











# EDU|days 2022

## Programm

<http://www.edudays.at>

Mi., 6. April und Do., 7. April 2022	Universität für Weiterbildung Krems Karl-Dorrek-Straße 30 3500 Krems	Twitter: <b>#edudays22</b> Wall: <a href="https://my.walls.io/v3n5p">https://my.walls.io/v3n5p</a>	<b>EDU days</b>
			
 bit media member of eee group	 comteam IT-SOLUTIONS	 eduvidual.at die persönliche Lernplattform	 gemdat
 Netzwerktechnik Traub die erfolgreiche Verbindung	 SchoolFox by FoxEducation	 siedl networks Enterprise Open Source Technology Solutions	 think modular

## Programmübersicht Mittwoch, 6. April 2022

	<b>Audimax</b>						
12:00 – 12:30	Registrierung						
12:30 – 12:45	Eröffnung und Begrüßung						
12:45 – 13:30	<b>Martin Moder:</b> The Dark Side of Wissensvermittlung						
13:30 – 14:00	Pause						
	<b>Audimax</b>	<b>Campus West - SE W 1.06</b>	<b>Campus West - SE W 1.05</b>	<b>Campus West - SE W 1.04</b>	<b>Campus West - SE W 1.02</b>	<b>Trakt K - SE 2.4</b>	<b>Trakt K - PC 1.3</b>
14:00 – 14:30	<b>00   M. Bauer, S. Waba</b> Neuer Pflichtgegenstand „Digitale Grundbildung“ in Sekundarstufe I ab Schuljahr 2022/23	<b>12   Rene Schwarzingler</b> EDUcloud Austria	<b>35   Wolfgang Wagner</b> Erste Rechenstrategien im Zahlenraum Zehn verstehen	<b>19   Florian Kellner</b> Didaktische Innovationen im Mathematikunterricht – Mathematik digital durch Studyly unterrichten	<b>61   Martin Weissenböck</b> ZigBee und Home-Automation: motivierende Experimente	<b>22   Susanne Kropf</b> Lernen im Garten – die Methodenplattform von „Natur im Garten“	<b>23   Julia Laßnig</b> Individuelle Grammatikübungen im (Fremd-)Sprachenunterricht leicht gemacht
14:45 – 15:15	<b>60   Andrea Schlager</b> Welcome App – Onboarding Tool für Schulen	<b>38   Denise Ragger</b> Digitale Schule braucht digitale Kompetenz!	<b>17   Kamila Nguyen</b> Die Lernfaszination eSquirrel für Ihren Unterrichtsalltag nutzen			<b>70   Uli Müller-Uri</b> Das Schulbuch der Zukunft	
15:30 – 16:00	Pause						
16:00 – 16:30	<b>09   Thomas Wimmer</b> Best-of Online/Präsenz-Lehre: neu gedachte, multimediale & vernetzte Konzepte	<b>30   Johanna Heinrici</b> Beebots in allen niederösterreichischen Volksschulen – ein Erfolgsmo- dell?	<b>31   Gerhard Egger</b> GeoGebra-Books und Arbeitsblätter für den Mathematikunterricht der SEK 1	<b>36   Andrea Prock</b> Digital kreativ in Mathe!?	<b>55   Birgit Albert</b> Methodische, didaktische, pädagogische Überlegungen beim Windows Tablet Einsatz	<b>69   Elke Höfler</b> Digital-analoger Sprachunterricht: das beste beider Welten	<b>05   Michael Graf</b> Digital Reflektieren: Feedback erheben mit Hilfe digitaler Formulare
16:45 – 17:15	<b>39   Anna Gruber</b> LevelUp – Next level digital learning	<b>16   Anna Czerny</b> Scrum4Schools – Agiles Lernen mit New Media	<b>34   Wolfgang Wagner</b> Programmieren verstehen – Verständnis für Computational Thinking generieren	<b>59   Marlis Schedler</b> mathe4alle	<b>03   Manuel Reisinger</b> Programmieren lernen mit mTiny-Robotern	<b>66   M. Fleischhacker</b> Minecraft mehr als nur ein Spiel!	<b>06   Günther Meyringer</b> Gaming Development für Kids als Weg vom passiven Nutzer zum kreativen Helden
17:30 – 18:00	<b>15   Herbert Wallinger</b> Digitale Kompetenzen mit Screencasts unterrichten	<b>10   Thomas Wimmer</b> iPad Innovation Series: eine neu konzipierte Online-Fortbildungsreihe				<b>24   Stefan Scheiblecker</b> Digilino – Lernwebsite zur Digitalisierung	
18:15	Ende Tagesprogramm						
ab 18:30	Abendessen im Poldi Fitzka						

## Programmübersicht Donnerstag, 7. April 2022

	Audimax						
09:00 – 09:15	Begrüßung						
09:15 – 10:15	<b>Markus Hengstschläger:</b> Mit Lösungsbegabung in die digitale Transformation						
10:15 – 10:45	<b>Wilfried Jäger:</b> Digitale Souveränität in der öffentlichen Verwaltung						
10:45 – 11:00	Pause						
	Audimax	Campus West - SE W 1.06	Campus West - SE W 1.05	Campus West - SE W 1.04	Campus West - SE W 1.02	Trakt K - SE 2.4	Trakt K - PC 1.3
11:00 – 11:30	<b>82   Phil Stangl</b> Klappe und Action – SchülerInnenvideos mit Flipgrid	<b>46   Gerhard Schwed</b> Open Source ist das neue Bio	<b>54   Susanne Aichinger</b> Insta, TikTok & Co. – Social Media unterrichten – kreative Umsetzungsbeispiele für deinen Unterricht	<b>58   Wilfried Baumann</b> Künstliche Intelligenz – einfach erklärt mit ENARIS	<b>80   Vantentina Dirmaier</b> Gegen Desinformation: Schüler:innen werden Lügendetektive	<b>75   Daniel Lohninger</b> Digitale Selbstverteidigung für Schulen	<b>51   Michael Luxner</b> „Edubreakout Digital“: Gamification, Storytelling und Co.
11:45 – 12:15	<b>01   Thomas Leitgeb</b> Mit der Logobox spielerisch zu Computational Thinking	<b>47   Michael Steiner</b> Digital LEVEL-UP Licence – Materialien zur didaktischen Unterstützung der Geräteinitiative				<b>71   Erich Prem</b> Der digitale Humanismus und seine Lehre	
12:30 – 13:30	Mittagspause						
13:30 – 14:00	<b>25   Thomas Benesch</b> WIR im WEB. Soziale Kompetenzen im digitalen Unterricht	<b>45   Daniel Palm</b> Wider den Tod der Didaktik: Wie kann Unterricht den Ansprüchen des hybriden Settings gerecht werden?	<b>49   Oliver Ott</b> Creative Commons Lizenzen - Kartenspiel	<b>52   Martin Kandlhofer</b> TrainDL- Daten- und KI-Kompetenz im Unterricht	<b>41   A. Huber-Marx</b> LETZE ORTE – Extended Reality Rundgang	<b>72   Michael Plagge</b> Wie Open Source die digitale Souveränität stärken	<b>20   Julia Wolfinger</b> FLINK in Mathe – kostenlose Materialien zum Entdecken und Üben
14:15 – 14:45	<b>02   Thomas Leitgeb</b> Cogno 19 - Effekte des pandemiebedingt veränderten Schulbesuchs auf die kognitive Entwicklung von Kindern der P.					<b>81   Elke Höfler</b> Schule in der VUCA-Welt: Chancen, Probleme, Risiken und Möglichkeiten	
15:00 – 15:30	<b>57   G. Kysela-Schiemer</b> Wie können gute Online-Übungen für das Lesen- und Schreibenlernen ausgewählt werden?	<b>68   M. Fleischhacker</b> E-Sport – eine seriöse Beschäftigung oder Zeitverschwendung	<b>67   Rene Schwarzinger</b> Ressourcen gemeinsam nutzen in eduvidual.at	<b>48   Kurt Reber</b> Keine Angst vor Herausforderungen der digitalen Transformation	<b>14   Karl Hofbauer</b> digi4school: Interaktive Aufgaben am Smartphone	<b>77   Elisabeth Ertl</b> Open Commons Linz	<b>33   Florian Prüller</b> Digitale Unterrichtsmaterialien für die Sekundarstufe
15:45 – 16:15		<b>13   Manuel Altenkirch</b> Das HeussLab der Theodor-Heuss-Realschule Hockenheim					
16:30	Ende Tagesprogramm						

# Abendprogramm Mittwoch, 6. April 2022

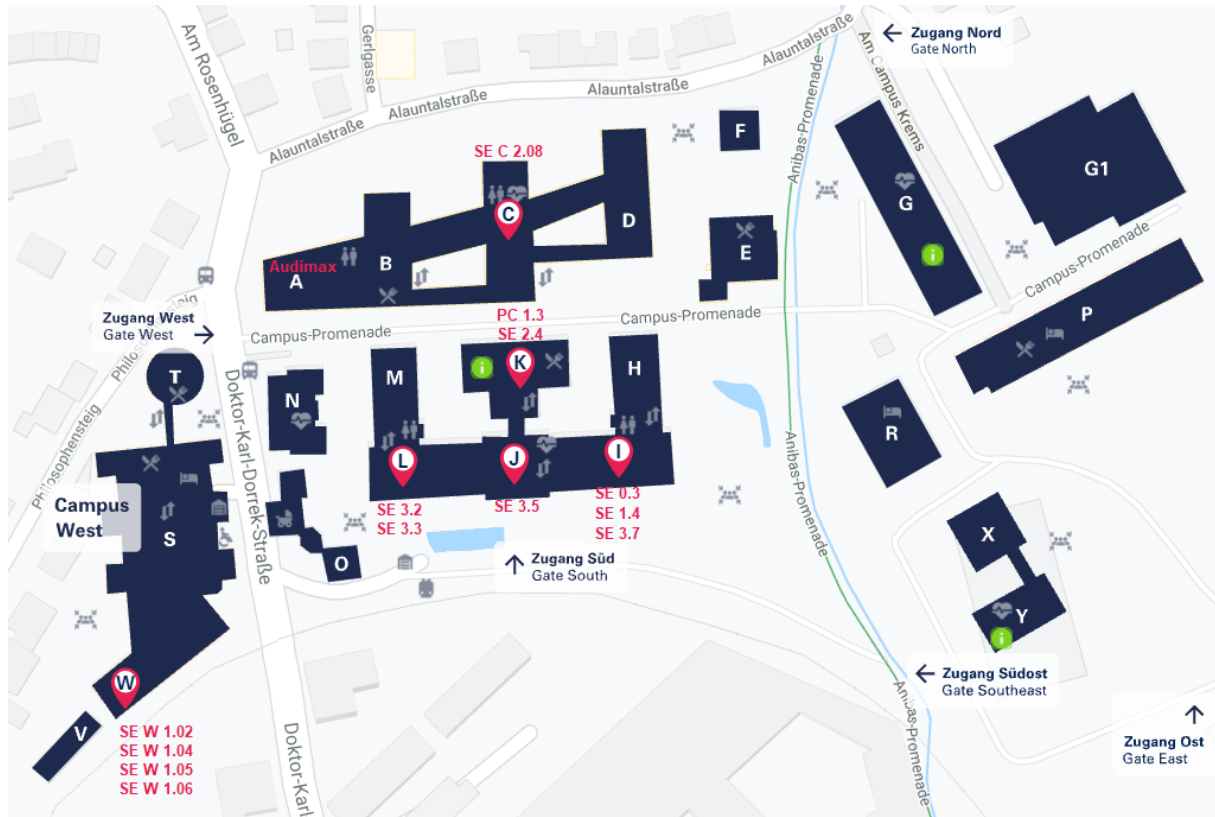
Ab 18:30 Uhr Nachbetrachtung des Erlebten und Vorbereitung auf das Kommende beim Besuch des Poldi Fitzka. Sie erreichen das Restaurant zu Fuß in 6 Minuten, wenn Sie von der Donau-Universität Krems der Dr.-Karl-Dorrek-Straße folgen. Direkt gegenüber der Kunsthalle Krems, am Museumsplatz, befindet sich das Poldi Fitzka.

## Speisekarte

Beef Tartar / Holunder Karotte / Dill Gurken / gehacktes Ei +++++	€ 14,90
Beluga Linsen Chili / Kichererbsen / Edame / Reis +++++	€ 12,50
Bärlauchtagliatelle/Paradeiser/Spinat/Asmonte +++++	€ 12,50
Kalbsbeuschel / Serviettenknödel / Wachtelei +++++	€ 15,50
Sauerrahmbackhendl / Erdäpfel – Vogelsalat +++++	€ 14,90
Rindsrouladen / Nudeln / Gemüse +++++	€ 17,50
Lachs und Reis / Wakame / Mango +++++	€ 14,50
Paprikahendl / hanggehobelte Spätzle +++++	€ 15,50
Topfenockerl mit Marillenröster +++++	€ 9,50
Schokomousse mit Beerenragut	€ 6,80

Poldi Fitzka  
Museumsplatz  
A-3500 Krems an der Donau

# Raumplan



A	Audimax	350	Erdgeschoß
K	PC 1.3	25	1. Stock
	SE 2.4	52	2. Stock
W	SE W 1.02	30	1. Stock
	SE W 1.04	30	1. Stock
	SE W 1.05	48	1. Stock
	SE W 1.06	48	1. Stock

# Keynote | The Dark Side of Wissensvermittlung

[Martin Moder](#)

**Science Buster**

Was zeichnet gute Wissensvermittlung aus? Wie nähert man sich dem Gebiet am besten an? Wo liegen die Vor- und Nachteile von digitalen Medien? Der Talk bespricht Strategien zur Vermittlung komplexer Themen und geht auch auf den Umgang mit den finsternen Seiten der digitalen Wissensvermittlung ein: Fake News und Hass im Netz.

*Molekularbiologie*

Mittwoch, 6. April 2022, 12:45 - 13:30, Audimax

# Keynote | Mit Lösungsbegabung in die digitale Transformation

[Univ. Prof. Dr. Markus Hengstschläger](#)

**Medizinische Universität Wien**

Ob im Großen oder im Kleinen, ob im Privat- oder im Berufsleben, in unserer so schnelllebigen digitalen Zeit hat jede und jeder von uns täglich immer mehr vorhersehbare aber auch immer mehr unvorhersehbare Probleme und Fragestellungen zu lösen. Und auch Klimawandel, Terrorismus, Rassismus, Populismus, die Flüchtlingskrise und letztendlich auch die COVID-19 Pandemie zeigen: die Fähigkeit, Probleme lösen zu können, ist wichtiger denn je. Dafür braucht es das auch genetisch mitbestimmte Potenzial der Lösungsbegabung, bei dessen Entwicklung und Umsetzung der Mensch viel selbst in der Hand hat. Markus Hengstschläger spricht darüber was man unter Lösungsbegabung verstehen kann, wie man sie von klein auf fördern kann und was wir alle tun können um unsere Lösungsbegabung laufend aktiv zu halten. Um das zu erreichen, bedarf es neuer Ansätze im Talentmanagement, in der Bildung, im Leadership, in der Politik und in unserer Gesellschaft.

*Univ. Prof. Dr. Markus Hengstschläger studierte Genetik, forschte auch an der Yale University in den USA und ist heute Vorstand des Instituts für Medizinische Genetik an der Medizinischen Universität Wien. Der vielfach ausgezeichnete Wissenschaftler unterrichtet Studierende, betreibt genetische Diagnostik, ist Berater und Bestsellerautor. Er leitet den Think Tank Academia Superior, ist stellvertretender Vorsitzender der österreichischen Bioethikkommission, war 10 Jahre lang Mitglied des Rats für Forschung und Technologieentwicklung und ist Universitätsrat der Linzer Johannes Kepler Universität.*

Donnerstag, 7. April 2022, 09:15 - 10:15, Audimax

# Keynote | Digitale Souveränität in der öffentlichen Verwaltung

Dr. Wilfried Jäger

[ossbig.at](https://ossbig.at)

ossbig.at

Digitale Plattformen sind die weltweite Transaktionsvoraussetzung für persönliche, wirtschaftliche und politische Kommunikation. In dieser Rolle greifen sie tief in die politische digitale Souveränität von Staaten ein. Zahlreiche staatliche Funktionen wie Identität der Bürger zu sichern, Rechtsgrundlagen für Geschäfte oder Schutzbedingungen für einzelne Gesellschaftsgruppen zu definieren sind an Plattformen – mit privaten Interessen ohne Legitimation der Öffentlichkeit – übergegangen. So verlockend es ist nach dem staatlichen Gegengewicht zu rufen, so hat Snowden eine unheilige Allianz zwischen Plattformen und staatlichen Geheimdiensten gegen den Bürger aufgezeigt. Diese Balance Bürger-Staat-Plattform wird selten öffentlich ausgehandelt, sondern verschiebt sich implizit durch Technologisches Investment, Know-How, von Markt-Macht Zugeständnissen an Konzerne wie Steuern, Monopol-Auftreten und geringer Bürger-Awareness und Aufklärung. Technik kann unterschiedliche Strömungen fördern und die technologische Struktur-Entscheidungen öffentlichen, Verwaltung haben die digitale Souveränität des Gemeinwesens und der Bürger zu sichern. Transparente, dezentrale und allgemein zugängliche Technologie Optionen können diese digitale Souveränität auf allen Ebenen stärken.

*Dr. Wilfried Jäger, Produkt Manager Artificial Intelligence, ist in der digitalen Transformation der öffentlichen Verwaltung durch AI, Data-Science und Complex System Modelling engagiert. Er treibt Umsetzungen von offenen digitalen Government Diensten wie Conversational Interfaces, Intelligenten Suchmaschinen und Simulationen von Verwaltungshandeln an. Aufgrund seiner langjährigen IT Management Erfahrung kennt er die strategischen Aspekte und langfristigen Konsequenzen von IT-Implementierungen, speziell im Öffentlichen Sektor.*

Donnerstag, 7. April 2022, 10:15 - 10:45, Audimax

# 0 | Neuer Pflichtgegenstand „Digitale Grundbildung“ in Sekundarstufe I ab Schuljahr 2022/23

Mag. Stephan Waba, MA

Mag. Martin Bauer, MSc

**Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung**

Der neue Pflichtgegenstand „Digitale Grundbildung“ wird ab Schuljahr 2022/23 die gleichnamige Verbindliche Übung in der Sekundarstufe I ablösen. In diesem Impulsvortrag erfahren Sie mehr über das zentrale fachliche Konzept des Lehrplans, welche inhaltlichen Schwerpunkte den Lehrplan bestimmen, wie Lehrende sich für das Unterrichten des neuen Pflichtgegenstands qualifizieren und wo Lehrende Unterstützung in Form von Unterrichtsideen und Materialien erhalten können.

*Präsidialsektion Gruppe Präs/C*

Mittwoch, 6. April 2022, 14:00 - 14:30, Audimax

# 1 | Mit der Logobox spielerisch zu Computational Thinking

Thomas Leitgeb, BEd MA MA

Michael Leitgeb, PH Burgenland

Alexander Zimmermann, PH Burgenland

**PH Burgenland**

Um Primarstufenschulkindern ohne Verwendung digitaler Endgeräte eine Einführung in das facettenreiche Themengebiet von CT zu ermöglichen, wurde am ZDK die Logobox entwickelt. Dabei handelt es sich um eine einzelne Spielbox bestehend aus insgesamt 10 aufeinander abgestimmten Lernspielen, die für unterschiedliche methodisch-didaktische Lern- und Unterrichtsszenarien konzipiert sind und so einen einfachen, schnellen und differenzierten Einsatz im Unterricht erlauben. Neben Wissensinhalten stehen grundlegende Methoden und die Schulung ausgewählter kognitiver Grundfähigkeiten wie das komplexe Problemlösen im Vordergrund, wobei bei der Gestaltung der Spiele besonders auf die haptische und sensomotorische Erfahrbarkeit geachtet wurde. Darunter sind auch verschiedene bekannte Spiele wie Schiffe versenken, die Türme von Hanoi und verschiedene Pachisi-Spielformen. Mit nur einer einzigen Box können Schulkinder in Klassenstärke gleichzeitig nach dem pädagogischen Konzept des Game-Based-Learnings (al Fatta, Zulisman & Mohd, 2019) in einem Stationenbetrieb spielen und arbeiten. Kindgerecht formulierte Aufgaben sollen dabei anregende Lernerlebnisse unterstützen. Die Aufgabenstellungen sind fächerübergreifend verfasst, wodurch die Logobox in verschiedenen Fächern, beispielsweise in Mathematik, Deutsch und im Sachunterricht, eingesetzt werden kann. Zudem eignet sie sich auch in der Begabungsförderung und Nachmittagsbetreuung. Die Logobox zeichnet sich aufgrund ihrer Nachhaltigkeit aus, denn sie wird am ZDK mittels 3D-Druck nach Bedarf selbst hergestellt, weshalb alle ihre Teile industriell kompostierbar sind. Die Hülle und Schubler bestehen aus Karton.

*Thomas Leitgeb heads the Digital Learning and Teaching Didactics Centre at University of Education Burgenland. He does research in Educational Leadership, Didactics and Curriculum Theory. His current project is 'Coding and Robotik'.*

Donnerstag, 7. April 2022, 11:45 - 12:15, Audimax



## 2 | Cogno 19 - Effekte des pandemiebedingt veränderten Schulbesuchs auf die kognitive Entwicklung von Kindern der Primarstufe:

Thomas Leitgeb, BEd MA MA  
Alexander Zimmermann, PH Burgenland  
Michael Leitgeb, PH Burgenland

### PH Burgenland

Die im Rahmen der gesetzlich auferlegten Eindämmungsmaßnahmen gegen die Covid19-Verbreitung getroffenen Maßnahmen trafen auch den Bereich Schule unerwartet und in erheblichem Ausmaß, insbesondere in Form von Schulschließungen und Wechselunterricht. Dadurch eröffneten sich aber auch ungeahnte Chancen, denn digital Lehren und Lernen wurde für die Aufrechterhaltung eines geordneten Schulunterrichts unerlässlich. Hatten und haben diese schulischen Maßnahmen auf die kognitive Entwicklung von Schulkindern der Primarstufe einen Einfluss? Immerhin fallen in diese Zeit wichtige kognitive Entwicklungsprozesse. Daher stellt sich aber auch die Frage, ob diese Maßnahmen den Einfluss bildungsbenachteiligender Faktoren verstärkten. Schließlich sind bezüglich Primarstufenschulkindern Schereneffekte empirisch belegt (Huber, Günther, Schneider, Helm, Schwander, Schneider & Pruitt 2022, S. 8). Ziel des Forschungsprojektes ist also die empirische Überprüfung, ob und in welchem Ausmaß die Covid19-Maßnahmen die zu erwartenden Schereneffekte hinsichtlich der kognitiven Entwicklung von Primarstufenschulkindern vergrößern. Diese Schereneffekte betreffen soziokulturelle und -ökonomische Gegebenheiten.

Die ersten Ergebnisse dieses Forschungsprojektes werden bei den EduDays vorgestellt.

*Leiter des Zentrums für digitale Kompetenz an der PH Burgenland*

Donnerstag, 7. April 2022, 14:15 - 14:45, Audimax

## 3 | Programmieren lernen mit mTiny- Robotern

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

### NCoC eEducation Austria

In diesem Workshop lernt man die mTiny-Roboter kennen, die für die Primarstufe deutliche Vorteile gegenüber den (deutlich bekannteren) BeeBots bieten. Abgesehen davon, dass die Programmierung bei den mTiny-Robotern "sichtbar" ist und dieselbe Farbcodierung verwendet, wie sie später etwa auch bei "Scratch" genutzt wird, bieten mTiny-Roboter bereits die Möglichkeiten für verschiedene Versionen der Schleifen-Programmierung und sprechen darüber hinaus auch Mädchen durch ihr Design und ihre Geräuschkulisse an. Im Workshop werden die Vorzüge der mTiny-Roboter live präsentiert und können von den Workshop-Teilnehmer\*innen direkt vor Ort erprobt werden.

*Digitale Grundbildung*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:45 - 18:00, SE W 1.02

# 5 | Digitales Reflektieren: Feedback erheben mit Hilfe digitaler Formulare

Michael Graf

Andreas Oswald

**Staatliche Realschule Schöllnach**

Im Rahmen des Workshops werden verschiedene Werkzeuge und Möglichkeiten demonstriert, die Feedback für den Unterricht und damit die Grundlage für eine Weiterentwicklung und ein effektives Qualitätsmanagement ermöglichen. Die Teilnehmer:innen haben im Laufe des Workshops die Möglichkeit, selbst Fragebögen zu erstellen und diese zu testen/nutzen.

*Michael Graf ist Blogger, Referent in der Lehrerfortbildung, Lehrer für Mathematik/Kath. Religionslehrer/Informatik, MCP, CCNA. Andreas Oswald ist Referent in der Lehrerfortbildung, Lehrer für Deutsch/Geschichte/Informatik, MIE*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:00 - 16:30, PC 1.3

# 6 | Gaming Development für Kids als Weg vom passiven Nutzer zum kreativen Held

DI Günther Meyringer, MAS

**RoboManiac GesmbH**

Kinder verbringen immer mehr Bildschirmzeit als mehr oder weniger passive Konsumenten. Neben Apps with Snapchat, TikTok usw. verbringen Kinder vor allem viele Stunden als "Gamer" am PC... Was gibt es also Besseres, als die bereits "erlernten" Fähigkeiten, wie 3D Spiele funktionieren, zu verwenden und Kinder dazu zu animieren, ihre eigenen Spiele zu entwickeln, noch dazu mit der gleichen Plattform, die auch zur Entwicklung von professionellen Games verwendet wird. Mit der 3D Unity Plattform können Schüler aber 12 Jahre schnell den Einstieg in die Spiele-Programmierung erlernen.

*STEM Ausbildung für Kinder im Alter von 5-16 Jahre*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:45 - 18:00, PC 1.3

# 9 | Best-of Online/Präsenz-Lehre: neu gedachte, multimediale & vernetzte Konzepte

BEd Thomas Wimmer

**Institut Medienbildung an der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz**

Mit der kostenlosen und plattformunabhängigen Webanwendung Book Creator können schon Grundschüler\*innen ihre Geschichten, ihre Ideen, ihren Lernstoff etc. multimedial aufbereiten. Das Hinzufügen von Texten, Bildern, Ton- und Videosequenzen ist kinderleicht und macht Spaß. Auch Primarstufenstudierende des Schwerpunkts MusikTheaterMedien an der Privaten Pädagogischen Hochschule führen vier Semester ein Online-Tagebuch, in dem ihre entstandenen Arbeiten teils kollaborativ gesammelt und dokumentiert werden. Dieses eBook eignet sich z.B. perfekt als digitale Visitenkarte. Lassen Sie sich inspirieren und staunen Sie, was alles möglich ist...

*Thomas Wimmer unterrichtet im Institut Medienbildung an der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz in der Aus-, Fort- und Weiterbildung. Sein Schwerpunkt liegt in der Vermittlung von medienpädagogischen Inhalten in der Elementar-, Primar- und Sekundarstufe. Ihm ist wichtig, dass Studierende in einem wertschätzenden Raum ihre kreativen Ideen mit digitalen Möglichkeiten kombinieren, erweitern und umsetzen können. Sein Motto lautet: Ins TUN kommen. Abgesehen davon ist er Apple Professional Learning Specialist und entwickelt mit Anna Weghuber Fortbildungsangebote für das iPad (iPad Innovation Series, iPad Inspiration Series). Grundsätzlich versuchen sie Unterrichtsszenarien zu kreieren, die mit einfachsten technischen Möglichkeiten realisierbar sind. Wichtig ist ihm dabei experimentierfreudiges, anwendungsorientiertes und lustvolles Arbeiten.*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:00 - 16:30, Audimax

# 10 | iPad Innovation Series: eine neu konzipierte Online-Fortbildungsreihe - Kriterien für motivierenden Online-Unterricht

BEd Thomas Wimmer

Institut Medienbildung an der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz

Der 8-Punkte-Plan der österreichischen Bundesregierung sieht unter anderem die Ausstattung der Schüler:innen in der 5. und 6. Schulstufe mit digitalen Endgeräten vor. Deshalb entwickelten Anna Weghuber und Thomas Wimmer die Online-Fortbildungsreihe "iPad Innovation Series". Dabei handelt es sich um ein völlig neues Fortbildungskonzept für den Einsatz von iPads im Unterricht. Anhand von 6 Modulen erweitern die Teilnehmer:innen Ihren kreativen Workflow im Unterricht. Wir haben uns seit Corona intensiv mit den Möglichkeiten der Online-Lehre auseinandergesetzt und möchten die gewonnenen Erfahrungen in diesem Rahmen an alle interessierten Pädagog:innen weitergeben.

*Thomas Wimmer unterrichtet im Institut Medienbildung an der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz in der Aus-, Fort- und Weiterbildung. Sein Schwerpunkt liegt in der Vermittlung von medienpädagogischen Inhalten in der Elementar-, Primar- und Sekundarstufe. Ihm ist wichtig, dass Studierende in einem wertschätzenden Raum ihre kreativen Ideen mit digitalen Möglichkeiten kombinieren, erweitern und umsetzen können. Sein Motto lautet: Ins TUN kommen. Abgesehen davon ist er Apple Professional Learning Specialist und entwickelt mit Anna Weghuber Fortbildungsangebote für das iPad (iPad Innovation Series, iPad Inspiration Series). Grundsätzlich versuchen sie Unterrichtsszenarien zu kreieren, die mit einfachsten technischen Möglichkeiten realisierbar sind. Wichtig ist ihm dabei experimentierfreudiges, anwendungsorientiertes und lustvolles Arbeiten.*

Mittwoch, 6. April 2022, 17:30 - 18:00, SE W 1.06

## 12 | EDUcloud Austria

MMag.

Rene

Schwarzinger

### OSOS (Open Source Open Schools) Austria

Die EDUcloud Austria ist eine freie Open Source Plattform zum Lernen, zur Kollaboration und zur Kommunikation für österreichische Schulen. Die Konzeption der EDUcloud Austria ermöglicht gemeinsames und individuelles Lernen ohne Abhängigkeiten zu US-Softwarekonzernen unter Einhaltung höchster Datenschutzstandards. Freie Software Lizenzen und die gezielte Einbindung von Pädagog:innen bei der Entwicklung ermöglichen jederzeit zielgerichtete Anpassungen, welche bei proprietären Industrielösungen - wenn überhaupt - nur durch hohe Extra-Zahlungen zu erwarten sind. Die EDUcloud Austria fördert die Wertschöpfung in Österreich und eine digitale Souveränität im Bildungswesen. [www.educloud-austria.at]

*Lehrer für Informatik, IT-Manager, Obmann OSOS Austria, Leitung Bundes ARGE Informatik AHS*

Mittwoch, 6. April 2022, 14:00 - 14:30, SE W 1.06

## 13 | Das HeussLab der Theodor-Heuss-Realschule Hockenheim - Ein digitaler Makerspace für Schüler\*innen

Manuel Altenkirch, M.A.

### Theodor-Heuss-Realschule Hockenheim

Das Heuss-Lab ist als multifunktionaler Raum eingerichtet worden, dessen Zweck der Durchführung von längerfristig angelegten Projekten dienen soll, gleichzeitig jedoch auch dauerhaft als offener, digitaler Werkraum geplant ist. In diesem Raum stehen Stationen zur Verfügung, die im Sinne eines Maker-Space Möglichkeiten der eigenständigen und auch kollaborativen Erarbeitung von Projekten dienen. Ziel der Nutzung ist es, den sich verändernden Anforderungen an Menschen in einem sich zunehmend wandelnden und sich digitalisierenden Umfeld Rechnung zu tragen und Möglichkeiten zu bieten, eigene Fragestellungen zu entwickeln und diese dann selbstständig zu erarbeiten, zu lösen und umzusetzen.

Die Stationen, die das „HeussLab“ bietet, orientieren sich dabei nicht nur an einem klassischen Maker Space, in dem vor allem das eigenständige, handwerkliche Werken als Kern zu sehen ist, sondern es will vor allem Möglichkeiten des Arbeitens mit, durch und über digitale Medien bieten. Ziel dieses Konzeptes ist es, den Schüler\*innen einen Arbeitsraum zu bieten, in dem ihre selbstentwickelten Fragestellungen und Projekte auf vielfältige Weise mit Hilfe einer (digital geprägten) Infrastruktur bearbeitet und gelöst werden können. In diesem „Raum“ können Schüler\*innen wesentliche Fähigkeiten, die im 21. Jahrhundert von Bedeutung sind, also die Kollaboration, die Kommunikation, die Kreativität und die Kritikfähigkeit, erlernen. Zukünftige Konzepte von Unterricht, die im oder in Abstimmung mit dem HeussLab vorgesehen sind, sollen sich nicht alleine auf das Erlernen von „handwerklichen“ Fähigkeiten der Bedienung von Geräten erschöpfen, sondern sie dienen vielmehr der individuellen Förderung unserer Schüler\*innen durch die Arbeit mit, durch und über digitale Medien. Wir glauben, dass dieses Konzept eines solchen Labors in der Bildungslandschaft relativ selten ist, gerade weil selten Geld, Zeit und auch personelle Ressourcen zur Verfügung stehen. Aus diesem Grund sehen wir uns hier als ein Modellprojekt, dass beispielhaft für die Konzeptionierung und Umsetzung von 21st century skills und dem 4k-Modell des Lernens sein kann.

*Leiter des HeussLab; Administrator THRS Hockenheim; Mitglied der erweiterten Schulleitung; Koordinator Digitalisierung THRS Hockenheim*

Donnerstag, 7. April 2022, 15:45 - 16:15, SE W 1.06

# 14 | digi4school: Interaktive Aufgaben am Smartphone

Mag. Karl Hofbauer

VERITAS Verlags- und Handelsges.m.b.H.&Co.OG

Bis zu zehn Teilnehmer:innen des Workshops, die bereits auf digi4school (d4s) registriert sind, können einem digitalen Klassenzimmer von d4s beitreten, bekommen eine Aufgabe mit interaktiven Übungen gestellt (Engl., 2. Kl.. MS/AHS), führen die Aufgabe am eigenen Smartphone durch und geben sie ab und sehen, wie die Lehrperson (= der Vortragende) die automatisch erstellten Ergebnisse der Teilnehmer\*innen einsehen, abspeichern und weiterverarbeiten kann. Damit zeige ich, wie auf d4s das Anlegen von Klassen, die Kommunikation mit Mitgliedern und das Stellen von Aufgaben mit interaktiven smartphone-optimierten Übungen funktioniert.

*Mag. Karl Hofbauer war AHS-Lehrer für Englisch, Deutsch und Deutsch als Fremdsprache und zwölf Jahre lang Lehrbeauftragter am Institut für Anglistik der Karl Franzens Universität Graz (EDV | Kreatives Schreiben). Seit 2009 ist er Marketingverantwortlicher für die digitale Lernwelt von VERITAS und Redakteur und Portalmanager für den easy-Blog, scook und Social Media von VERITAS.*

Donnerstag, 7. April 2022, 15:00 - 15:30, SE W 1.02

# 15 | Digitale Kompetenzen mit Screencasts unterrichten

Herbert Wallinger

MS Lehen

Screencasts (Videoaufnahmen des Bildschirms mit Audio-Kommentar) eignen sich hervorragend, um digitale Kompetenzen in allen Unterrichtsfächern zu vermitteln. Sie sind in wenigen Minuten erstellt und können einfach geteilt werden. Die Lernenden können damit in ihrem eigenen Tempo arbeiten und die Lehrpersonen sind freigestellt, um individuell zu unterstützen und zu fördern. Bei Bedarf können die Videos mit interaktiven Frageelementen aufgewertet werden. Besonders die Endgeräte der Geräteinitiative des BMBWF eignen sich hervorragend dafür, da alle die gleiche Software nutzen. Verwendete Tools: Microsoft Stream, Microsoft Forms, Microsoft Teams / Eduvidual, H5P, Screencastomatic.

*Herbert Wallinger ist Lehrer an einer Mittelschule und IT-Betreuer im Salzburger Bildungsnetz.*

Mittwoch, 6. April 2022, 17:30 - 18:00, Audimax

# 16 | Scrum4Schools - Agiles Lernen mit New Media

Anna Czerny

Ivan Topic, Lehrer für Mathematik und Physik am Gymnasium Haizingergasse in 1180 Wien

Scrum4Schools by borisgloger

Die agile Lernmethode Scrum4Schools fördert Eigenverantwortung und Selbstbestimmung – grundlegende Kompetenzen für digitale Souveränität.

In diesem Impulsvortrag erhalten Sie Einblick, wie Unterricht mit Scrum4Schools auch im Distance Learning funktionieren kann. Ivan Topic (Lehrer am Gymnasium Haizingergasse, Wien) und Anna Czerny (Projektleitung Scrum4Schools) stellen Projekte vor, in denen Schüler:innen in virtuellen selbstorganisierten Teams die Lerninhalte für ihre Mitschüler:innen in unterhaltsamen und lehrreichen Präsentationen aufbereiteten.

Ivan Topic berichtet außerdem von seiner weiteren Arbeit mit Scrum4Schools, bei der ihm wichtig ist, die Schüler:innen in „ihrer Welt“ abzuholen, indem er mit Medien und Tools arbeitet, die den Schüler:innen bekannt sind. Wie lassen sich Instagram, TikTok oder YouTube in den Unterricht integrieren? Können Schüler:innen Inhalte selbst über diese Medien aufbereiten und ihren Mitschüler:innen zugänglich machen? Antworten auf diese Fragen erhalten Sie im Impulsvortrag.

*Scrum4Schools - die agile, schülerzentrierte Lernmethode zur Förderung von Zukunftskompetenzen; Methodentrainings für Lehrkräfte, Individuelle Begleitung von Scrum4Schools-Projekten, Agile Unterrichts- und Schulentwicklung*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:45 - 17:15, SE W 1.06

# 17 | Die Lernfaszination eSquirrel für Ihren Unterrichtsalltag nutzen

Kamila Nguyen, MA

eSquirrel GmbH

Digitale Medienkompetenz ist keine rein theoretische Aufgabe, der sich SchülerInnen durch eine intensive Aufklärung nähern. Die aktive Verwendung von digitalen Medien im Unterricht trägt dazu bei, souveräne Daten zu rezipieren. Der Einsatz von eSquirrel als Quelle für geprüfte Inhalte im Vergleich zu zufälligen Suchmaschinen-Ergebnissen soll auch in anderen Schulfächern dieses Verständnis bekräftigen. Dieser Workshop gibt Einblick, wie mit einem Online-Kurs zu einem Schulfach oder Schulbuch nachhaltig unterrichtet werden kann. Dabei wird im Speziellen darauf eingegangen, wie die Anwendung für SchülerInnen und LehrerInnen am Smartphone verwendet werden kann.

Mittwoch, 6. April 2022, 14:45 - 15:15, SE W 1.05

# 19 | Didaktische Innovationen im Mathematikunterricht - Mathematik digital durch Studyly unterrichten

Florian Kellner

## Studyly

Durch die Notwendigkeit vermehrter Individualisierung und Differenzierung im Unterricht, wird es immer mehr zur Herausforderung, Schüler:innen mit traditionellen Unterrichtsformen alleine zu erreichen.

In diesem Workshop verwenden Sie Studyly in konkreten Unterrichtsszenarien (Erstellung von individualisierten Hausübungen, Erstellung von schriftlichen Stundenwiederholungen sowie individuelle Förderung einzelner Schüler:innen mithilfe von Studyly). Studyly ist mit über 8 000 interaktiven Aufgaben, welche alle mit Rechenweg und Hinweisen ausgearbeitet sind, in über 150 Schulen bereits im Einsatz. Zum Abschluss erhalten Sie außerdem Ihren persönlichen Account, mit welchem Sie Studyly direkt mit Ihren Klassen verwenden können.

*Florian Kellner ist Mathematik-Lehrer im BORG20, welcher die Leitung des Projekts „Mathematik verstehen für die Unterstufe“ bei Studyly innehat.*

Mittwoch, 6. April 2022, 14:00 - 15:15, SE W 1.04

# 20 | FLINK in Mathe - kostenlose Materialien zum Entdecken und Üben

Julia Wolfinger, B.Ed.

## Johannes Kepler Universität

Mit digitalen Lernmaterialien können Schüler:innen Neues entdecken, ihr Verständnis vertiefen und Gelerntes gezielt festigen. Im Projekt "FLINK in Mathe" wird die sinnvolle Verwendung digitaler Geräte ab der 5. Schulstufe unterstützt. Konkret werden gemeinsam mit erfahrenen Lehrkräften qualitätsgesicherte interaktive Lernmaterialien zum Entdecken und Üben entwickelt. Diese werden laufend weiterentwickelt und unter [www.geogebra.org/flink](http://www.geogebra.org/flink) kostenlos zur Verfügung gestellt. In diesem Workshop werden die Materialien gemeinsam ausprobiert und es wird gezeigt, wie diese einfach an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden können. Des Weiteren wird gezeigt, wie die Materialien mit GeoGebra Classroom ausgeteilt werden können und somit der Arbeitsfortschritt der Schüler:innen in Echtzeit mitverfolgt werden kann.

*Projektmitarbeiterin JKU, Leitung des GeoGebra Community Teams; Schwerpunkte: Technologieeinsatz im Mathematikunterricht (insbesondere Einsatz von GeoGebra)*

Donnerstag, 7. April 2022, 13:30 - 14:45, PC 1.3



## 22 | Lernen im Garten - die Methodenplattform von "Natur im Garten"

Dipl.-Biol. Susanne Kropf, BEd.

"Natur im Garten"

"Natur im Garten" hat 2021 eine digitale Methodenplattform ins Leben gerufen, in die zahlreiche praktische Erfahrungen eingeflossen sind. Diese soll die pädagogische Arbeit in Grünräumen unterstützen, denn: Statt still sitzend in geschlossenen Räumen können Schüler\*innen draußen im Garten ganzheitlich und handlungsorientiert lernen, ihr Wissen mit Erfahrungen und Emotionen verknüpfen und nachhaltig festigen. Vor allem für kompetenzorientierte sowie fächerübergreifende und offene Lernformen ist der Außenraum optimal geeignet und das in allen Fächern. Unter [www.lernenimgarten.at](http://www.lernenimgarten.at) findet man Methoden für das Lernen im Garten, didaktische Materialien, kostenlose Downloads und weiterführende Links zu verschiedenen Themenbereichen. Man kann gezielt nach dem Alter der Schüler\*innen, nach Unterrichtsfächern oder der gewünschten Jahreszeit suchen.

Die Plattform bietet die Möglichkeit, eigene bewährte Methoden einzutragen, um so stetig zu wachsen und neue Anregungen für den Unterricht zu bieten.

*Gartenpädagogik und Bildungsmanagement*

Mittwoch, 6. April 2022, 14:00 - 14:30, SE 2.4

## 23 | Individuelle Grammatikübungen im (Fremd-)Sprachenunterricht leicht gemacht

Mag. Mag. Julia Laßnig

HLW/FW Deutschlandsberg

Bei geschlossenen Formaten wie Lückentexten ist die Erstellung von individuellen Aufgabenstellungen für Lehrer:innen oft mit viel Aufwand verbunden. Das muss nicht so sein. In der vom BMBWF empfohlenen Lernplattform [eduindividual.at](http://eduindividual.at) ist es möglich, eine Grammatikübung in sich variabel zu gestalten, sodass alle Schüler:innen eine andere Übung zum gleichen Thema erhalten. Die Übungen korrigieren sich ganz nebenbei von selbst, sodass die Schüler:innen sofort Feedback erhalten. Nach einer kurzen Einführung wird der Workshop genutzt, um selbst unter professioneller Anleitung Übungen für den eigenen Unterricht zu erstellen.

*Lehrerin für Informatik und Französisch*

Mittwoch, 6. April 2022, 14:00 - 15:15, PC 1.3

# 24 | Digilino - Lernwebsite zur Digitalisierung

Stefan Scheiblecker, BEd

Katharina Krupich, BEd (Volksschule Siegendorf)

Julian Mayr, BEd (Musikmittelschule am Schöpfwerk)

Thomas Schabauer, BEd (Mittelschule Ebreichsdorf, IT-Betreuer)

Maximilian Zottl, BEd (Clara Fey Schule)

## **Pädagogische Hochschule Niederösterreich**

Mit der neuen Lernplattform „Digilino“ wollen fünf Informatiklehrkräfte gemeinsam mit der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich und der Fachhochschule Burgenland neue digitale Lernangebote für Schüler:innen schaffen. Ziel ist der zeitgemäße und selbstgesteuerte Kompetenzaufbau im Bereich der Digitalität. Digilino soll Lernangebote für Kinder aber auch Lehrer:innen sehr niederschwellig erreichbar und selbstgesteuert, das heißt, in eigenem Tempo, nach eigener Intensität und nach eigenen Vorlieben, bewältigbar machen. Dabei sind auch moderne Lernelemente wie Game Based Learning und Blended Learning zu finden. Digilino ist eine Plattform für Groß und Klein, aber besonders an der Nahstelle, also beim Übergang von der Volksschule in weiterführende Schulformen, ein sinnvolles Instrument, da Kinder mit sehr unterschiedlichem Vorwissen in den folgenden Informatikunterricht eintreten. Die Plattform kann allerdings auch den Lehrpersonen zur Ideen- und Themenfindung dienen oder einfach außerhalb des Unterrichts eingesetzt werden. Orientierung für die Inhalte lieferte das digi.komp4-Modell. Aufgebaut ist die Lernwebsite in vier große Bereiche, die jeweils aus einzelnen Lektionen und Übungen bestehen.

Bei den Aufgabenstellungen wurde auch auf eine kindgerechte Sprache geachtet, wobei der Erwerb von ausgewählten Fachbegriffen auch als Lernziel Berücksichtigung findet. Insgesamt finden sich 32 Lektionen zu den Themen „Mein digitales Leben“, „Computersysteme und Geräte“, „Programme“ sowie „Codes und Programmierung“ auf der Plattform. Um nicht den Überblick zu verlieren, steht den Kids auch ein Arbeitsplan zum Download zur Verfügung. Nach erfolgreichem Abschluss aller Lektionen dürfen sich die Lernenden ein Zertifikat der Pädagogischen Hochschule ausdrucken, welches Grundlagenwissen und Kompetenzen im Bereich der digitalen Bildung bescheinigt.

*Stefan Scheiblecker arbeitet als Lehrer für Deutsch und Informatik sowie Digitale Grundbildung an einer Mittelschule in Niederösterreich. Nebenbei schreibt er Beiträge für die Medienfundgrube, arbeitet als Referent der Fortbildung im Mediendepartement sowie als Videoredakteur für die Pädagogische Hochschule Niederösterreich. In der Freizeit studiert er an der FH Burgenland im Masterstudiengang "E-Learning und Wissensmanagement" oder beschäftigt sich mit digitale Fotografie und Bewegtbildern.*

Mittwoch, 6. April 2022, 17:30 - 18:00, SE 2.4

# 25 | WIR im WEB. Soziale Kompetenzen im digitalen Unterricht

Tit.Univ.Prof. Dr.habil. DDr. Thomas Benesch  
Eva Schildt-Messerer, MA (MS-Lehrerin in Pottenbrunn)

**Private Pädagogische Hochschule Burgenland**

Die Digitalisierung der Schulen schreitet rasant voran. Der Computereinsatz wird den Unterricht in den nächsten Jahren gravierend verändern. Dennoch ist das auf den ersten Blick so revolutionär anmutende Konzept nicht neu, sondern baut auf den über 100 Jahre alten Prinzipien von Maria Montessori und ihren Ansatz „Hilf mir, es selbst zu tun“ auf. Die Lehrenden nutzen die Idee Maria Montessoris: Sie beobachten Kinder in ihrer Arbeit und in ihren Zugängen und tauschen Best-Practice Erfahrungen ebenso wie grundsätzliche Überlegungen zur Nutzung neuer Medien aus. Richtig eingesetzt bieten digitale Medien unter anderem Chancen für gegenseitigen Austausch, für gemeinsame Verantwortungsübernahme und wechselseitige Unterstützung.

Wenn digitale Medien in kooperative Lern- und Arbeitsformen eingebettet werden, können Schülerinnen und Schüler voneinander, füreinander und miteinander lernen. Sie erlernen Kooperations- und Kommunikationskompetenzen, wie: mit anderen Lösungen suchen, die Perspektive wechseln und sich in andere hineinzusetzen. Sie lernen persönliche Interessen einzubringen und diese aber auch zu Gunsten gemeinsamer Ziele hintenanzustellen. Sie lernen einander zuzuhören und auch sich Gehör zu verschaffen. Schlüsselkompetenzen wie Selbständigkeit, Verantwortung, Teamfähigkeit, Selbstbewusstsein, Toleranz werden eingeübt und ausgebaut und so wird bei allen das schulische Fähigkeitsselbstkonzept (Selbständigkeit, Selbstwahrnehmung, gesteigertes Selbstbewusstsein) gestärkt.

In unserem Impulsvortrag stellen wir ausgewählte Aspekte zur Förderung sozialer Kompetenzen mit Hilfe digitaler Endgeräte vor.

*Fachdidaktik und Fachwissenschaften Mathematik, Physik und Ethik*

Donnerstag, 7. April 2022, 13:30 - 14:00, Audimax

# 30 | Beebots in allen niederösterreichischen Volksschulen - ein Erfolgsmodell?

Johanna Heinrici, BEd. MEd.

**Lehrerin an der Praxisvolksschule der PH Niederösterreich**

Im Schuljahr 2018/19 erhielten alle niederösterreichischen Volksschulen einen Beebotkoffer in der Hoffnung, die Digitalisierung in NÖ voranzutreiben. Im Rahmen einer Forschungsarbeit wurde untersucht, wie diese Initiative hinsichtlich des Einsatzes der Beebots und der Einstellungen der Lehrpersonen gegenüber der Digitalisierung ein Jahr nach der flächendeckenden Ausrollung der Beebots und der zugehörigen Materialien zu bewerten ist.

In diesem Impulsvortrag werden die Ergebnisse dieser Forschungsarbeit vorgestellt und Implementierungsmöglichkeiten der Beebots für einen fächerverbindenden Unterricht in der Primarstufe auf Grundlage der positiven Aspekte von Coding und Robotik aufgezeigt.

*Masterthesis: „1 Jahr Beebots an Volksschulen in Niederösterreich. Evaluierung des Beebot-Koffers in Niederösterreich. Erfahrungen, Mehrwert und Möglichkeiten für den Einsatz im Unterricht.“*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:00 - 16:30, SE W 1.06

# 31 | GeoGebra-Books und Arbeitsblätter für den Mathematikunterricht der SEK 1

Mag. Gerhard Egger

**Pädagogische Hochschule Niederösterreich**

GeoGebra-Books werden mit konventionellen Arbeitsblättern als PDF kombiniert. Die GeoGebra-Materialien enthalten kurze Erklärungen, Applets zur Unterstützung der Begriffsbildung und konkrete Arbeitsaufträge für die Lernenden. Viele Arbeitsaufgaben werden online kontrolliert. An vielen Stellen werden Hinweise zur Bedienung von GeoGebra gegeben.

Die Arbeitsblätter fassen die wichtigsten Inhalte als Lernhilfe zusammen. Einfache Übungsaufgaben sind auf dem Arbeitsblatt auszuführen und illustrieren die Inhalte. Zusätzlich werden weitere Übungsaufgaben angeboten.

Die Materialien ermöglichen verschiedenste Einsatzszenarien: Blended Learning im Klassenraum, selbständige Übungsphasen, Flipped-Classroom-Szenarien und Distance-Learning.

*NÖGI (Niederösterreichisches GeoGebra-Institut)*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:00 - 16:30, SE W 1.05

# 33 | Digitale Unterrichtsmaterialien für die Sekundarstufe

Mag. Florian Prüller

**Österreichischer Bundesverlag (öbv)**

Besuchen Sie unseren Workshop zum Thema „Digitales Zusatzmaterial für die Sekundarstufe“! Wir vom Österreichischen Bundesverlag (öbv) möchten mit Ihnen gemeinsam in die digitale Unterrichtswelt eintauchen und Ihnen unsere entsprechenden Lösungen und Services vorstellen. Durch das eigene Ausprobieren und Testen der unterschiedlichen Tools können Sie sich gemeinsam mit uns Gedanken zum gewinnbringenden Einsatz von digitalen Hilfsmitteln im Unterricht machen.

Das erwartet Sie im Workshop: Probieren Sie unsere E-Book+ Lehrer\*innenausgaben aus, was ist das „digitale Klassenzimmer“ im E-Book+ und wie nutzt man es

- Lernen Sie die Vorteile der neuen öbv QuickMedia App kennen
- Optimaler Einsatz von digitalen Zusatzmaterialien im Unterricht
- So arbeiten Sie mit dem digitalen Rechtschreibtrainer

*Schulberater*

Donnerstag, 7. April 2022, 15:00 - 16:15, PC 1.3

# 34 | Programmieren verstehen - Verständnis für Computational Thinking generieren

Mag. Wolfgang Wagner, BEd

Michael Rieseneder, BEd; Pädagogische Hochschule Oberösterreich, Schwerpunkt

Digitalisierung in der Primarstufe, Einsatz digitaler Medien in der Primar und

Elementarpädagogik, Leitung FutureSpace@PHOOE

**Pädagogische Hochschule Oberösterreich**

Der Alltag jedes Kindes ist von algorithmischen Handlungen geprägt. Solche bestimmt ablaufenden Handlungen, wenn auch nicht als Algorithmus benannt, können als Basis für ein Verständnis zum Programmieren herangezogen werden. Setzen Kinder gezielt bestimmte Handlungen, um sich selbst, andere oder Maschinen zu einem Ziel zu führen, wird aus mehreren Befehlen eine Programmierung. Im Workshop wird ein didaktisches Konzept vorgestellt, wie Algorithmen zunehmend abstrahiert und weiterentwickelt werden können (mit den derzeit zur Verfügung stehenden Medien). Da sämtliche Erkenntnisse auf Handlungen der Kinder basieren, kann die Entwicklung von informatischen Grundvorstellungen ermöglicht werden.

*Mathematik Fachdidaktik Primarstufe, Leitung Education Innovation Studio der PH Oberösterreich, Entwicklung und Erforschung Activity-based-Coding*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:45 - 18:00, SE W 1.05

# 35 | Erste Rechenstrategien im Zahlenraum Zehn verstehen

Mag. Wolfgang Wagner, BEd

**Pädagogische Hochschule Oberösterreich**

Die weitaus meisten Kinder können schon vor dem Schuleintritt durch Kraft der Fünf oder Verdoppeln strukturierte Mengen simultan – als Ganzes – erkennen. Dieses Wissen der Kinder kann blitzschnell abgerufen werden und ist dem zu vermeidenden, zählenden Rechnen überlegen. Im Workshop werden Methoden gezeigt, wie dieses gestaltpsychologische Phänomen genutzt werden kann, um über Handeln, Bilder und Mathematisierungen ein Operationsverständnis aus diesem Wissen zu entwickeln. Es werden Lernszenarios beschrieben, in denen mittels analogen und digitalen Medien, Wechsel der Repräsentationen Handlung, Bild und Symbol begünstigt werden, mit dem Ziel zu mathematischen Grundvorstellungen zu gelangen.

*Mathematik Didaktik für Primarstufe, Mathematik Didaktik Transition Elementarpädagogik / Primarstufe / Sekundarstufe, Medieneinsatz im Unterricht, Leitung des Education Innovation Studio der PH-OOÖ*

Mittwoch, 6. April 2022, 14:00 - 14:30, SE W 1.05

## 36 | Digital kreativ in Mathe!?

Andrea Prock, MA, BEd

Klaus Astl, Lehrer an einer Tiroler Mittelschule (in Pension), E-Learning-Beauftragter

Mittelschule 2 Jenbach

Ist Mathematik kreativ? Ja, Mathematik ist extrem kreativ. Sie hat weit weniger mit Rechnen zu tun, als oft vermutet wird, dafür viel mehr mit Ideen, also mit Kreativität. Vor allem mobile Endgeräte eignen sich ganz besonders für die kreative Produktion bzw. das gestalterische Arbeiten im Mathematikunterricht.

Die beiden Referent\*innen Andrea Prock und Klaus Astl haben jahrelang Erfahrungen im Einsatz von Tablets im Unterricht. Sie stellen im Rahmen eines Workshops Methoden und Tools vor, die im Unterricht dazu beitragen können, das Schulfach Mathematik lernfreundlicher zu gestalten. Die Teilnehmer\*innen sind dabei auch zum Mitmachen eingeladen.

*Lehrerin an der Mittelschule 2 Jenbach, E-Learning-Beraterin für die Tiroler Mittelschulen, eEducation-Koordinatorin in Tirol, Referentin für den Einsatz von Tablets im Unterricht*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:00 - 16:30, SE W 1.04

## 38 | Digitale Schule braucht digitale Kompetenz!

Denise Ragger, MA

bit media e-solutions GmbH

Die globale Digitalisierung schreitet unaufhaltsam voran und hat alle Bereiche des Lebens, der Wirtschaft und der Gesellschaft erfasst. Auch im österreichischen Bildungssektor wurden seit mehr als zwei Jahrzehnten zahlreiche Projekte und Initiativen zur Förderung eines digital unterstützten Schulbetriebs umgesetzt. Keines der Projekte war jedoch so wirksam, wie das Projekt "COVID-19", das Schulen innerhalb kürzester Zeit nicht nur digital unterstützt, sondern digital transformiert hat.

Ein wesentliches Kriterium für das Gelingen und den Erfolg des Konzepts "Digitale Schule" ist jedoch nicht die Technologie, sondern der Faktor Mensch. An oberster Stelle müssen Lehrpersonen eines modernen Schulbetriebs die dafür erforderlich digitalen Grundkompetenzen aufbringen. Nur dann kann es gelingen, Konzepte eines digitalen bzw. digital unterstützten Unterrichts erfolgreich mit Schüler\*innen unter Einbeziehung der Erziehungsberechtigten umzusetzen.

Doch was versteht man im Detail unter digitaler Kompetenz bzw. gibt es dafür einen Standard? Antworten dazu liefern nicht nur die Europäische Union mit dem Kompetenzmodell "DigComp", sondern auch zahlreiche nationale Bildungsstandards und Zertifizierungen.

Dieser Vortrag bietet einen Überblick über Digitalkompetenz-Initiativen auf Europäischer Ebene und in Österreich, und erläutert in kompakter Form, wie Lehrpersonen am Beispiel der Plattform „digi.skills“ die persönliche Digitalkompetenz nicht nur messen, sondern auch entwickeln und steigern können.

*Expertin für Digitalisierung der Bildung*

Mittwoch, 6. April 2022, 14:45 - 15:15, SE W 1.06

## 39 | LevelUp – Next level digital learning

Anna Gruber, MA, MEd

Dominik Hagmüller BEd, Volksschullehrer an der Praxisschule der PH OÖ mit dem Schwerpunkt: Einsatz digitaler Medien im Unterricht, Bundeslandkoordinator bei eEducation, sowie IT Koordinator an der Praxisschule der PH OÖ

**Pädagogische Hochschule OÖ**

Die fortschreitende Digitalisierung verlangt nach Konzepten, wie Medienbildung im Schulalltag integriert werden kann. Im Rahmen unseres Vortrages wird analysiert und aufgezeigt, welche theoretischen und technische Voraussetzungen für eine didaktische Aufbereitung des Unterrichts mithilfe digitaler Medien wichtig sind. Zusätzlich zeigen wir anhand von innovativen Einsatzmöglichkeiten an der Praxisschule der PH OÖ konkrete Beispiele einer Umsetzung von digitalen Tools im Unterricht. Im Rahmen unseres Vortrages stellen wir uns die Frage, wie der Einsatz von digitalen Medien dazu beitragen kann, dass Lernende unabhängig von ihrem Geschlecht und ihrer sozialen Herkunft individuelle Persönlichkeitspotentiale entfalten können.

*Volksschullehrerin an der Praxisvolksschule der PH OÖ und Lehrende an der Pädagogischen Hochschule OÖ mit dem Schwerpunkt auf dem Einsatz digitaler Medien im Unterricht; Apple Teacher*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:45 - 17:15, Audimax

## 41 | LETZTE ORTE - Extended Reality Rundgang - ein Kooperationsprojekt der Bildungsdirektion für Wien und der Österreichischen Akademie der Wissenschaften

Mag.art. Mag.phil. Andreas Barnabas Huber-Marx

**Bildungsdirektion für Wien**

Anfang des Jahres 1941 leben rund 61.000 Jüd:innen in Wien. Ein Großteil der österreichischen Shoah-Opfer wurde von den vier Sammellagern im 2. Bezirk über den Aspangbahnhof in den Tod geschickt. Die App LETZTE ORTE macht Geschichte erlebbar. Durch die Auseinandersetzung mit den Sammellagern an den realen Orten werden die Gedenkort medial erfassbar (durch Audio-, Video- und Bildmaterial) und in den Fokus der Wahrnehmung gerückt.

Stärke des Mediums ist neben der realen Verortung auch der Gebrauch unterschiedlicher Medienformate in einer Applikation. Es werden Infotexte, Bilder, Grafiken, ... eingeblendet, aber auch Audiofiles, Videos, Animationen, ... die vom User aufgerufen und genutzt werden.

*Im Bereich Digitalisierung für die Bildungsdirektion für Wien und den BildungsHub.Wien tätig (Swift Coding Challenge, SDG App, ...); Lektor für „Neue Medien in Geschichte und politischer Bildung“ an der Universität Wien; zusätzlich zum Lehramtsstudium Geschichte / Italienisch auch künstlerische Fotografie an der Angewandten studiert; Auseinandersetzung mit dem Medium Film als Produzent und Kurator (Gartenbaukino, mumok Kino, ...);*

Donnerstag, 7. April 2022, 13:30 - 14:45, SE W 1.02

# 45 | Wider den Tod der Didaktik: Wie kann Unterricht den Ansprüchen des hybriden Settings gerecht werden?

Dr. Daniel Palm, MA, BA,

Mag. Christina Hell

Isabell Grundschober, BEd, BSc, MA

**Universität für Weiterbildung KREMS**

Die Pandemie und damit einhergehenden Einschnitte in das öffentliche Leben haben mit den gewohnten Routinen in der Lehre gebrochen. Nach einem gezwungenen Umstieg in die alleinige online-Lehre ist die Rückkehr zu alleinigen Präsenzveranstaltungen gerade in der Hochschule unwahrscheinlich. Eine Möglichkeit zur online-Präsenz wird in Zukunft immer erwartet werden. Hybrid ist somit das neue Normal. Das heißt für Lehrende aber nicht nur, dass sie zur technischen Umsetzung von online-Lehre geschult sein müssen, sondern mit den Herausforderungen beider Formen der Präsenz – online und vor Ort – gleichzeitig umgehen können müssen. Eine Überforderung? Dieser Workshop gibt Einblicke in den Umgang mit den Herausforderungen hybrider Lehre und den notwendigen Bedingungen für deren Gelingen. Mitarbeitende aus der Lehre und aus der Dienstleistungseinheit Lehrinnovation und Digitale Kompetenzentwicklung an der Universität für Weiterbildung KREMS geben Einblicke in die Umsetzung hybrider Lehre und sammeln mit digitalen Tools auch die Erfahrungen von Teilnehmenden des Workshops.

*Digitale Kompetenzentwicklung und Lehrinnovation an der Universität für Weiterbildung KREMS*

Donnerstag, 7. April 2022, 13:30 - 14:45, SE W 1.06

# 46 | Open Source ist das neue Bio

Gerhard Schwed, MAS

**Fa. Think-Modular GmbH.**

Lieferprobleme wegen Covid, der Blockade im Suezkanal und überhaupt, haben uns viele Abhängigkeit vom Ausland vor Augen geführt. Bei Software ist die Abhängigkeit von ausländischen Konzernen besonders groß. Allmählich steigt das Bewusstsein für die damit verbundenen Risiken und damit wiederum der Wunsch, die volle Kontrolle über Software und vor allem die eigenen Daten zurückzugewinnen. Ähnlich wie bei nachhaltigen (Bio-)Produkten von heimischen Betrieben gilt es auch im Softwarebereich unsere Konsumhaltung zu überdenken und nicht nur auf den niedrigsten Preis, sondern auf mehr Nachhaltigkeit zu achten. Die Nutzung von Open Source Software ist ein Weg in diese Richtung.

*Mitbegründer und technischer Leiter von Fa. Think-Modular ([www.think-modular.com](http://www.think-modular.com)); Open Source Evangelist seit den frühen 2000er Jahren mit zahlreichen Vorträgen im In- und Ausland*

Donnerstag, 7. April 2022, 11:00 - 11:30, SE W 1.06



# 47 | Digital LEVEL-UP Licence - Materialien zur didaktischen Unterstützung der Geräteinitiative

Mag. Michael Steiner

PH Wien

Die Digital LEVEL-UP Licence (<https://digitaleslernen.oead.at/de/dlul>) ist ein vom BMBWF gefördertes Projekt im Rahmen des 8-Punkte-Plans, das Schüler:innen und Lehrer:innen bei der Implementierung der digitalen Geräte im Rahmen der Geräteinitiative unterstützt. Die kostenlos zur Verfügung gestellten Arbeitsmaterialien und Links bieten Hilfestellungen und Impulse für den gelungenen Einsatz der Geräte im Unterricht. Schüler:innen können schrittweise in 3 Levels Kompetenzen im Umgang mit ihren digitalen Geräten erlangen, diese abhaken und im nächsten Level vertiefen. In dem Kurs werden Konzept, Materialien und didaktische Anregungen vorgestellt, die in Zusammenarbeit von PH Wien, PH NÖ und KPH Wien entwickelt wurden.

*Digitale Bildung*

Donnerstag, 7. April 2022, 11:45 - 12:15, SE W 1.06

# 48 | Keine Angst vor Herausforderungen der digitalen Transformation

Kurt Reber

PHBern, Pädagogische Hochschule Bern, Schweiz

Die Schulinformatik der Pädagogischen Hochschule Bern (CH) bietet auf Ihrer Webseite (<https://kibs.ch/dashboard>) Ressourcen und Werkzeuge zur freien Nutzung an. In unserem Workshop explorieren wir diese Werkzeuge und diskutieren, wie wir die Lehrer:innen dazu verführen können, Inhalte aus dem Themenfeld Medien und Informatik in den Fachunterricht zu integrieren.

*Leiter Schulinformatik*

Donnerstag, 7. April 2022, 15:00 - 16:15, SE W 1.04

# 49 | Creative Commons Lizenzen - Kartenspiel

Oliver Ott

Roger Schneider (Pädagogische Hochschule PHBern, Netzwerk Digitale Transformation, Spielentwicklung, Digitalität in der Schule, Praxislehrkraft)

**Pädagogische Hochschule PHBern, Netzwerk Digitale Transformation**

Dank Creative Commons Lizenzen können Werke im Internet einfacher geteilt und weiterentwickelt werden, ohne gegen das Urheberrecht zu verstoßen. An der PHBern (Schweiz) wurde ein Kartenspiel entwickelt, mit dem die Creative Commons Lizenzen spielerisch erlernt und das Urheberrecht in der Schule thematisiert werden kann. Bei der Entwicklung des Spiels ist auch ein digitaler Würfel entstanden, mit dem die Lizenzen erwürfelt werden können. Der Workshop bietet Gelegenheit, das Kartenspiel vor Ort auszuprobieren und die Creative Commons Lizenzen kennenzulernen oder zu vertiefen.

*OER, Digitalität in der Schule, Datenmanagement*

Donnerstag, 7. April 2022, 13:30 - 14:45, SE W 1.05

# 51 | "Edubreakout Digital": Gamification, Storytelling und Co.

Michael E. Luxner, BEd

Mag. Reinhold Madritsch (PH Tirol)

**Pädagogische Hochschule Tirol**

An Hand eines Beispiels für einen Edubreakout aus der Sekundarstufe I werden die Grundlagen zur Erstellung eines digitalen Exit-Rooms geklärt. Folgende Fragen werden dabei behandelt:

Was ist ein Breakout? Wie plant man einen Breakout? Wie legt man eine Roadmap zur Umsetzung fest? Welche Herausforderungen sind zu bewältigen? Wie entwickelt man eine Geschichte, die den Rahmen für den Breakout bildet? Wie bettet man ein oder mehrere Themen des Lehrplanes in die Geschichte, die durch den Breakout führt, ein? Welche Tools und Ressourcen eignen sich?

Im Workshop werden die dazu nötigen Tools vorgestellt und getestet: interaktive Bilder in genial.ly erstellen, Onlinepinnwand Taskcards, Badges für das Erreichen von Zielen generieren, Links mit Passwörtern schützen, QR-Codes erstellen und einsetzen, Rätsel zusammenstellen, usw. Ziel ist die kollaborative Erstellung eines Breakouts während des Workshops.

*Michael E. Luxner ist Lehrer an der Praxismittelschule der PH Tirol und unterrichtet die Gegenstände Mathematik, Werken, Informatik, Digitale Grundbildung sowie Bildnerische Erziehung. Seine Schwerpunkte liegen in den MINT-Gegenständen und in der Entwicklung von schüler:innenzentrierten Unterrichtssettings. Er beschäftigt sich mit einer zeitgemäßen Leistungs- und Prüfungskultur unter Einbeziehung digitaler Technologien. Reinhold Madritsch ist leitender Mitarbeiter im Institut für Digitalisierung, Bildung für nachhaltige Entwicklung und Qualitätsentwicklung (IDBQ) und Lehrender an der PH Tirol.*

Donnerstag, 7. April 2022, 11:00 - 12:15, PC 1.3

# 52 | TrainDL - Daten- und KI-Kompetenz im Unterricht

DI Dr. Martin Kandlhofer

Österreichische Computer Gesellschaft OCG

Ein grundsätzliches Verständnis für Künstliche Intelligenz (KI) und die zentrale Rolle von Daten wird von zunehmender Wichtigkeit für alle Menschen. Informatiklehrkräfte, aber auch Lehrkräfte aller MINT-Fächer sollen darin unterstützt werden, diese Themen auf zugängliche und fachlich fundierte Weise in den Unterricht zu integrieren.

Der Workshop widmet sich den beiden Fragestellungen:

\* Was ist KI und was hat sie mit Daten zu tun?

\* Welche Relevanz haben diese Themen für die Schule?

Dabei werden Unterrichtsmaterialien aus dem EU Projekt „TrainDL - Teacher Training for Data Literacy & AI Competences“ unter dem Motto Entdecken, Erfahren und Ausprobieren mittels praktischer Übungen vorgestellt.

*Martin Kandlhofer ist Mitarbeiter der Österreichischen Computer Gesellschaft OCG. Zu seinen Schwerpunkten gehören unter anderem Education & Awareness im Bereich Künstliche Intelligenz und Educational Robotics. Im EU Projekt „TrainDL - Teacher Training for Data Literacy & AI Competences“ (<https://train-dl.eu/>) arbeitet die OCG zusammen mit Partnern aus Deutschland, Österreich und Litauen daran, Bildungskonzepte für Datenkompetenzen und Kompetenzen für Künstliche Intelligenz zu entwickeln und in der Lehrkräfte- und Schulbildung zu verankern.*

Donnerstag, 7. April 2022, 13:30 - 14:45, SE W 1.04

# 54 | Insta, TikTok & Co. - Social Media unterrichten - kreative Umsetzungsbeispiele für deinen Unterricht

Susanne Aichinger, MA

Stefanie Wagner, BEd. - Hochschule für Agrar- und Umweltpädagogik Wien

Hochschule für Agrar- und Umweltpädagogik Wien, Virtuelle PH

Eine wichtiger Grundsatz für zukunftsorientieren Unterricht lautet: Arbeite mit den Medien der Schüler\*innen! Der Jugend Internet Monitor gibt uns jährlich Aufschluss darüber, wo und wie unsere Jugendlichen kommunizieren und welche Kanäle sie bespielen. Nutzen wir diese Kenntnisse auch für die Gestaltung von Unterricht und arbeiten methodisch mit Social Media Aktivitäten.

Wenn du nach Beispielen suchst, wie du das Thema Social Media für deinen Unterricht umsetzen kannst, geben dir Susanne Aichinger und Stefanie Wagner Unterrichtsbausteine und hilfreiche Tipps mit auf den Weg. Dabei geht es nicht nur um den Spaßfaktor von Social Media, sondern auch um kritische Zugänge, kollaborative Methoden und vor allem um die Lebenswelt der Schüler\*innen.

*Susanne Aichinger ist Lehrende an der Hochschule für Agrar- und Umweltpädagogik Wien und Mitarbeiterin am Onlinecampus Virtuelle PH. Sie leitet neben ihrer Lehrtätigkeit den Hochschullehrgang Social Media Marketing und begleitet in dieser Online-Fortbildung Lehrende und ihre Schulen im Bereich Social Media. Stefanie Wagner ist Umweltpädagogin mit einer Leidenschaft für Facebook und Instagram. Sie betreut Schulen bei Ihrem Social Media Auftritt, lehrt in der Fort- und Weiterbildung und hält Workshops rund um Social Media.*

Donnerstag, 7. April 2022, 11:00 - 12:15, SE W 1.05

# 55 | Methodische, didaktische, pädagogische Überlegungen beim Windows Tablet Einsatz

Mag. Birgit Albert, BEd.

NMS Ebreichsdorf

In dieser Einheit werden Unterrichtsideen zum Thema One Note - verknüpft mit Geogebra, Microsoft Teams und Microsoft Forms - vorgestellt.

Neue Funktionen und Möglichkeiten, wie zB. Vokabel mit Hilfe der Bildeingabe in OneNote schneller erlernt werden können, werden ebenso wie Einsatzbeispiele im Unterricht näher vorgestellt. Beispielweise, wie das mathematische Verständnis geschult werden kann und wie Schüler:innen individuell mit den Microsoft Tools arbeiten und sich anschließend kontrollieren können. Darüber hinaus wird das neue Werkzeug "Lesefortschritt" in Microsoft Teams vorgestellt und von den Teilnehmer:innen getestet.

*Birgit Albert ist Lehrerin an einer Niederösterreichischen MS und fördert schon seit einigen Jahren ihre Schulkinder mit Microsoft Apps. Weiters ist sie MIEE - Microsoft innovative Educator Expert*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:00 - 16:30, SE W 1.02

# 57 | Wie können gute Online-Übungen für das Lesen- und Schreibenlernen ausgewählt werden?

Priv.-Doz. Dipl.-Päd. Dr. Gerda Kysela-Schiemer, MA

PH Kärnten

Es gibt eine Vielzahl an kostenlosen frei verfügbaren Online-Übungen im Internet und für jedes Lehrwerk spezifisch produzierte digitale Zusatzübungen. Üben soll, insbesondere bei dem hier im Vordergrund stehenden basalen Lesen und Schreiben, zu einer automatisierten Ausführung verhelfen. Allerdings ist das Üben oftmals nicht beliebt, was auch an den Übungen selbst liegen kann. Aus diesem Grund wurde ein Kriterienkatalog (Kysela-Schiemer & Edtstadler, 2020) entwickelt, der Lehrpersonen helfen soll, qualitativ hochwertige digitale Übungen im Bereich des grundlegenden Lesens und Schreibens kritisch zu erkennen. Dieser Katalog soll mithilfe vieler Beispiele praxisnah vorgestellt werden.

*Schriftspracherwerb, Lese- und Rechtschreibdidaktik (auch in Verbindung mit digitalen Medien)*

Donnerstag, 7. April 2022, 15:00 - 15:30, Audimax

# 58 | Künstliche Intelligenz - einfach erklärt mit ENARIS

DI Wilfried Baumann

Österreichische Computer Gesellschaft OCG

Kaum ein Begriff steht momentan so im Mittelpunkt der öffentlichen Aufmerksamkeit wie die Künstliche Intelligenz (KI, AI). Trotz der schnell wachsenden Bedeutung bleibt der Begriff für viele aber schwer fassbar. Es gibt viele Missverständnisse und Unklarheiten um die KI, sogar unter Experten. Nach diesem Workshop werden Sie verstehen, was künstliche Intelligenz tatsächlich bedeutet.

Mithilfe anschaulicher Beispiele aus den Bereichen klassischer KI, Machine Learning und Deep Learning werden die grundlegenden Konzepte der KI vorgestellt. Sie werden bis ins Detail mit eigenen Augen sehen: wie ein klassisches KI-System den Weg aus einem Labyrinth finden kann, wie eine KI mithilfe von Machine Learning lernt, ein ganz einfaches Spiel zu gewinnen, wie eine KI mit nur einem einfachen Sensor mithilfe von Machine Learning Symbole erkennen kann, auf welche Art neuronale Netze gestellte Aufgaben lösen.

Der Workshop richtet sich an alle Lehrende mit oder ohne Vorerfahrung. Es werden Unterrichtsmaterialien vorgestellt, welche im EU Projekt ENARIS – Education and Awareness for Intelligent Systems entwickelt wurden und anschließend allen Teilnehmenden kostenlos zur Verfügung gestellt werden.

*Wilfried Baumann ist Mitarbeiter der Österreichische Computer Gesellschaft OCG. Zu seinen Interessensgebieten gehören Educational Robotics, Coding, Künstliche Intelligenz und 3D-Druck. In den von der EU geförderten Projekten ENARIS und EDLRIS (<https://enaris.org/>) beschäftigt sich die OCG zusammen mit der TU Graz und dem Mobilis Science Center in Győr mit der Aufbereitung und Vermittlung von KI-Konzepten für Lehrende und Kinder*

Donnerstag, 7. April 2022, 11:00 - 12:15, SE W 1.04

## 59 | mathe4alle

**Marlis Schedler, MSc**

**Verein Bildung4alle / Pädagogische Hochschule Vorarlberg**

Die Lernplattform mathe4alle für die Sekundarstufe I richtet sich an leistungsschwächere Schüler\*innen, bietet aber auch für alle anderen ein abwechslungsreiches Lern- und Übungsangebot. Besonderer Wert wird auf die Sprachsensibilität sowie auf die Verständlichkeit der Aufgabenstellung gelegt. Die Lernplattform liefert interaktive, digitale Erklärvideos, Übungen und Tests für den und als Ergänzung zum Unterricht. Sie eignet sich besonders für einen individualisierten Unterricht in heterogenen Gruppen und kann aufgrund der Ausrichtung der Inhalte bereits in der Primarstufe – Grundstufe II genutzt werden.

*Schwerpunkte - Didaktik Mathematik, Deutsch als Zweitsprache, Sprachsensibilität, E-Learning, E-Teaching, digitale Schulentwicklung an der Pädagogischen Hochschule*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:45 - 18:00, SE W 1.04

## 60 | Welcome App - Onboarding Tool für Schulen

**Mag.a Andrea Schlager**

**Donau Universität Krems**

Der Wechsel in eine neue Schule bringt für jede Lehrperson und die Schulleitung Herausforderungen mit sich. Onboarding an Schulen kann, wie es schon in Wirtschaft gelebt wird, aus verschiedenen Gründen nicht so umgesetzt werden. In Zuge der Projektarbeit haben Studierende der DUK eine Welcome-App entwickelt. Diese dient als Unterstützung für die Zeit des „Neuankommens an einem Schulstandort“, sei es als Junglehrer\*in oder als Lehrperson mit Berufserfahrung und kann vom Handy, Tablet oder PC benutzt werden. Lehrer\*innen haben jederzeit und überall Zugriff zu den wichtigsten Informationen im Zusammenhang mit dem Schulalltag, aber auch Zugriff auf wichtige und aktuelle Formulare.

*Lehrgangsleitung für die Lehrgänge eEducation - Digitales Lern Design und Educational Leadership - Schulmanagement an der Donau Universität Krems*

Mittwoch, 6. April 2022, 14:45 - 15:15, Audimax

# 61 | ZigBee und Home-Automation: motivierende Experimente

Martin Weissenböck

TU Wien, Verein SCHUL.InfoSMS. Selbstständig tätig.

Unterrichtsprojekte, bei denen eine Interaktion mit der Umwelt stattfindet, sind besonders beliebt. Zur Einstimmung bitte <https://www.youtube.com/watch?v=3JM9cmShunI> ansehen. Das "Internet der Dinge" (IoT) gehört zu den am raschesten wachsenden Anwendungen der IT. Der Einsatz der Home-Automation bietet viele Anregungen für den Unterricht, wie etwa die gefahrlose Steuerung von realen Objekten der Umwelt (Lampen, Ventilatoren, Heizkörpern) durch Funkschalter, Bewegungsmelder oder Türkontakte. Experimente sind bereits mit Hardware um unter 50 € möglich. Auf Sicherheitsprobleme bei Home-Automation-Apps wird besonders hingewiesen: Viel Apps senden ihre Daten an chinesische Server. Schwerpunkt des Workshops ist der Ersatz dieser Apps durch eigene Programme, die außerdem besser an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden können. Vermittelt wird der Umgang mit funkgesteuerter Hardware, mit grafischen Programmierwerkzeugen und der Einsatz von NodeJS und JSON. Für die praktischen Übungen wird der eigene Laptop mit Windows benötigt.

*Martin Weissenböck ist Lehrauftrag an der TU Wien, Autor von Artikeln, Skripten und Lehrbüchern, sowie Website- und Softwareentwicklung.*

Mittwoch, 6. April 2022, 14:00 - 15:15, SE W 1.02

# 66 | Minecraft mehr als nur ein Spiel!

Michael Fleischhacker, BEd, MA

Mag.art. Mag.phil. ANDREAS BARNABAS HUBER-MARX, Lehramtsstudium + künstlerisches Studium (künstlerische Fotografie), Apple Professional; Learning Specialist; tätig u.a. für die Bildungsdirektion Wien | BildungsHub.Wien und Lektor für Neue Medien in GSPB a Bildungsdirektion Wien

Extended Reality (AR, VR und digitale Medien) ermöglicht uns einen Zugriff auf Orte bzw. Räume unabhängig von unserem tatsächlichen Wohnort. Dadurch können wir uns diesen Orten annähern, sie kennenlernen, erforschen, erfahren, begreifen ... und die Orte in Folge auch in der realen Welt aufsuchen. Die vorab Beschäftigung und Auseinandersetzung mit dem Raum auf spielerische Weise (Game Based Learning Aufgaben), kombiniert mit Zusatzmaterial (Fokus auf XR Apps) schafft ein neuartiges, immersives Lernerlebnis. In diesem Workshop wollen wir zeigen, wie dies in der Klasse gelingen kann. Der 8-Punkte-Plan mit dem Roll Out von digitalen Endgeräten bietet unglaubliches Potenzial und Möglichkeiten für moderne Lern- und Lehrformen, welche wir durch dieses Projekt unterstützen wollen.

*Michael Fleischhacker ist Lehrer an einer Mittelschule, MedienSpielPädagoge, Microsoft Innovative Educator Expert; Gründer Space21Future, Gründer der 1.E-Sport Schulliga in Österreich*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:45 - 17:15, SE 2.4

# 67 | Ressourcen gemeinsam nutzen in eduvidual.at

MMag. Rene Schwarzingler

Zentrum für Lernmanagement

Die freie Open Source Lernplattform eduvidual.at bietet zahlreiche Möglichkeiten für Lehrer:innen zur Vorbereitung und Durchführung des Unterrichts, um nicht immer das Rad neu erfinden zu müssen. OER-Inhalte im zentralen Ressourcenpool, zentrale Fragensammlungen zur Durchführung von Quizzes und Tests oder maßgeschneiderte Vorlagen-Kurse am jeweiligen Schulstandort unterstützen uns Lehrer:innen bei der täglichen Unterrichtsarbeit. Der Vortrag/Workshop zeigt die wichtigsten Möglichkeiten auf, wie man fremde Inhalte einbinden, adaptieren und gegebenenfalls auch in verbesserter Form teilen kann.

*Lehrer für Informatik und Mathematik, IT-Manager, Bundesleitung ARGE Informatik AHS, Open Source Open Schools (OSOS) Austria*

Donnerstag, 7. April 2022, 15:00 - 16:15, SE W 1.05

# 68 | E-Sport - eine seriöse Beschäftigung oder wirklich nur Zeitverschwendung

Michael Fleischhacker, BEd, MA

Mag. Natalie Denk, MA, Zentrumsleiterin - Zentrum für Angewandte Spieleforschung

Mag. Dr. Alexander Pfeiffer, MBA MA, Wissenschaftlicher Mitarbeiter - Zentrum für Angewandte Spieleforschung

Laura Peter, Employer Branding Specialist, Esports Moderatorin, C

Bildungsdirektion Wien

Dieser Vortrag bringt Einblicke in die Auswirkungen von E-Sport im schulischen Bereich. Welche zukunftsweisenden Skills können durch den Einsatz von diversen Spielen erworben werden? Wie ist es möglich, eine eigene gesunde E-Sportkultur in der eigenen Schule oder Region zu entwickeln? Welche Spiele bieten sich im schulischen Bereich an? Welche Möglichkeit gibt es, E-Sport mit klassischen Unterrichtsfächern zu verbinden? Dieser Vortrag soll motivieren, die Lebenswelt unserer Schüler\*innen in eine seriöse Lernumgebung zu integrieren! <https://www.esport-schulliga.at/>

*Michael Fleischhacker ist Lehrer an einer Mittelschule, MedienSpielPädagoge, Microsoft Innovative Educator Expert; Gründer Space21Future, Gründer der 1.E-Sport Schulliga in Österreich*

Donnerstag, 7. April 2022, 15:00 - 15:30, SE W 1.06



# 69 | Digital-analoger Sprachunterricht: das Beste beider Welten

**MMag. Dr.phil. Elke Höfler**

**Universität Graz**

In diesem Workshop lernen die Teilnehmer\*innen Werkzeuge kennen, die dabei helfen, die Brücke zwischen dem Digitalen und dem Analogen zu schlagen. Es geht nicht mehr darum sich zu fragen, ob digital oder analog der bessere Weg ist. Es geht darum, sich zu fragen, was der beste Weg ist, den man gehen kann, um den Schüler\*innen ein ausgewogenes und vielfältiges Angebot zu liefern.

*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).*

Mittwoch, 6. April 2022, 16:00 - 16:30, SE 2.4

# 70 | Das Schulbuch der Zukunft

**Mag. (FH) Ulrich Müller-Uri**

**Stefanie Ertl, Pädagogin, SchuBu Systems GmbH**

**SchuBu Systems GmbH**

Das riesige Angebot an digitalen Unterrichtsmaterialien überfordert. Hier bietet Schubu die optimale Lösung: Das 1. interaktive, digitale Schulbuch Österreichs vereint alles, was man für qualitätvollen Unterricht braucht, auf einer Seite. Welche Ansprüche müssen interaktive Lehrinhalte erfüllen?

- Vorteile interaktiver Lehrinhalte
- Ausprobieren interaktiver Features
- Ausblick auf das Buch "Digitale Grundbildung" für September 22

*Ulrich Müller-Uri ist Gründer von SchuBu.at*

Mittwoch, 6. April 2022, 14:45 - 15:15, SE 2.4

# 71 | Der digitale Humanismus und seine Lehre

DDr. Erich Prem

[ossbig.at](https://ossbig.at)

**eutema**

Seit der Publikation des Wiener Manifests für einen digitalen Humanismus hat das Interesse an einer kritisch-konstruktiven Auseinandersetzung mit der zunehmenden Digitalisierung unserer Welt stark zugenommen. Der digitale Humanismus ist eine stark informatisch getriebene internationale Bewegung, die in engem Austausch mit Soziologie, Ökonomie und Philosophie steht, dabei aber auch Politik und Zivilgesellschaft einbindet. Es geht nicht um die Ablehnung des digitalen, sondern darum unsere digitale Welt mit Blick auf den Menschen im Zentrum zu gestalten. Der Vortrag bietet einen Überblick über den digitalen Humanismus und Erfahrungen aus der Lehre mit Schülerinnen und Studierenden.

*DDr. Erich Prem ist Chefstrategie und Geschäftsführer von eutema. Er ist Strategieberater und unterrichtet Digitalen Humanismus an der TU Wien und forscht an der Universität Wien im Bereich Unternehmensethik. Dr. techn. Dr. phil. Erich Prem war Gastforscher am AI Lab des MIT in den USA. Er ist diplomierter Wirtschaftstechniker und arbeitet wissenschaftlich in den Gebieten Artificial Intelligence, Forschungspolitik, Innovationsforschung und Philosophie der Technik.*

Donnerstag, 7. April 2022, 11:45 - 12:15, SE 2.4

# 72 | Wie Open Source die digitale Souveränität stärken

Michael Plagge

[ossbig.at](https://ossbig.at)

**Eclipse Foundation**

Software bestimmt heute in vielen Bereichen unser Leben. Unter der Oberfläche ist dabei häufig Open Source Software involviert. Aber was bedeutet eigentlich "Open Source Software" und wie kann Open Source Software uns dabei helfen unsere persönliche als auch gesellschaftliche Souveränität zu erhalten. Ein Verständnis für diese Themen und Zusammenhänge bereits in der Schule ist ein wichtiger Schritt, um selbstverantwortlich mit den digitalen Herausforderungen der heutigen Zeit umgehen zu können.

*Michael Plagge joined the Eclipse Foundation in 2021 as Director Ecosystem Development. In a previous life he started his career as software developer in the area of automotive software before he changed to the dark side of business development. Here he held various business development positions in companies like Elektrobot, Alibaba and Alibaba Cloud and spent 3 years as General Manager Elektrobot Automotive (Shanghai) Ltd. in China.*

Donnerstag, 7. April 2022, 13:30 - 14:00, SE 2.4

# 75 | Digitale Selbstverteidigung für Schulen

Daniel Lohninger

[ossbig.at](https://ossbig.at)

ossbig.at

Als unabhängige NGO für Grund- und Freiheitsrechte im digitalen Zeitalter wollen wir unsere Expertise auch in Schulen bringen. Die allgegenwärtige Vernetzung unserer Gesellschaft bietet riesige Chancen, aber auch eine Vielzahl neuer Herausforderungen, insbesondere den Schutz der Vertraulichkeit von Informationen und die informationelle Selbstbestimmung. Wir starten mit der Entwicklung einer Ausbildungsreihe „Digitale Selbstverteidigung für Lehrlinge“, die aus einem Workshopangebot für die junge Zielgruppe besteht und offenen Lernmaterialien (OER) die wir online zur Verfügung stellen werden. In unserem Vortrag wollen wir unsere bisherige Arbeit zu Datenschutz und digitaler Souveränität im österreichischen Bildungssystem und unser neues Bildungsprogramm vorstellen.

*Daniel Lohninger bringt eine Multimediaausbildung an der Graphischen mit und hat Informations- und Kommunikationspädagogik studiert. Daniel hat sich erst als Grafikdesigner bei epicenter.works eingebracht und koordiniert seit 2017 unsere Aktivitäten in der Steiermark. Besonders intensiv beschäftigt er sich mit Überwachung und Datenschutz. Zudem fungiert er als Ansprechpartner für Datenschutz im Bildungsbereich. Seit 2017 hält er Workshops und Schulungen zu Datenschutz für Schulen, Hochschulen, Firmen, Vereine und Interessensvertretungen. 2021 hat er die Projektleitung des Bildungsbereichs im Verein übernommen.*

Donnerstag, 7. April 2022, 11:00 - 11:30, SE 2.4

# 77 | Open Commons Linz

Elisabeth Ertl

[ossbig.at](https://ossbig.at)

Open Commons Linz

Die Open Commons Linz ist eine Initiative der Stadt Linz. Neben ihrem Auftrag offene Daten zu veröffentlichen und zu fördern, setzt sie sich auch für offene Infrastrukturen und digitale Kompetenzen für Bürger\*innen ein. Ein spezieller Fokus liegt dabei auf medienpädagogischer Begleitung von Kindern und Jugendlichen. Ihre Programme hello world und Jugend hackt Österreich richten sich an Heranwachsende zwischen 8 und 18 Jahren und adressieren insbesondere auch jene jungen Menschen, die seltener mit Technik und Technologie assoziiert werden. Mit ihren Programmen weckt die Open Commons Linz Interesse für gesellschaftlich relevante Fragestellungen rund um Digitalisierung und stärkt eine kritische Medien- und Technikkompetenz ihrer

Teilnehmer\*innen. Seit 2021 bietet die Open Commons Linz zudem das hello world Toolkit an, das Pädagog\*innen befähigt, eine Haltung zu Digitalisierung einzunehmen, mit der sie mit ihren Klassen, Hort- und Spielgruppen erste Schritte in den Bereichen Technik, Robotik und Coding gehen können.

*Elisabeth Ertl ist Team-Mitglied von Open Commons Linz.*

Donnerstag, 7. April 2022, 15:45 - 16:15, SE 2.4

# 80 | Gegen Desinformation: Schüler:innen werden Lügendetektive

Valentina Dirmaier

## Lie Detectors

In einer Welt, die zunehmend von Propaganda und verzerrten Fakten geprägt ist, will das Medienkompetenzprojekt Lie Detectors Schüler:innen von 10-15 Jahren in einer Doppelschulstunde zu kritischen Denkern und Lügendetektiven ausbilden. Lie Detectors schickt ausgebildete Journalist:innen aus anerkannten Medien in österreichische Schulen: In interaktiven und pädagogisch getesteten Schulungen helfen sie den Schüler:innen, sich mit ihrem Nachrichtenkonsum auseinanderzusetzen und Falschnachrichten zu entlarven und bekommen einen Einblick in die journalistische Arbeit. Journalistin Valentina Dirmaier ist Teil der gemeinnützigen Organisation und wird über Aufbau eines kostenlosen Klassenbesuchs, Wirkung und Anmeldung erzählen.

*Valentina Dirmaier ist Freie Print- und Online Journalistin mit Schwerpunkt Chronik-, Krisen- und Kriegsberichterstattung und arbeitet u.a. für Die Zeit, Profil, Der Standard, Die Presse, ARD und Addendum. Neben ihrer Arbeit als Reporterin in Lateinamerika und Afrika war sie als Rechercheurin im Investigativ Bereich tätig und bloggte über Ihre Rucksackreise von Patagonien bis Alberta.*

Donnerstag, 7. April 2022, 11:00 - 12:15, SE W 1.02

# 81 | Schule in der VUCA-Welt: Chancen, Probleme, Risiken und Möglichkeiten

MMag. Dr.phil. Elke Höfler

## Universität Graz

Unsere Welt ist VUCA (engl. für volatile, uncertain, complex, ambiguous) und sie liebt Akronyme und Modelle: SAMR, TPACK, 4C, 4P. Was dahinter steckt, was es bedeutet und wie man im schulischen Umfeld damit umgehen kann und soll, wird in diesem interaktiven Workshop gemeinsam erarbeitet. Dabei sollen die Workshop-Teilnehmer\*innen gemeinsam Umsetzungsideen besprechen und voneinander profitieren. Auch das Scheitern darf dabei ein Thema sein.

*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).*

Donnerstag, 7. April 2022, 14:15 - 15:30, SE 2.4

# 82 | Klappe und Action – SchülerInnenvideos mit Flipgrid

[Phil Stangl](#)

**MMS Radstadt**

Mit Hilfe von Flipgrid lassen sich schnell und einfach kurze Videos von den SchülerInnen aufnehmen – egal ob nun ein Laptop, ein Smartphone oder ein Tablet eingesetzt wird. Durch Groups und Topics lassen sich verschiedene Klassen, Unterrichtsgegenstände und Themen einfach strukturieren.

Wenn Sie aktiv mitmachen wollen, empfiehlt es sich, die App Flipgrid auf dem eigenen Gerät zu installieren.

*Phil Stangl ist Mittelschullehrer und Microsoft Innovative Educator Expert*

Donnerstag, 7. April 2022, 11:00 - 11:30, Audimax