaborative virtual world environments“ beschäftigte. Im Jahr 2017 schloss sie ihre Doktorarbeit in Informatik über „motivational environments“ unter der Betreuung von Christian Gütl (TUG) und John Belcher (MIT) ab.

Sie spezialisierte sich auf Spiele und Spielumgebungen, die Nutzer durch motivierende Aufgaben zum Lernen, Trainieren und Zusammenarbeiten anregen. Sie hat langjährige Erfahrung in Spieldesign und -entwicklung sowie in der Entwicklung virtueller Welten und hat bei Electronic Arts gearbeitet.

Ihre Forschungsinteressen umfassen KI, Datenanalyse, immersive Umgebungen (VR), Spieleforschung, Gamification-Strategien, HCI, e-learning, CSE und IR. Sie hat zahlreiche Publikationen in ihrem Fachgebiet verfasst und präsentiert sowie Vorträge an Universitäten wie Harvard, der Berliner Humboldt Universität oder der Universität Göttingen gehalten.

Seit 2016 organisiert sie jährlich die Game Dev Days Graz, die größte österreichische Spieleentwickler-Konferenz. Sie ist eine erfahrene Rednerin für ein breites Publikum, darunter TedX, GDC und nationale TV-Events.

Johanna wurde in die Forbes 30 Under 30 Liste der Wissenschaftsprofis aufgenommen. Im Jahr 2019 wurde sie mit dem Women in Tech Award von Futurezone ausgezeichnet.

20 - Lesen lernen -digital

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

PH Linz

--

Lesen ist in Zeiten des Internets die Schlüsseltechnik geworden. Neue Leseformen, Hypertext, Bilder lesen, Untertitel, Hörbücher, kostenlose Angebote werden geklärt und mit adaptiver Software dargestellt. Oriolus, onilo, leseludi, gutenberg Projekt... sind Beispiele für computergestützte Zugangsweisen zur „schönen neuen Lesewelt“?

Elearning

21 - Erstellen von Progressiven Web Apps (PWAs) mit Svelte

Martin Weissenböck

TU Wien, Vereine SCHUL.InfoSMS und ADIM

--

„Progressive Web Apps“ (PWAs) sind Apps, die sich wie native Apps verhalten, aber tatsächlich in einem Browser ablaufen. Optisch ist kein Unterschied erkennbar, funktionell werden fast alle Möglichkeiten einer nativen App nachgebildet. PWAs laufen nicht nur betriebssystemunabhängig auf Mobiltelefonen und Tablets, sondern auch ohne Änderung auf einem Desktop Computer. PWAs müssen auch nicht aus einem Webshop installiert werden – es reicht der Aufruf der zugehörigen Webseite. Unter <https://edudays.infosms.org> finden Sie unmittelbar vor dem Workshop die aktuellsten Unterlagen. Vor allem stehen dort Hinweise auf Programme, die vor dem Workshop bereits installiert werden sollten. Svelte ist ein neuer Zugang zu PWAs: bereits mit wenigen Schritten können die grundlegenden Prinzipien vermittelt und dann Schritt für Schritt erweitert werden. Dieser Zugang ist daher für den Unterricht besonders geeignet. JavaScript, HTML und CSS werden dabei eingesetzt, Grundkenntnisse aus diesen Bereichen sind vorteilhaft.

Martin Weissenböck ist Lehrbeauftragter an der TU Wien. Ehem. Leiter der HTL Wien 3 Rennweg. Vorstandsmitglied der OCG. Theoretische und praktische didaktische Aufbereitung von innovativen Inhalten der Informatik samt Umsetzung in konkreten Projekten.

22 - Das Video im Fern- und Hybridunterricht

Ferdinand Stipberger

Realschule Neunburg v. Wald (BY)

--

In diesem Vortrag möchte ich mit den Teilnehmern die Möglichkeit des Einsatzes von (Lern-) bzw. Erklärvideos im Fern- oder Hybridunterricht beleuchten. Ich möchte Ihnen aus meinen Erfahrungen berichten, wie ich zum Video im Unterricht gekommen bin, welche Stolpersteine ich dabei durchlaufen habe und wie ich meinen Unterricht dadurch umgedacht habe. Vom lehrerzentrierten Unterricht hin zu einem schülerzentrierten, differenzierten Flipped Classroom.

Unterrichtet die Fächer Mathematik, Sport und Informationstechnologie an einer bayerischen Realschule. Seine Schwerpunkte liegen dabei auf dem gewinnbringenden Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Seit September 2018 ist er verantwortlicher Berater für Digitale Bildung an Realschulen in der Oberpfalz. Zudem wurde er im Jahr 2019 mit dem Deutschen Lehrpreis ausgezeichnet. An seiner Schule koordiniert er den Einsatz der Lernplattform, ist Leiter des Arbeitskreises Robotik in der Oberpfalz und tritt bei vielen regionalen und überregionalen Veranstaltungen als Referent auf.

23 - Kollaboratives Lernen mit GeoGebra Classroom & GeoGebra Notizen

Julia Wolfinger, BEd

JKU Linz

--

GeoGebra Classroom ist eine virtuelle Plattform, mit der Lehrpersonen den Unterricht interaktiv gestalten können. GeoGebra Aufgaben können damit ganz einfach an die SchülerInnen ausgeteilt werden. LehrerInnen können den aktuellen Fortschritt der SchülerInnen bei Aufgaben, an denen gerade gearbeitet wird, live sehen. Mit GeoGebra Notizen wird in Classroom auch kollaboratives Arbeiten ermöglicht. So können mehrere SchülerInnen gleichzeitig auf einem virtuellen Whiteboard an einer Aufgabe arbeiten oder Ideen und Meinungen zu einem Thema sammeln. In GeoGebra Notizen können unter anderem Videos, PDFs, GeoGebra Elemente und Webseiten eingefügt werden.

Leitung des GeoGebra Community Teams



24 - FLiP / Erste Bank: FLiP – Entrepreneurship Workshop

Erste Bank / FLiP

Kinder und Jugendliche haben viele gute Ideen, aber oft verpuffen diese, weil sie zu unrealistisch scheinen und zu sehr an einer Umsetzung gezweifelt wird. Wie aber sollen so neue Ideen, Produkte, Lösungen entstehen?

Genau hier setzt die neue FLiP Entrepreneurship Challenge an. Kinder und Jugendliche ab der Sekundarstufe 1 lernen, wie sie mit Kreativität und Einfühlungsvermögen die Welt ein bisschen besser machen können.

Im Workshop nehmen wir die Challenge gemeinsam an. Wir erforschen mit der FLiP Entrepreneurship App gemeinsam den Design Thinking Prozess und lernen, wie sie im Unterricht verwendet werden kann.

Es wird empfohlen, dass die Teilnehmer*innen sich die App für den Workshop installieren, dies ist aber natürlich keine Voraussetzung.

25 - STABILO: Zeit sparen durch neue Erkenntnisse bei Schreib- und Grafomotorik

Stabilo

Webinar für PädagogInnen: Digitale Analyse der Schreib und Graphomotorik und kompetenzorientierte Förderung mit dem STABILO EduPen im Schreibunterricht.

Dazu gibt's Neuigkeiten aus der Forschung, spielerisch erklärt und mit Übungen für den Schulalltag aufgelockert. Bitte halten Sie ein paar Blätter Papier, 2-3 Stifte und einen Wollfaden oder Spagat von ca. einem Meter Länge bereit!

26 - erdbeerwoche: Sensible Themen digital und interaktiv vermitteln

Mit READY FOR RED bietet das Social Business erdbeerwoche eine jugendgerechte & lebensnahe digitale Lernplattform zu den Themen Menstruation, Zyklus und Monatshygiene. READY FOR RED vermittelt Jugendlichen spielerisch was Menstruation überhaupt ist, was dabei in ihrem Körper passiert und warum nicht nur Mädchen etwas über dieses wichtige Thema wissen sollten.

Im Workshop wird Lehrkräften der Sekundarstufe 1 erörtert, wie sie READY FOR RED in ihrem Unterricht einsetzen können – sowohl im Präsenzunterricht wie auch im Home Schooling. Dabei wird durch die Plattform geführt und einzelne interaktive Elemente können direkt von den Lehrkräften während des Workshops ausprobiert werden. Gleichzeitig wird pädagogisches Hintergrundwissen zur Vermittlung sensibler Themen mittels digitaler Lehrmittel erörtert. Der Einsatz der Plattform eignet sich in naturwissenschaftlichen Fächern wie Biologie genauso wie in Sozialkunde, Deutsch, Englisch oder Hauswirtschaft.

Der Einsatz der Plattform ist 2021 für Schulen in Österreich kostenlos.

27 - Science Pool: Windgenerator-Challenge: Optimiere die Energiegewinnung deines Windrades

Science Pool

Die Bekämpfung des Klimawandels ist eine der größten Aufgaben unserer Zeit. Daher ist ein Umstieg in erneuerbare Energiequellen unabdinglich. Aber wie kann das in der Praxis funktionieren? Wie ist es uns z.B. möglich Windenergie zu maximieren?

Bei der „Windgenerator-Challenge“ werden Sie selbst zu Umwelt-IngenieurInnen und erforschen den DesignThinkingProcess, indem SuS selbst Windräder entwerfen, fertigen, testen und anschließend optimieren. Sollte sich der entworfene Prototyp beim ersten Versuch nicht drehen - kein Problem! Man lernt aus Fehlern, adaptiert sein Modell und testet weiter. Am Ende des Workshops gibt es eine Reflexionsrunde, in der man auch aus Fehlern und Erfolgen anderer lernen kann.

Im Workshop wird die o.g. Challenge für die Verwendung im Unterricht aufbereitet. Er beinhaltet hilfreiche Tipps und Tricks wie der Arbeitsauftrag effektiv im Unterricht eingebaut werden und das selbstständige und kreative Denken der SuS gefördert werden kann.

28 - "Politische Bildung, Debatte & Demokratie geht auch digital

PolEdu

Miteinander reden, einander zuhören und debattieren sind besonders in turbulenten Zeiten wie diesen wichtige Zukunftskompetenzen. Ein guter, politisch bildender Unterricht hat auch diese Kompetenzen zu vermitteln und Raum für Diskurs zu geben - als Unterrichtsprinzip in allen Gegenständen gemäß des Grundsatzes. Wie so vieles, ist auch politische Bildung im Distance Learning herausfordernd. Dieser Workshop zeigt Ihnen Unterrichtsideen, digitale Tools und Methoden, um politische Bildung in der Sekundarstufe I und II innovativ und kompetenzorientiert zu unterrichten, sowohl im Präsenz- als auch im digitalen Unterricht. Nach der Vorstellung einiger Ideen und Tools, werden Sie einige davon auch selbst ausprobieren können, um Input, Anregungen und Motivation für Ihren eigenen Unterricht mitzunehmen."

29 - IFTE: The Next Generation of Changemaker

IFTE

The Next Generation of Changemaker ist ein Spiel, um innovative Ideen und Geschäftsmodelle zu entwickeln. Das Spiel begleitet die Spieler*innen durch alle Phasen einer Entrepreneurial Journey – von der Problemdefinition über die Entwicklung eines nachhaltigen Geschäftsmodells hin zum finalen Pitch. Gemeinsam werden innovative Ideen für die großen und kleinen Herausforderungen unserer Zeit kreiert! Neben zahlreichen Impulsen, Techniken und Perspektiven kann das Spiel durch eine Web-App erweitert werden.

Im Workshop werden wir gemeinsam den Spielablauf durchgehen und Möglichkeiten aufzeigen, wie das Spiel im Unterricht eingesetzt werden kann. Durch unterschiedliche Spielmodi kann The Next Generation of Changemaker an die Voraussetzungen der Spieler*innen angepasst werden und lässt sich als 2 Stunden Workshop genauso verwenden wie als roter Faden für eine Entrepreneurship Woche.

30 - Digitale Medienbildung fächerübergreifend umsetzen - Coding im Unterricht mit Robo Wunderkind

Robo Wunderkind

Ob fächerübergreifend im regulären Unterricht oder im Zuge des Informatikunterrichts - es gibt viele Möglichkeiten in der Schule zu Programmieren. Wir laden Sie herzlich zum Online Workshop von Robo Wunderkind ein. Lernen Sie Neues über Robotik und Programmieren und wie digitale Bildung in der Volks- und Mittelschule eingesetzt werden kann. Diskutieren Sie in den letzten Minuten gemeinsam, welche Herausforderungen es aktuell gibt und wie diese gemeinsam gemeistert werden können.

31 - Die digitale Schulplattform mit Messenger, LMS und Video– ideal für Regel- und Distanzunterricht

SchoolFox

Gute Schulkommunikation, das schnelle Teilen von Hausaufgaben oder funktionierender Video-Unterricht sind in diesem außergewöhnlichen Schuljahr wichtiger denn je.

5 in 1: Lehrer benötigen idealerweise gleich fünf digitale Tools in einer übersichtlichen Lösung: Messenger, Lernmanagementsystem, Organizer, Cloud-Speicher und Video-Unterricht.

In diesem Workshop lernen Sie am Beispiel der beliebten Plattform SchoolFox, wie das geht!

Wie Sie mit SchülerInnen, Eltern und KollegInnen trotz Covid-19 kommunizieren können, wie über 5.000 Schulen in Deutschland und in ganz Europa SchoolFox bereits seit vielen Jahren einsetzen und wie ein integriertes Lernmanagementsystem Ihren Unterricht und Schulalltag bereichern kann.

Fakten: für alle Schulformen geeignet; native mobile Apps & Webapp; App-Store: Bewertung 4,7 Sterne; datenschutzkonform; 24 Systemsprachen; 40 Übersetzungssprachen"

32 - ViARsys: Immersive Worldbuilding für Wissensvermittler*innen

ViARsys

Wir bauen gemeinsam immersive Lernwelten.

In diesem interaktiven Workshop geben wir einen Einblick in Erstellung und Remote Präsentation von immersiven Lernwelten.

Zusammen mit den TeilnehmerInnen entsteht eine interaktive Lernwelt, welche sowohl immersiv in Virtual Reality erlebt werden kann als auch per Videostreaming und Videochatapplikationen (wie MS Teams, Zoom, Jitsii) Bildungscontent in alle Wohn- und Klassenzimmer dieser Welt bringt. Live und interaktiv und intuitiv.

33 - SchuBu: SchuBu – das interaktive Schulbuch

Schubu

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

Uli Müller-Uri und Paul Beyer Klinkosch zeigen anhand einer Präsentation den Umgang mit dem interaktiv aufbereiteten Schulbuch und stehen anschliessend in einem Q&A den Teilnehmern zur Verfügung.

34 - Flipped Classroom: Die Corona-Variante

Christian Spannagel

Pädagogische Hochschule Heidelberg

--

Die Methode Flipped Classroom stellt den Präsenzunterricht in den Mittelpunkt. Die wertvolle Präsenzzeit soll für soziale Interaktion genutzt werden. Damit die Zeit möglichst effektiv genutzt werden kann, bereiten sich die Schülerinnen und Schüler mit geeigneten Aufgaben vor. In Homeschooling-Phasen fällt aber gerade die Präsenz weg. In dem Vortrag wird vorgestellt, wie Flipped Learning auch in Pandemiezeiten durchgeführt werden kann.

Christian Spannagel ist Professor für Mathematik- und Informatikdidaktik an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg und Prorektor für Forschung, Transfer und Digitalisierung. Mit der Methode Flipped Classroom in Hochschule und Schule beschäftigt er sich schon eine ganze Weile.

35 - MINT-Schlüsselkompetenzen fördern mit digitalen Werkzeugen

Isabell Grundschober, MA, BEd, BSc

Nilay Aral MSc

Mag. Sonja Brachtl

Donau-Universität Krems

--

In Fächern der Bereiche Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik (MINT) werden Fähigkeiten trainiert, die am Arbeitsmarkt der Zukunft sehr gefragt sind. Dabei handelt es sich um fächerübergreifende Schlüsselfähigkeiten, die im Rahmen des Projekts ATS STEM durch technologiegestütztes Lernen gefördert werden sollen. Hier steht insbesondere die formative Bewertung dieser Fähigkeiten zur Förderung eines kontinuierlichen Kompetenzaufbaus im Zentrum. In der Praxis stehen unterschiedlichste digitale Werkzeuge und Plattformen zum Lernen und Lehren zur Verfügung und eine informierte Auswahl von geeigneten und effektiven Anwendungen wird zu einem komplexen Prozess.

Zur Lösung dieses Problems wurden basierend auf den in ATS STEM entwickelten didaktischen Prinzipien des formativen Assessments Anforderungen für die Auswahl von digitalen Werkzeugen und Plattformen identifiziert. Im Beitrag wird ein Anforderungskatalog als Analyseinstrument präsentiert, der Lehrende bei der Auswahl und Evaluation von digitalen Werkzeugen und Plattformen für die digitale und formative Bewertung von fächerübergreifende MINT-Fähigkeiten unterstützen soll.

Stv. Leitung des Zentrums für angewandte Forschung und Innovation für lebensbegleitendes Lernen mit Schwerpunkt auf Instructional Design und Evaluation von digitalen Werkzeugen und Plattformen für das Lernen und Lehren.

36 - Neue Wege bei der Erstellung digitaler Lehrmittel

Dr. Michaela Poppe

Innovationsstiftung für Bildung

--

Das Förderprogramm zur Erstellung digitaler Lehr- und Lernmitteln der Innovationsstiftung für Bildung unterstützt seit 2019 insgesamt 21 Projekte, in denen Bildungseinrichtungen partizipativ mit Forschungseinrichtungen, Vereinen oder Unternehmen an der Entwicklung digitaler Lernmaterialien arbeiten. Innovativ ist dabei die gemeinsame praxisorientierte Erstellung mit Lernenden und Lehrenden. Dadurch wird das Know-how jener Personen, die die Lernmittel verwenden, direkt in deren Entwicklung eingebunden. Die finalen multimedialen Lerntools wie Lernspiele, Apps oder Materialien mit AR- oder VR-Inhalten sind als OER in der Eduthek verfügbar. Besonders wichtig ist der zielgerichtete Einsatz der Lehrmittel im Unterricht, wofür zusätzlich die Zuordnung zu Lehrplänen, didaktische Konzepte und Angaben zu technischen Anforderungen vorliegen.

Michaela Poppe koordiniert das Förderprogramm im OeAD und begleitet die Projektteams seit 2017.

37 - PCBuildAR: Augmented Reality Karten für Informatik und Digitale Grundbildung

Mag. Josef Buchner

Universität Duisburg-Essen

Arkadi Jeghiazaryan, Klaus-Jürgen Spätauf, Klaus Zanetti & Philipp Stangl

--

Wir stellen im Rahmen des Vortrags die fertigen Augmented Reality Karten aus dem PCBuildAR Projekt vor. Ergänzend beschreiben wir, wie mithilfe unseres erstellten didaktischen Konzepts diese AR Karten im Unterricht eingesetzt werden können.

Wissenschaftlicher Mitarbeiter

38 - Gesund mit Coding und Robotik

Mag. Dr. Sonja Gabriel, MA MA

KPH Wien/Krems

--

Im Rahmen des Projekts, gefördert von der Innovationsstiftung für Bildung und dem ÖeAD, wurden unterschiedliche Unterrichtsmaterialien für die Primar- und Sekundarstufe I entwickelt, die eine Verbindung zwischen körperlichem sowie mentalem Gesundheitsbewusstsein und Robotik/Coding schaffen soll. Dazu sollen die in den Schulen immer stärker verbreiteten Lernroboter wie BeeBots und Ozobots sowie Coding-Apps wie Scratch, aber auch Digital Storytelling-Tools wie Twine genutzt werden, um für Schüler*innen relevante Gesundheitsbereiche zu thematisieren. In diesem Vortrag werden ausgewählte Unterrichtsmaterialien zu Coding und Robotik mit Gesundheitsaspekten vorgestellt, die vom Projektteam erstellt wurden.

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

39 - ÖHA! Was hat mein Smartphone mit Umweltschutz zu tun?

Dr. Klaus Himpsl-Gutermann, MSc

Pädagogische Hochschule Wien

--

Im Vortrag werden Lernmaterialien zu Digitalisierung, Ökologie und Medienbildung vorgestellt, die im von der Innovationsstiftung für Bildung geförderten Projekt „ÖHA!“ entstanden sind und unter einer Creative-Commons-Lizenz kostenlos zum Download bereitstehen: Webseite und App (Android und iOS) mit vielen Videos, Quizzes und AR-Elementen, Arbeitsbücher für die Schüler*innen (viele Arbeitsblätter mit Lösungen), Handbuch mit Didaktik-Tipps für die Lehrer*innen, <https://oeha.phwien.ac.at>. Die Materialien können in verschiedenen Gegenständen eingesetzt werden, insbesondere aber in der Digitalen Grundbildung und in der Umwelterziehung.

Klaus Himpsl-Gutermann ist Leiter des Zentrums für Lerntechnologie und Innovation (ZLI)

Medienbildung, Digitale und Informatische Grundbildung und didaktische Innovation

<https://zli.phwien.ac.at>

40 - Nachhaltige Tools für den Sprachunterricht

Elke Höfler

Universität Graz

--

Weniger ist mehr! Das ist es, was wir aus der pandemischen Situation gelernt haben. Der Fokus dieses Vortrags soll auf einigen ausgesuchten digitalen Werkzeugen liegen, die sich nicht nur im Distanz- sondern auch im Präsenzunterricht einsetzen lassen. Zu jedem der Werkzeuge werden drei Methoden für den Einsatz im Sprachunterricht besprochen und zur Diskussion gestellt.

Elke Höfler ist Lecturer am Institut für Romanistik an der Universität Graz (Schwerpunkt: Fachdidaktik) und lehrt an unterschiedlichen österreichischen Hochschulen, u.a. der Universität Innsbruck (Schwerpunkt: Fachdidaktik), der Donau-Universität Krems, der PH Oberösterreich, der FH Kärnten sowie an der FH Burgenland. Sie hält laufend Fortbildungen an mehreren Pädagogischen Hochschulen in Österreich sowie eLectures an der Virtuellen PH, an der sie zudem als Online-Tutorin arbeitet.

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

Sie bloggt unter <https://digitalanalog.at/> sowie <https://elkessprachenkiste.at/> und ist Gründungsmitglied der Bildungspunks (#EduPnx).

41 - SchülerInnen helfen SchülerInnen durch Lehrerkooperation im virtuellen Raum

Tit.-Univ.Prof. Dr.habil. DDr. Thomas Benesch

Vienna Business School Floridsdorf

Eva Schildt-Messerer, MA

MS-Lehrerin in Pottenbrunn

--

Seit Oktober 2020 gibt es an der MS Pottenbrunn die kostenlose Förderstunde als digitale Kooperation, die zeitlich flexibel von zu Hause genutzt werden kann. In Live-Foren mit Schüler_innen der Vienna Business School (VBS) Floridsdorf wird ein gemeinsames Problemlösen möglich. Der Online-Förderunterricht funktioniert auch bei durch COVID-19 bedingten Schulschließungen. Die Schüler_innen der VBS Floridsdorf fördern mittels Übungs- und Lerngruppen und tragen dazu bei, den Lernzielen näher zu kommen.

Bei dieser Kooperation werden soziale Kompetenz und kognitive Entwicklung gefördert. Die älteren Schüler_innen planen selbständig konkrete Unterrichtseinheiten mit Gruppenarbeiten, Spielen und Arbeitsblättern. Sie erlangen Methodenkompetenz (Exzerpieren, Vereinfachen und Veranschaulichen von Sachzusammenhängen, Entwerfen von Arbeitsmaterial und Aufgabenstellungen, ...). Schlüsselkompetenzen wie Selbständigkeit, Verantwortung, Teamfähigkeit werden eingeübt und sie bauen Selbstbewusstsein und Toleranz auf. So wird bei allen das schulische Fähigkeitsselbstkonzept (Selbständigkeit, Selbstwahrnehmung, gesteigertes Selbstbewusstsein) gestärkt.

Professor an der Vienna Business School HAK und HAS Floridsdorf

42 - phyphox – Experimentieren mit Smart Devices

Jens Noritzsch

RWTH Aachen University

--

Praktisch alle Jugendlichen besitzen Smartphones, die beachtlich leistungsfähig und mit einer großen Bandbreite von Sensoren ausgestattet sind. Mit der kostenlosen App phyphox verwandeln sie sich in mobile Labore. Diese Möglichkeiten bieten zu einem gewissen Grad auch Tablets.

Im Workshop werden eine praktische Einführung in die App geboten und kurz auf die technischen Hintergründe eingegangen. Gemeinsames Experimentieren mit einfachen Materialien zeigt die verschiedenen Möglichkeiten zum Einsatz von Smart Devices im Rahmen des Physikunterrichts. Hierfür wird gebeten, phyphox vorab auf dem Smartphone zu installieren, z.B. via phyphox.org.

Öffentlichkeitsarbeit im Team phyphox

43 - Making, tinkering und stitching im Klassenzimmer der Zukunft

Mag. Hermann Morgenbesser

FLL.Wien

--

3D Drucker, Lasercutter, Plotter und elektronisch gesteuerte Stickmaschinen sind in vielen Bereichen der Schule verwendbar. In diesem Workshop zeigen wir vor, welche Möglichkeiten des Einbindens in das Curriculum bestehen. Wir stellen auch die Erfahrungen des Projekts "EDU Makerspace Wien Favoriten" vor, in dem das FLL in Zusammenarbeit mit der Arbeiterkammer Wien für 15 Schulen diese Geräte zur Verfügung gestellt und gewartet hat. Die vorgezeigten pädagogischen Szenarien wurden von Lehrpersonen und Expert*innen des FLL Wien entwickelt

Lehrer und Korrdonator des Future Learning Labs Wien

44 - Spielbasiertes Lernen im Lockdown und darüber hinaus

Michael Fleischhacker, BEd, MA

Mag. Dr. Alexander Pfeiffer, MBA MA

Sandra Stella-Pfeiffer, BEd MA MSc

Space 21 Future, Bildungsdirektion Wien

--

Dieser Flipped-Workshop beschäftigt sich mit der scheinbaren Problematik des Spielekonsums von Schüler*innen.

In Zeiten des Lockdowns wurden viele Eltern mit dem Satz konfrontiert: „Darf ich etwas am Handy spielen?“

Dieser Workshop zeigt auf, wie Computerspiele für den Lernprozess verwendet werden können und somit Erziehungsberechtigte in den eigenen vier Wänden bei der Wahl der Spiele unterstützt werden. Anhand einer durchgeführten „Minecraft (Style) Lockdown Challenge 2020“ wird aufgezeigt, wie Schüler*innen aus den unterschiedlichsten Schulstufen motiviert werden, sich mit der Verschriftlichung eines Textes auseinanderzusetzen.

Weiters wird aufgezeigt, wie mit Hilfe von Minecraft selbst dieses Tool eingesetzt werden kann und wie Schüler*innen eingebunden werden können, welche keinen Zugang zu digitalen Geräten haben oder sich nicht für dieses Spiel interessieren!

Neben den theoretischen Aufarbeitungen werden die wichtigsten Skills für den Einsatz von Minecraft im Bildungsbereich für die Primar- und Sekundarstufe erarbeitet.

Mittelschullehrer, Medienpädagoge, Gründer eines Education Innovation Lab, Vortagender im Bereich digitaler Lernszenarien mit Schwerpunkt auf Flipped Classroom und spielbasiertes Lernen

45 - Menschenrechtsbildung digital: Mini-Online-Planspiel zur Meinungsfreiheit

Dr. Julia Hagen

Tihomir Vrdoljak

Amnesty International Deutschland

--

Menschenrechte können nur gemeinsam verwirklicht werden. Und doch geschieht es häufig, dass in gesellschaftlichen Diskursen einzelne herausgegriffen und im schlimmsten Fall dann menschenfeindliche Äußerungen mit den Menschenrechten selbst begründet werden – etwa Rassismus unter dem vermeintlichen Deckmantel der Meinungsfreiheit.

In diesem interaktiven Workshop wird ein Lehrentwurf für Online-Präsenzveranstaltungen in Schulen und Hochschulen vorgestellt, in dem die Teilnehmenden im Rahmen eines Mini-Planspiel-Szenarios die Kollision von Meinungsfreiheit und Diskriminierungsverbot nachvollziehen und sich so das Wissen um Interdependenz und Unteilbarkeit von Menschenrechten diskursiv erarbeiten.

Politikwissenschaftlerin im Fachbereich Internationale Beziehungen mit den Schwerpunkten Transitional Justice und Menschenrechte. Koordinationsgruppe Menschenrechtsbildung bei Amnesty International Deutschland