

EDU|days 2023



Programm

<https://www.edudays.at>

Mi., 12. April und
Do., 13. April 2023

Universität für
Weiterbildung Krems
Karl-Dorrek-Straße 30
3500 Krems

Twitter: **#edudays23**

Wall:
<https://my.walls.io/v3n5p>

EDU|days

Actionbound

bit media
member of **eee group**

**BROCK
HAUS**

 **eduactive**

edocom
Viva la educación!
edustore
Viva la educación!

 **eduvidual.at**
die persönliche Lernplattform

 **gemdatnoe**

Lenovo


SchoolFox
by FoxEducation

 **SENECA**
by GoStudent

SOP
software | organisation | projektmanagement

 **STUDYLY**

 **think
modular**

Programmübersicht Mittwoch, 12. April 2023

	Audimax					
12:00 – 12:30	Registrierung					
12:30 – 12:45	Eröffnung und Begrüßung					
12:45 – 13:30	Elke Höfler: Vom Ismus zur Ion: eine imaginierte Exkursion					
13:30 – 14:00	Pause					
	Audimax	SE 2.4 (52)	SE 3.5 (24)	SE 3.6 (48)	SE 3.7 (24)	PC 1.3 (20)
14:00 – 14:30	1 Kurt Söser AI und ChatGPT im Unterricht: Neue Möglichkeiten für personalisiertes Lernen	43 O. Kastner-Hauler Digitale Grundbildung OHNE Computer? - Computer Science Unplugged (CS)	S3 Dirk Dann Prowise Touchscreen und Lernsoftware Presenter	21 Markus Krug Digitale Notwendigkeiten für ein erfolgreiches Leben - Berufsleben....	9 Dominik Hagmüller Interdependenzen von Persönlichkeitsentwicklung und Coding im Primarstufenbereich	7 Hubert Giesinger Podcast, Hörspiel & Co.: Audiobearbeitung mit der Software Audacity
14:45 – 15:15	20 F. Wanner & K. Kuba-Nimmrichter Moodlekurs Digitale Grundbildung (5. – 7. Schulstufe)	76 Gerhard Schwed Der Impact von KI auf Schule und Gesellschaft	15 Agnes Ecker Bildnerische Erziehung digital unterstützen	22 A. Taheri & K. Bauer Make your own Podcast – Mit richtiger Recherche zum eigenen Podcast (in der VS)	S2 L. Sergi & L. Frischauf Studyly – die interaktive Mathematik-App	
15:30 – 16:00	Pause					
16:00 – 16:30	53 M. Fleischhacker & A. Huber-Marx Forschendes Lernen in einer spielebasiert Lernumgebung	26 Hagmüller & Gruber 3D - Druck und Augmented Reality in der Schule (flex)	40 Alois Bachinger digi.case - ein BMBWF-Projekt zur digitalen Grundbildung in der Volksschule	16 Agnes Ecker Deutsch kreativ & digital	73 L. Lumesberger & P. Beyer-Klinkosch Game-Based-L. im Unterricht. Wie wird ein langweiliger Stoff zu einem interessanten Inhalt?	11 Yvonne Zauner Erstellen eines Fehlerticketsystems mit PowerApp
16:45 – 17:15	32 Peter Micheuz Ist oder isst Digitale Grundbildung Informatik?	35 S. Aichinger & G. Schwabl Social Media Workshop: Reels für Unterricht und Schule	S4 Bernd Simon eduaactive: spielend Lernen, smart Unterrichten mit einem Gratisangebot an Lern- und Übungsinhalte in den Fremdsprachen und darüber hinaus	37 M. Rieseneder & E. Benedik FutureSpace@PHOOE - Lernraum der Zukunft	27 Corinne Müller Codingbeispiel mit Sphero mini	13 A. Prock & K. Astl EduBreakout: Wo ist der Schatz von Käpt’n Zweizahn?
17:30 – 18:00	50 Elke Höfler Quo vadis? Digitale GRUNDBildung WEITERgedacht		64 K. Zaloudek & P. Thalhammer Gamebased Learning mit Microsoft Minecraft	59 Rene Schwarzingner Warum Digitale Souveränität ähnlich wichtig ist wie Klimaschutz		
18:15	Ende Tagesprogramm					
ab 18:30	Abendessen im Poldi Fitzka					

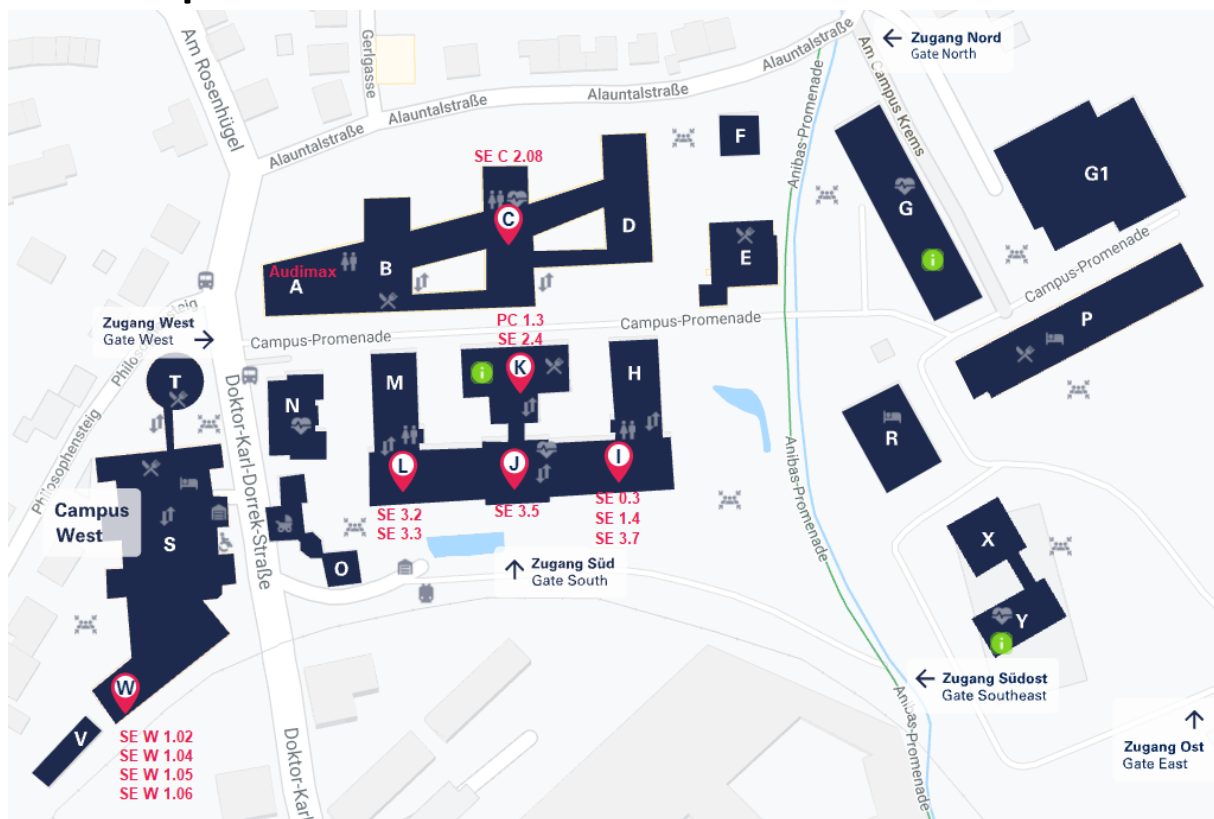
Programmübersicht Donnerstag, 13. April 2023

	Audimax					
09:00 – 09:15	Registrierung, Anmeldung, Begrüßung					
09:15 – 10:15	Pecha Kucha: Kurzvorträge zu jeweils 300 Sekunden					
10:15 – 10:30	World Café: Information und Diskussion zu den Pecha Kucha Vorträgen					
10:30 – 11:00	Pause					
	Audimax	SE 2.4 (52)	SE 3.5 (24)	SE 3.6 (48)	SE 3.7 (24)	PC 1.3 (20)
11:00 – 11:30	58 Setara-Anna Lorenz Künstliche Intelligenz im Unterricht	52 Rene Schwarzing Digitale Grundbildung unterrichten mit eduvidual.at	S1 W. Khom & D. Ragge E-Learning Kurse als Potenzial für pädagogische Lehr- und Lernprozesse	54 A. Huber-Marx & M. Fleischhacker Swift Coding Challenge & Los gehts mit maschinellem Lernen	10 Thomas Krupa Open Source in der Schule	36 J. Wallner & H. Pecher Schooltools und -apps – Puzzling im eigenen Lehr- und Lernkontext
11:45 – 12:15	29 Markus Krug Revolution in Evolution: AI - KI Anwendungen für den Schulalltag	19 Agnes Ecker Textsorten in Deutsch digital unterstützt erarbeiten	S6 Anna Brauckmann Innovatives Lernen: Actionbound im Bildungsbereich	55 A. Huber-Marx & M. Fleischhacker Wonderscope - Augmented Reality Storytelling	S5 Florian Czech Die Schule der Zukunft - Aus Sicht von Lenovo	
12:30 – 13:30	Mittagspause					
13:30 – 14:00	03 Alicia Bankhofer KI im Sprachunterricht: Challenge accepted!	46 Reber Kurt Sensibilisierung für den Umgang mit Herausforderungen im Internet	47 Thomas Schöftner Internethnutzung von Schüler:innen. Skalen zur Erfassung digitaler Süchte.	14 Petra Lorenz Digitale Tools im Unterricht	28 Manuel Altenkirch Make it digital - Entwicklung und Implementierung des Konzepts eines digitalen Makerspace an Schulen	39 K. Schirmer & K. Frick Wie lernt eigentlich eine Künstliche Intelligenz? – Maschinelles Lernen im Unterricht
14:15 – 14:45	12 J. Windhaber & M. Smole eduvidual.at - Unterricht mit dem zentralen Fragenpool		38 Sabrina Gerth Smarte Stifte revolutionieren den Schulalltag		41 Alois Bachinger EduPuzzle - ein Werkzeug für die Volks- und Mittelschule	
15:00 – 15:30	5 Samuel Jäggi Datenmanagement - ein Konzept für Google und Microsoft in der Schule	61 Martin Sturc Goodbye Schülerzeitung - Welcome Schülerblog!	30 Peter Walchshofer Kinder vor dem Mikro	44 Peter Groissböck Offenes Lernen mit digitalen Medien	42 Alois Bachinger Von der Skizze zur 3D-Zeichnung - von analog zu digital – Grundlagen der Raumanschauung	25 N. Maurer & M. Zingg Geogebra für Anfänger - Einstieg und Anwendungen auf verschiedenen Stufen und in verschiedenen Fächern
15:45 – 16:15	6 M. Hochleitner-Prell KI - Einsatzszenarien in der Lehrkräfteausbildung	18 Agnes Ecker Musikunterricht digital & interaktiv	70 Richard Remen Internet Security für Lehrkräfte	57 Daniel Lohninger OERs von epicenter.works zu "Digitaler Selbstverteidigung"		
16:30	Ende Tagesprogramm					

Pecha Kucha Vorträge (300 s)

1. **2 | Kurt Söser**
ms365.schule - ein Intranet für die Schule
2. **4 | Alicia Bankhofer**
Digitale Grundbildung am iPad
3. **8 | Andreas Riepl**
Digitale Schulentwicklung mit eEducation
4. **23 | Jackson Bachmann**
Vereinheitlich- und Vereinfachung der Digitalen Medien auf verschiedenen Ebenen (Schüler / Lehrperson / Eltern)
5. **31 | Peter Micheuz**
Gedanken zu einem wirkungsvollen DGB/Informatik-Unterricht
6. **33 | Thomas Nárosy**
DIMENSIONEN des Menschbleibens in der Digitalität - ein Reflexionswerkzeug
7. **60 | Wilfried Baumann**
Abstraktion - was meint man wirklich damit im Zusammenhang mit Coding und Informatik?

Raumplan



A	Audimax	350	Erdgeschoß
K	PC 1.3	20	1. Stock
	SE 2.4	52	2. Stock
J	SE 3.5	24	3. Stock
	SE 3.6	48	3. Stock
	SE 3.7	24	3. Stock

Keynote | Vom Ismus zur Ion: eine imaginierte Exkursion

Elke Höfler

Universität Graz

Waren im 19. und 20. Jahrhundert noch Ismen relevante Kategorien – man denke an den Klassizismus, den Impressionismus, den Traditionalismus oder auch den Expressionismus – so geben heute Ionen die Richtung vor. Wer nicht im Gestern oder Heute lebt, sondern den Blick nach vorne richtet, hat vielleicht die Vision einer Innovation. Wer einen neuen Weg gehen will, verlässt ein Stück weit die eigene Realität und ist gut mit ein wenig Imagination bedient. Wollen wir statt der Reaktion eine Aktion setzen, brauchen wir Antizipation.

Gemeinsam unternehmen wir einen imaginierten Ausflug in die bunte Welt der Ionen und machen einen Abstecher zu Anknüpfungspunkten für die Schule von morgen, die Ion und nicht Ismus lebt.

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, 12. April 2023, 12:45 - 13:30, Audimax

1 | AI und ChatGPT im Unterricht: Neue Möglichkeiten für personalisiertes Lernen

Mag. Kurt Söser

#kurtrocks edu.innovation

AI und speziell ChatGPT bieten in der Schule und im Unterricht viele Möglichkeiten, um Schülerinnen beim Lernen und bei der Entwicklung ihrer Fähigkeiten zu unterstützen. Durch die Verwendung von natürlicher Sprachverarbeitungstechnologie kann ChatGPT Schülerinnen dabei helfen, ihre Sprachfähigkeiten zu verbessern und ihre Kreativität anzuregen. Es kann auch verwendet werden, um Schülerinnen bei der Recherche und dem Zusammenfassen von Informationen zu unterstützen. AI-basierte Tools können zudem personalisiertes Lernen ermöglichen und die Effektivität des Lernens erhöhen. Im Allgemeinen eröffnet AI in der Bildung neue Dimensionen des Lernens. (erstellt von ChatGPT)

Teacherpreneur

Mittwoch, 12. April 2023, 14:00 - 14:45 Uhr, Audimax

2 | ms365.schule - ein Intranet für die Schule

Mag. Kurt Söser

#kurtrocks edu.innovation

In diesem Input soll kurz gezeigt werden, welche Möglichkeiten es mit den Tools der Microsoft 365-Umgebung gibt, ein Schul-Intranet für Lehrer:innen und Schüler:innen basierend auf Microsoft Teams und SharePoint aufzubauen.

Gerade für die "digitale Organisation" der Schule blieb und bleibt neben der Kernaufgabe "Unterricht" oftmals keine Zeit in den Schulen und so entsteht ein "buntes Durcheinander" von unzähligen Teams, Datei- und Dokumenten"gräbern". Die ms365.schule soll Möglichkeiten aufzeigen, Schulprozesse digital zu organisieren und zu verwalten und hilft dabei, allen Beteiligten Zeit für die wirklich wichtigen Dinge zu gewinnen.

Teacherpreneur

Donnerstag, 13. April 2023, Pecha Kucha zw. 09:15 und 10:15 Uhr, World Café 10:15 - 10:30 Uhr, Audimax

3 | KI im Sprachunterricht: Challenge accepted!

Alicia Bankhofer, BA BEd

AHS Anton-Krieger-Gasse

Die Zukunft hat uns eingeholt. Künstliche Intelligenz wird zum Alltag. Leistungsstarke KI-Tools, wie ChatGPT, StableDiffusion oder MidJourney verändern Gewohnheiten und Workflows weltweit. Auch für den Sprachunterricht? Ja, sie können uns dabei unterstützen, Lehr-/Lernaktivitäten zu planen und zu gestalten. Auch bieten sie neue Möglichkeiten, die Leistungen der Kinder und Jugendlichen zu verbessern. Entdecken Sie didaktisch sinnvolle Strategien und praxisnahe Einsatzideen.

Alicia Bankhofer ist Lehrerin für Englisch und Digitale Grundbildung in der Sekundarstufe I in Wien und u. a. Referentin, Trainerin und Coach für Lehrkräfte in sämtlichen Bereichen der Medienkompetenz und -bildung und koordiniert eEducation für die AHS in Wien.

Donnerstag, 13. April 2023, 13:30 - 14:15 Uhr, Audimax

4 | Digitale Grundbildung am iPad

Alicia Bankhofer, BA, BEd

AHS Anton-Krieger-Gasse, 1230 Wien

Wie können die kreativen, kommunikativen und informatischen Kompetenzen am iPad im Fach "Digitale Grundbildung" gefördert werden? In dieser Session werden praxisnahe Unterrichtsideen vorgestellt, die die Lernziele des Lehrplans ansprechen und die leicht umzusetzen sind.

Alicia Bankhofer ist Lehrerin für Englisch und Digitale Grundbildung in der Sekundarstufe I in Wien und u. a. Referentin, Trainerin und Coach für Lehrkräfte in sämtlichen Bereichen der Medienkompetenz und -bildung und koordiniert eEducation für die AHS in Wien.

Donnerstag, 13. April 2023, Pecha Kucha zw. 09:15 und 10:15 Uhr, World Café 10:15 - 10:30 Uhr, Audimax

5 | Datenmanagement - ein Konzept für Google und Microsoft in der Schule

Samuel Jäggi

PHBern

Die Schulinformatik der Pädagogischen Hochschule Bern (CH) entwickelte vor 10 Jahren ein Ampelsystem zur Unterteilung digitaler Daten in drei Bereiche.

- öffentlich - grün für Sachdaten
- intern - gelb für Daten mit Personenbezug
- vertraulich - rot für besonders schützenswerte Daten mit Personenbezug

Dieses Konzept ist noch heute das Fundament des Datenmanagements in Konzepten für Medien & Informatik, damit Dienste wie M365 oder Google Workspace datenschutzkonform an Schulen im Kanton Bern eingesetzt werden können. Wie? Das diskutieren wir in diesem Workshop.

Beratungen und Prozessbegleitungen von Schulen bzw. Schulverantwortlichen Personen im Kanton Bern (Schweiz)

Donnerstag, 13. April 2023, 15:00 - 15:30 Uhr, Audimax

6 | KI - Einsatzszenarien in der Lehrkräfteausbildung

Monika Hochleitner-Prell

Schönwerth-Realschule Amberg, Bayern

Im Workshop werden anhand konkreter Beispiele Möglichkeiten aufgezeigt, wie die KI ChatGPT in der Lehrkräfteausbildung genutzt werden kann. Die vorgestellten Szenarien stammen aus der Lehrerbildung im Fach Deutsch, die Grundintention lässt sich jedoch auf alle anderen Fächer übertragen. Nach einer Inputphase steht Zeit zur Diskussion und zum Ausprobieren zur Verfügung. Bitte eigenes digitales Endgerät mitbringen!

Zentrale Fachleiterin für Deutsch an Realschulen in Bayern, Seminarlehrkraft für Deutsch und Pädagogik, Referentin in der Lehrkräfteausbildung und Lehrkräftefortbildung

Donnerstag, 13. April 2023, 15:45 - 16:30 Uhr, Audimax

7 | Podcast, Hörspiel & Co.: Audiobearbeitung mit der Software Audacity

Mag. art. Hubert Giesinger

Bundesgymnasium Seekirchen

Inhalte:

- Bearbeitung von Audiomaterial in der DAW (Digital Audio Workstation) Audacity (ab Vers. 3.2.1)
- Schneiden, Kopieren und Anordnen von Audiomaterial
- Umgang mit verschiedenen Audioformaten
- Import von Audiomaterial bzw. eigenen Audioaufnahmen
- Lautstärkenbearbeitung und weitere Basis-Effekte
- Erstellen einfacher mehrspuriger Audioprojekte (z.B. Hörspiel, Podcast, etc.)

Ziele:

- Kenntnisse im Umgang mit der DAW Audacity erlangen
- Audiomaterial mit geeigneten Tools nach eigenen Vorstellungen gestalten können
- Audiomaterial für den Unterrichtseinsatz erstellen können
- Podcasts, Hörspiele, Sound-Collagen u.ä. mit Schülerinnen und Schülern umsetzen können

Hubert Giesinger unterrichtet Musik, Audio, Geschichte und DDGB am BG Seekirchen. Für das schulautonome typenbildende Fach media:kreativ im Realzweig hat er den Lehrplan für den Bereich Audio entwickelt und umgesetzt.

Mittwoch, 12. April 2023, 14:00 - 15:30 Uhr, PC 1.3

8 | Digitale Schulentwicklung mit eEducation

Mag. Andreas Riepl

eEducation Austria

Die Qualitätsmatrix eEducation stellt seit 2017 ein pädagogisches Grundgerüst für Entwicklungen im Digitalen an Schulen dar. Diese Matrix wird derzeit für die Sekundarstufe I überarbeitet mit dem Ziel, die Inhalte des Lehrplans zur Digitalen Grundbildung zu ergänzen. Der digi.konzept-Assistent, der sich an den aktuellen QMS-Strukturen orientiert, ist Teil der eEducation-Plattform und nutzt die Qualitätsmatrix als Ausgangsbasis für Schulentwicklungs-Prozesse und Digitalisierungskonzepte.

Donnerstag, 13. April 2023, Pecha Kucha zw. 09:15 und 10:15 Uhr, World Café 10:15 - 10:30 Uhr, Audimax

9 | Interdependenzen von Persönlichkeitsentwicklung und Coding im Primarstufenbereich

Dominik Hagmüller, MEd.

Europaschule Linz - Praxisvolksschule der pädagogischen Hochschule OÖ

Die Auswertung einer im Jahr 2022 an der Praxisvolksschule der PH OÖ abgeschlossenen Untersuchung gibt Aufschluss über den Grad der Schülerbegeisterung für diese neuen Lernformen, den Einfluss auf die Persönlichkeits- und Sozialentwicklung der Kinder. Die über Jahre gemachten Beobachtungen von Lehrkräften mit digitaler Medienerfahrung zeigen ein mögliches Bild über die zukünftige Rolle in diesem Bereich auf, bei der die Wechselwirkungen von Coding auf die Persönlichkeitsentwicklung von Schüler/-innen genau evaluiert wurden. Dazu geben der internationale Vergleich zum Thema "Programmieren in der Grundschule", aber auch praktische Einsatzmöglichkeiten neue Einblicke in die Welt des „Codings“.

Administrator an der Europaschule Linz, Praxislehrer, Apple Professional Learning Specialist, eEducation Bundeslandkoordinator

Mittwoch, 12. April 2023, 14:00 - 14:45 Uhr, SE 3.7

10 | Open Source in der Schule

Thomas Krupa

Gym. Dachsberg & OSOS Austria

Wir setzen auf unseren Computerarbeitsplätzen in der Schule (Klassenpcs, EDV-Säle, Sonderunterrichtsräume) und seit 22/23 auch auf den Laptops der Geräteinitiative ausschließlich Freie Open Source Software ein. In diesem Vortrag möchte ich auf die Vor- & Nachteile von Freier Open Source Software in der Schule eingehen. Darüber hinaus möchte ich erklären warum wir das machen und natürlich darf auch das Wie nicht fehlen.

Ursprünglich als Softwareentwickler aus der Privatwirtschaft kommend ist Thomas Krupa eher zufällig in der Schule gelandet. Bereits während des Studiums kam er mit Linux und Open Source Software in Berührung und erkannte rasch die großen Vorteile. 2008 wurde das Gymnasium Dachsberg im pädagogischen Bereich auf freie Open Source Software umgestellt. Mit dem Ende des privatwirtschaftlichen Arbeitsverhältnisses 2019, wurde die frei werdende Zeit in eine schon ältere Idee investiert und linux-bildung.at gemeinsam mit anderen Schulen aus der Taufe gehoben. Dort finden sich auch einige Open Source Softwareprojekte, die Thomas Krupa an seiner Schule umgesetzt hat, darunter ein System zur Verwaltung und Abhaltung eines virtuellen Elternsprechtags, etc...

Donnerstag, 13. April 2023, 11:00 - 11:45 Uhr, SE 3.7

11 | Erstellen eines Fehlerticketsystems mit PowerApp

Mag. Yvonne Zauner, BSC

HAKKrems

Es wird gezeigt, wie man mit einfachen Methoden, die uns die Microsoft365 Welt bietet, eine Fehlerticketapp erstellen kann. Diese App baut auf Sharepoint auf und ist eine LowCode und NoCode Möglichkeit Automatisierungen in den Alltag zu bringen. Auch mit Schülern kann man solche Projekte umsetzen. Es sind keine Programmierkenntnisse notwendig.

IT Managerin, Fächer: Wirtschaftsinformatik, Netzwerktechnik

Mittwoch, 12. April 2023, 16:00 - 16:45 Uhr, PC 1.3

12 | eduvidual.at - Unterricht mit dem zentralen Fragenpool

Mag. Julia Windhaber

Mag. Markus Smole

HLW/FW Deutschlandsberg / BULME Graz-Göding / eeducation.at Fragenteam

eduvidual.at bietet einen Pool mit interaktiven Übungen. Diese können den Schülerinnen und Schülern zum Üben zur Verfügung gestellt werden. Dieser Fragenpool ermöglicht so u.a. ein permanentes Üben, da immer unterschiedliche Beispiele angezeigt werden. Das Feedback (richtig/falsch sowie die richtige Lösung) erfolgt unmittelbar und automatisch.

Der Workshop richtet sich an Mathematik-Lehrerinnen und -Lehrer der Sek I und Sek II aller Schultypen.

Seit 2015 Konzeption des zentralen Fragenpools auf lernplattform.schule.at bzw. eduvidual.at. 2019 - 2022

Mitarbeit im Kernteam von eduvidual.at (ZLM).

Mag. Markus Smole, HLW/FW Deutschlandsberg / BULME Graz-Göding / eeducation.at Fragenteam / ZLM, Seit 2015 Konzeption des zentralen Fragenpools auf lernplattform.schule.at bzw. eduvidual.at. Seit 2019 Mitarbeit im Kernteam von eduvidual.at (ZLM)

Donnerstag, 13. April 2023, 14:15 - 15:00 Uhr, Audimax

13 | EduBreakout: Wo ist der Schatz von Käpt'n Zweizahn?

Andrea Prock, BEd, MA

Klaus Astl, ehem. Lehrer an der Mittelschule Achensee, IT-Kustos, E-Learning-Beauftragter

Mittelschule 2 Jenbach, Pädagogische Hochschule

Begeben Sie sich auf Schatzsuche und erstellen Sie Ihren eigenen EduBreakout. Der EduBreakout als Unterrichtsmethode ist aktuell beliebter denn je. Durch Teamwork und logisches Denken soll die Lösung zu einem Rätsel gefunden werden. Eine tolle Möglichkeit für die Erstellung eines EduBreakouts ist die Anwendung Genial.ly. Sie ermöglicht die Erstellung eines interaktiven Rätsels sowie die Einbettung unterschiedlicher Anwendungen. Im Rahmen des Workshops werden Sie Ihren eigenen EduBreakout Schritt für Schritt unter Anleitung der Referenten erstellen. Sie erhalten zudem Tipps&Tricks zum Einsatz im Unterricht. Ein eigener Google-Account ist von Vorteil.

E-Learning-Beraterin für die Mittelschulen in Tirol, eEducation-Koordinatorin in Tirol, Lehrerin an der Mittelschule 2 Jenbach

Mittwoch, 12. April 2023, 16:45 - 18:15 Uhr, PC 1.3

14 | Digitale Tools im Unterricht

Petra Lorenz, BEd

Mittelschule Gassergasse

Vorstellung und ausprobieren einiger (analogen) und digitalen Tools, die ich im Unterricht einsetze und mich gerne mit Teilnehmer:innen darüber austausche. Tools zur individuellen Förderung (Story cubes, Lesespurgeschichten, Brainbox, Story walks, Genially,...) Tools zu kooperativen Lernformen (QR Code Rallye, Escape rooms, Wimmelbilder, ...)

Apple Teacher, eEducation, Praxislehrerin, Implementierung von iPads an der Schule im SJ 2018/19, Schwerpunkte: Digitale Grundbildung, Begabungsförderung, Offenes Lernen

Donnerstag, 13. April 2023, 13:30 - 15:00 Uhr, SE 3.6

15 | Bildnerische Erziehung digital unterstützen

Agnes Ecker, MA

MS Atzenbrugg-Heiligeneich

In diesem Vortrag werden didaktische Inspirationen und Konzepte zur Erarbeitung verschiedener Bereiche im Fach Bildnerische Erziehung mit Hilfe digitaler Plattformen vorgestellt.

-) Selbstständiges Erarbeiten von verschiedenen Mustern mit Hilfe von Sway sowie anschließender Umsetzung im Unterricht
-) Aus Sicht berühmter Künstler Beiträge auf Social-Media-Kanälen erstellen, kritische Medienerziehung, Potential für verschiedene Schwerpunkte
-) OneNote: Interaktive Werkbetrachtung von Künstlern und ihren Werken, offene Themenbereiche interaktiv erarbeiten, Bildimpulse geben

Agnes Ecker ist Mittelschullehrerin in NÖ, Microsoft Innovative Educator Expert und Referentin für den Einsatz von digitalen Endgeräten im Unterricht.

Mittwoch, 12. April 2023, 14:45 - 15:30 Uhr, SE 3.5

16 | Deutsch kreativ & digital

Agnes Ecker, MA

MS Atzenbrugg-Heiligeneich

Der Vortrag ermöglicht Praxiseinblicke in den Deutschunterricht unter einem kreativen, digitalen Aspekt. Folgende Unterrichtsbereiche werden vorgestellt und erörtert: Die SchülerInnen erstellen eigene Bildgeschichten mittels einer Online-Plattform, gestalten Audio-Beiträge oder bearbeiten ihre eigenen Green-Screen-Videos.

Agnes Ecker ist Mittelschullehrerin in NÖ, Microsoft Innovative Educator Expert und Referentin für den Einsatz von digitalen Endgeräten im Unterricht.

Mittwoch, 12. April 2023, 16:00 - 16:45 Uhr, SE 3.6

18 | Musikunterricht digital & interaktiv

Agnes Ecker, MA

MS Atzenbrugg-Heiligeneich

In diesem Vortrag werden didaktische Inspirationen und Konzepte zur Erarbeitung verschiedener Bereiche in der Musiktheorie mit Hilfe digitaler Plattformen vorgestellt.

Es gibt verschiedene Ansätze, wie Musikthemen digital unterstützt den Kindern nähergebracht werden können – vom Frontalunterricht bis hin zum schülerzentrierten eigenständigen Erarbeiten. Exemplarisch werden Beispiele aus der Praxis gezeigt und erörtert, deren Unterschiede, Vor- und Nachteile aufgezeigt. Schwerpunkte sind in diesem Vortrag die Vorbereitung und Konzeptentwicklung mit der Sammelmappe Wakelet, das kollaborative Arbeiten mit der Pinnwand Padlet, sowie die interaktive Gestaltung diverser Themen mit OneNote.

Agnes Ecker ist Mittelschullehrerin in NÖ, Microsoft Innovative Educator Expert und Referentin für den Einsatz von digitalen Endgeräten im Unterricht.

Donnerstag, 13. April 2023, 15:45 - 16:30 Uhr, SE 2.4

19 | Textsorten in Deutsch digital unterstützt erarbeiten

Agnes Ecker, MA

MS Atzenbrugg-Heiligeneich

Vorgestellt wird ein didaktisches Konzept zur Erarbeitung verschiedener Textsorten unter Verwendung digitaler Medien. Der Einsatz digitaler Endgeräte soll hierbei die Erarbeitung unterstützen.

Im Vortrag werden drei Teilbereiche zur Erarbeitung einer Textsorte genauer dargestellt. Zu Beginn werden Praxiseinblicke zur Erklärung des Merktexes mithilfe der Flipped Classroom Methode gezeigt. Anschließend werden die Ergebnisse einer Schreibwerkstatt auf einer digitalen Pinnwand geteilt, kommentiert und überarbeitet. Am Ende werden in einer Datei passender Wortschatz gesammelt bzw. die Schwerpunkte der Textsorte kollaborativ gestaltet und zusammengefasst.

Agnes Ecker ist Mittelschullehrerin in NÖ, Microsoft Innovative Educator Expert und Referentin für den Einsatz von digitalen Endgeräten im Unterricht.

Donnerstag, 13. April 2023, 11:45 - 12:30 Uhr, SE 2.4

20 | Moodlekurs Digitale Grundbildung (5. - 7. Schulstufe)

Florian Wanner, BEd

Kerstin Kuba-Nimmrichter, BEd

MS Kematen in Tirol

Der frei verfügbare TSNmoodle Kurs zur Digitalen Grundbildung ist online und unterstützt ab sofort Lehrende in der Sekundarstufe 1. Hinter dem Kurs stehen Pädagog:innen aus der Praxis, die einen umfangreichen Materialpool mit erprobten, schülerzentrierten Aufgaben befüllt haben. Dieser richtet sich nach den Deskriptoren Orientierung, Information, Kommunikation, Produktion und Handeln. Abwechslungsreiche eTivits waren den Autor:innen besonders wichtig. Das Angebot ist ein Service der eLearning Koordination für Mittelschulen in Tirol und konnte mit Unterstützung der Bildungsdirektion verwirklicht werden. Moodle ist als frei verfügbare Open Source Software hierfür die ideale Plattform.

eLearning Berater für Tiroler Mittelschulen

Kerstin Kuba-Nimmrichter, BEd, MS Völs, Mitarbeiterin Tiroler Bildungsservice, Digi-MINT Coach

Mittwoch, 12. April 2023, 14:45 - 15:30 Uhr, Audimax

21 | Digitale Notwendigkeiten für ein erfolgreiches Leben - Berufsleben....

Markus Krug

MS Traiskirchen

Wie sieht die berufliche Zukunft unserer Kinder aus? In welchen Bereichen müssen die digitalen Kenntnisse und Kompetenzen erworben werden, um für die kommende Berufs- und Lebenswelt gerüstet zu sein? Auf der Suche nach dem „Must – have“ der digitalen Welt, ist in den letzten Jahren www.ikt4you.eu entstanden. Ohne Registrierung und ohne Bezahlung kann man sich gezielt zu aktuellen IKT- Themen informieren. Erklärungen, Tutorials, Tipps & Tricks rund um die neuen Medien helfen dabei als Werkzeug, die eigene analoge Welt für sich Schritt für Schritt zu optimieren. In diesem Seminar besprechen wir Ideen, wie diese Inhalte geschickt in einen modernen Lebensunterricht eingebaut werden können.

IKT-Referent, Schulbuchautor, www.mathe4you.eu - www.ikt4you.eu

Mittwoch, 12. April 2023, 14:00 - 14:45 Uhr, SE 3.6

22 | Make your own Podcast – Mit richtiger Recherche zum eigenen Podcast (in der VS)

Arash Taheri, BEd

Kathrin Bauer (Dipl. Päd)

OVS Wagramer Straße 224b, 1220 Wien

Für dieses Ziel möchten wir die rein technische und medienpädagogische Nutzung der Podcast-App "Anchor" zur Förderung der Sprachkompetenz in diesem Zusammenhang mit der Steigerung der Recherche-Kompetenz der Kinder kombinieren und somit sowohl den „herkömmlichen“ Lehrplan im Fach „Deutsch, Lesen, Schreiben“, wie auch den [digi.komp4](http://digi.komp4.at) bedienen: Dazu wählten wir den „klassischen Weg“ – vom Analogen zum Digitalen: Die Kinder wählten ein Buch, lasen es, recherchierten nach Hintergrundinformationen und präsentierten es ganz „old school“ mit Plakaten. Anschließend transferierten die Kinder diese Ergebnisse in Form eines Podcasts ins Digitale, es entstand eine Kinderbuch-Empfehlungsreihe.

Volksschullehrer, Digitalisierung- & Medien-Schwerpunkt an der KPH Wien/Krems (2019-2021), HLG Digitale Grundbildung PH Burgenland (2021-2023)

Kathrin Bauer (Dipl. Päd), dieselbe Schule, Klassenlehrerin mit MINT-Schwerpunkt

Mittwoch, 12. April 2023, 14:45 - 15:30 Uhr, SE 3.6

23 | Vereinheitlich- und Vereinfachung der Digitalen Medien auf verschiedenen Ebenen (Schüler / Lehrperson / Eltern)

Jackson Bachmann

PH Bern

Im April 2021 übernahm ich eine Spezialklasse der Tagessonderschule Solothurn. Die sogenannte Spez A V. SUS der 5. - 9. Klasse die aufgrund ihres schwierigen Verhalten aus der Klasse der Regelschule genommen werden. Ziel der Spezialklasse ist es die SUS wen möglich sie wieder in die Regelschule zu integrieren. In meinem Impulsvortrag geht es darum die verschiedenen Unterrichtsmedien die verwendet werden unter ein Dach zu bringen. Dies habe ich anfangs mit Google Drive versucht, bin jedoch gescheitert. Nun habe ich ein neues Tool eingeführt. Schabi. Ein Tool bei dem die SUS, die Lehrpersonen sowie die Eltern nun alles übersichtlich an einem zentralen Ort mitverfolgen können.

Sonderschule/ ICT in der Schule/ PH BERN

Donnerstag, 13. April 2023, Pecha Kucha zw. 09:15 und 10:15 Uhr, World Café 10:15 - 10:30 Uhr, Audimax

25 | Geogebra für Anfänger - Einstieg und Anwendungen auf verschiedenen Stufen und in verschiedenen Fächern

Hochwohlgeborener Nico Maurer, der Kreative

Michele Zingg / PHBern, Primarschule Kleefeld Bern / Klassenlehrerin 1./2. Klasse, SMI Stadt Bern, Jonathan Steiner / PHBern, Oberstufenschule Länggasse Thun / SMI Stadt Thun, Fachlehrperson Mathematik

PHBern und Sekundarschule Hochfeld Bern

Geogebra ist ein vielfältiges Tool, welches wir in den Bereichen Mathematik, technisches Gestalten und Medien und Informatik nutzen. Gerne stellen wir Geogebra anderen vor, die sich sich erst wenig mit dem Programm befasst haben, sammeln durch erproben und austauschen Erfahrungen damit, präsentieren Umsetzungsmöglichkeiten für den Unterricht (6-8 J./12-15 J.). Wir zeigen Möglichkeiten auf, wie vorgefertigte Inhalte auf die eigenen Gegebenheiten angepasst werden können, wie Geogebra den Mathematikunterricht bereichern kann und wie das Programm im technischen Gestalten zum plottern von Mustern/Ornamenten mit verschiedenen Techniken und aus verschiedenen Materialien eingesetzt werden kann.

SMI (Spezialist Medien und Informatik) Stadt Bern, Heilpädagogin, Lehrperson technisches Gestalten Sekundarstufe 1

Donnerstag, 13. April 2023, 15:00 - 16:30 Uhr, PC 1.3

26 | 3D - Druck und Augmented Reality in der Schule

Dominik Hagmüller, MEd

Anna Gruber MA MEd

Praxisvolksschule der Pädagogischen Hochschule OÖ - Europaschule Linz

Wir zeigen Möglichkeiten auf, wie wir die Themen 3D Druck und Augmented Reality an der Europaschule Linz im Regelunterricht implementieren. In unserem Workshop stellen wir Praxisbeispiele, Tools und Einsatzmöglichkeiten für die Volksschule bis zur Sekundarstufe vor, sowie die Möglichkeiten, eigene Unterrichtsmaterialien nachhaltig und kostengünstig (ohne großem Vorwissen) herzustellen.

Administrator, Praxispädagoge, Tätigkeit in der Fortbildung, APLS, eEducation Bundeslandkoordinator

Anna Gruber MA MEd, Lehrende an der Pädagogischen Hochschule OÖ mit dem Schwerpunkt auf Digitale Medien und eLearning. APLS | Leitung MakerSpace PH OÖ

Mittwoch, 12. April 2023, 16:00 - 16:45 Uhr, SE 2.4

27 | Codingbeispiel mit Sphero mini

Corinne Müller

Schule Wangen bei Olten, Schweiz (Workshop im Rahmen der Studienreise CAS "ICT in der Schule", PH Bern)

Die Sphero sind Kugelroboter, welche auf spielerische Art und Weise gesteuert und programmiert werden können. In diesem Workshop stehen die praktische Nutzung von Anweisungen, Schleifen und Parametern sowie das Erkennen von verschiedenen Lösungswegen im Mittelpunkt. Die Aufgaben des Workshops eignen sich für Schülerinnen und Schüler im Alter von 9 bis 12 Jahren.

Lehrperson 5./6. Klasse und PICTS (pädagogischer ICT-Support)

Mittwoch, 12. April 2023, 16:45 - 18:15 Uhr, SE 3.7

28 | Make it digital - Entwicklung und Implementierung des Konzepts eines digitalen Makerspace an Schulen

Manuel Altenkirch, M.A.

Theodor-Heuss-Realschule Hockenheim / Deutschland

Ein Maker-Space ist ein Ort, an dem die Kompetenzen Kreativität, Kommunikation, Kollaboration und kritisches Denken gefördert werden kann. Wie lässt sich dieses Konzept jedoch in einem schulischen Kontext umsetzen? In diesem Beitrag soll prototypisch der an der THRS Hockenheim entwickelte digitale Makerspace vorgestellt werden. Der Schwerpunkt soll hier auf der Darstellung des grundlegenden Konzepts, der konkreten Anwendung des Konzepts im schulischen Alltag und den daraus resultierenden Konsequenzen hinsichtlich der Entwicklung eines eigenen Curriculums und der Kooperation über Fächergrenzen hinaus bestehen.

1. Realschulkonrektor der THRS Hockenheim / Leiter des HeussLab - Digitaler Makerspace der THRS Hockenheim / Lehrbeauftragter für Grundlagen der Medienbildung an der PH Heidelberg

Donnerstag, 13. April 2023, 13:30 - 14:15 Uhr, SE 3.7

29 | Revolution in Evolution: AI - KI Anwendungen für den Schulalltag

Markus Krug

VHS - MS Traiskirchen

Die Zukunft beginnt heute. KI-Anwendungen aller Art bestimmen die IKT Welt des heurigen Jahres. Alles nur ein kurzer Hype, oder doch eine wesentliche Veränderung in unserem Leben. Werden Tools wie ChatGPT den Schulalltag - unsere Lehrtätigkeit - das Schulwesen wandeln. Diesen Fragen wollen wir nachgehen und anhand von praxisnahen Beispielen für uns die helle Seite der KI-Macht im Unterricht entdecken bzw. nutzen.

IKT-Referent, Schulbuchautor - eSquirrel GO Paket, www.mathe4you.eu - www.ikt4you.eu

Donnerstag, 13. April 2023, 11:45 - 12:30 Uhr, Audimax

30 | Kinder vor dem Mikro

Peter Walchshofer, BEd

VS 28 Linz, Private Pädagogische Hochschule der Diözese Linz

Ein Tablet, ein Mikrofon und eine Idee... die Werkzeuge der Schüler:innen für ihr erstes Hörspiel. Wenn sich die Idee dann noch um ein Thema aus dem Unterricht dreht, steht kreativem Lernen auf drei Ebenen nichts mehr im Weg:

1. Ebene: Erarbeitung des Inhalts
2. Ebene: Einsprechen der Inhalte
3. Ebene: Aussenden und Anhören der eigenen Beiträge und die der Mitschüler:innen

Kinder der Volksschule 28 Linz erstellen auf diese Weise Audio-Beiträge, die 24/7 über ein Webradio ausgestrahlt werden.

In diesem Beitrag erhalten Sie neben einem Einblick in die einzelnen Arbeitsschritte praktische Tipps und Tricks für die Umsetzung im eigenen Unterricht.

Mediengestaltung (Audio und Video), YouTube Content-Creator "mediakids.at"

Donnerstag, 13. April 2023, 15:00 - 15:30 Uhr, SE 3.5

31 | Gedanken zu einem wirkungsvollen DGB/Informatik-Unterricht

Mag. Peter Micheuz

Alpen-Adria-Universität Klagenfurt

Die Frage, ob, wie und wann Unterricht in Digitaler Grundbildung bzw. Informatik wirksam ist, ist eng mit allgemeinen Qualitätsmerkmalen von Unterricht verknüpft. Eine Vielzahl von empirischen Studien zu diesem Thema liefert zwar keinen zwingenden Königsweg zu einem gelingenden Unterricht, jedoch lassen sich aus diesen allgemeingültige Heuristiken bzw. Daumenregeln ableiten. Jede Fachdidaktik, jedes Unterrichtsfach hat allerdings Besonderheiten, die es gegenüber anderen Fächern auszeichnet. In diesem Vortrag werden sowohl allgemeingültige Qualitätsmerkmale als auch jene für wirksamen Unterricht in Digitaler Grundbildung bzw. Informatik präsentiert werden.

Didaktik der Informatik, Lehrerfort- und Ausbildung

Donnerstag, 13. April 2023, Pecha Kucha zw. 09:15 und 10:15 Uhr, World Café 10:15 - 10:30 Uhr, Audimax

32 | Ist oder isst Digitale Grundbildung Informatik?

Mag. Peter Micheuz

Alpen-Adria-Universität Klagenfurt

Die Modernisierung des österreichischen Schulwesens beginnt nicht mit dem 8-Punkte Plan und auch nicht mit der Einführung des Pflichtfachs Digitale Grundbildung. Tatsächlich reichen die Wurzeln digitaler Bildung in der Sekundarstufe I bereits über 30 Jahre zurück.

Nach einem kompakten historischen Überblick über den (typisch) österreichischen Weg von der digitalen Steinzeit bis zur Genese des aktuellen Lehrplans für das Pflichtfach Digitale Grundbildung wird dieser kritisch reflektiert, diskutiert und interpretiert. Schließlich wird – dem Titel entsprechend – diskutiert werden, ob und wie Informatik als Zugpferd und nicht als Beiwager digitaler Bildung vermittelbar ist.

Didaktik der Informatik, Lehrerfort- und Ausbildung

Mittwoch, 12. April 2023, 16:45 - 17:30 Uhr, Audimax

33 | DIMENSIONEN des Menschbleibens in der Digitalität - ein Reflexionswerkzeug

Thomas Nárosy, BEd MBA MAS

tn-bildungsinnovation e.U.

Die Digitalisierung ist in den Schulen angekommen. Aber was macht das mit den Menschen? Quo vadis homo sapiens? Menschen sind geboren - Maschinen sind gemacht. Von dieser fundamentalen Differenz ausgehend hat ein Schulnetzwerk in Baden-Württemberg sich im Rahmen eines Thinktanks Gedanken gemacht, in welchen Dimensionen sich das Menschbleiben an Schulen in der Digitalität zeigen, entfalten und vertiefen könnte. Und ein Reflexionswerkzeug entwickelt, mit dem sich Schulen, Schulteams und Interessierte mit dieser Frage auseinandersetzen könnten. Ein Beitrag zum digitalen Humanismus und darüber hinaus ...

Thomas Nárosy bringt 25 Jahre Bildungsinnovationserfahrung an der Nahtstelle Lernen & Digitalisierung mit. Mit der Virtuellen PH hat er in Österreich eine Institution der Online-Lehrkräftebildung aufgebaut und wesentliche Beiträge zur Entwicklung des Schulfachs „Digitale Grundbildung“ geleistet. In Baden-Württemberg hat er mit dem ökumenischen Thinktank des Evangelischen Schulwerks und der Schulstiftung der Diözese Rottenburg-Stuttgart die Grundlagen des Projekts „Aufs Ganze gesehen“ gelegt. (Lehramts-)Studien an der TU-Wien, Uni-Wien, Pädak Baden und WU-Wien. Als Berater und Projektkoordinator seit 2005 koordinierend tätig in zahlreichen BMBF- und PH-Projekten. Wissenschaftlicher Berater der Initiative fit4internet. Entwicklung von psychometrisch validen Tools zur Einschätzung und Zertifizierung digitaler Kompetenzen. Lead-Autor des Digitalen Kompetenzmodells für Österreich DigComp 2.3 AT.

Donnerstag, 13. April 2023, Pecha Kucha zw. 09:15 und 10:15 Uhr, World Café 10:15 - 10:30 Uhr, Audimax

34 | COBIE IO versus CHATGPT

Mag. Hermann Morgenbesser

Future Learning Lab Wien und Klosterneuburg International School

In welcher Weise kann die COBIE SMART SCHOOL dem Trend der Chatbots in pädagogisch sinnvolle Lernprozesse transformieren? Mit der COBIE AI können Lernprozesse in der digitalen Grundbildung Unterstützung finden. Die Software ermöglicht Lehrpersonen, sich auf die wesentlichen Inhalte des Erlernens von Programmiersprachen zu fokussieren. Cobie assistiert den LuL, um die Lernprozesse in der Klasse individuell, je nach Lerntempo und Motivation der SuS zu gestalten.

Im Workshop arbeiten wir mit den Cobie Lizenzen an Modellprogrammen in den Sprachen HTML, CSS, JS und Python.

Koordination des FLL.Wien, Innovative Workshops im Bereich Making, Artificial Intelligence und Hybride Lernszenarien im STE(A)M Bereich

Donnerstag, 13. April 2023, Pecha Kucha zw. 09:15 und 10:15 Uhr, World Café 10:15 - 10:30 Uhr, Audimax

35 | Social Media Workshop: Reels für Unterricht und Schule

Susanne Aichinger, MA

Gerlinde Schwabl, MEd.

HAUP Wien und PH Tirol

Ganz nach dem Motto "Denke in den Medien der Lernenden" soll in diesem Workshop die Lebenswelt der Jugendlichen in die Unterrichtsplanung miteinbezogen werden. Creative-Content-Production wird als eine Methode für den Unterricht und zugleich für den Auftritt der Schule praktisch umgesetzt. Der Workshop zeigt Einsatzszenarien, praktische Umsetzungen und einfache erste Schritte auf dem Weg zu Ihrem eigenen Reel. Sie lernen, wie Sie einfach und zeitsparend kurze Bewegtbildformate erstellen und diese in den Unterricht integrieren oder damit den Social-Media-Kanal der Schule aufwerten können. Holen Sie sich Inspirationen! Smartphone nicht vergessen - es darf ausprobiert werden!

Susanne Aichinger ist Lehrende an der Hochschule für Agrar- und Umweltpädagogik Wien. Sie leitet neben ihrer Lehrtätigkeit den Hochschullehrgang Social Media Marketing und begleitet in dieser Online-Fortbildung Lehrende und ihre Schulen im Bereich Social Media.

Gerlinde Schwabl ist Hochschullehrende an der Pädagogischen Hochschule Tirol. Sie beschäftigt sich in Lehre und Forschung mit digitaler Bildung in der Primar- und Sekundarstufe sowie der Entwicklung von innovativen Online-Lehr-Lernszenarien.

Zusammen gestalten die beiden den Hochschullehrgang "Social Media an berufsbildenden Schulen" im Bereich Creative Content Production an der PH Oberösterreich.

Mittwoch, 12. April 2023, 16:45 - 18:15 Uhr, SE 2.4

36 | Schooltools und -apps – Puzzling im eigenen Lehr- und Lernkontext

Jasmin Wallner, MA

Helmut Pecher, BEd, MA

KPH Wien/Krems

Das Kennenlernen sowie die kreative Kombination digitaler Tools für den eigenen Lehr- und Lernkontext sind Ziele dieses Workshops. Wir begeben uns auf eine Erkundungs- und Experimentiertour durch das weitreichende und vielseitige Puzzleuniversum von Schooltools und Schoolapps (www.schooltools.at bzw. www.schoolapps.at) - Sammlungen digitaler Anwendungen, Webseiten und Programme für Unterricht, Schule und Studium. In einem mediendidaktischen Puzzling werden unterschiedliche Ressourcen für die eigene Lehr- und Lerntätigkeit kreativ kombiniert und zu flexiblen, mediengestützten Lehrpuzzles zusammengeführt.

Nach ihrer beruflichen Tätigkeit im Finanzwesen und ihren Studienabschlüssen Bildungswissenschaft sowie Wissensmanagement lehrt und forscht Jasmin Wallner aktuell im Bereich Medienpädagogik und -didaktik an der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Krems. Zudem unterstützt sie im Rahmen des Projekts ConnectedKids Schulen rund um den Einsatz digitaler Medien im Unterricht.

Helmut Pecher, BEd, MA, KPH Wien/Krems, Bildungsdirektion NÖ, helmut.pecher@kphvie.ac.at, 0043 664 45 64 901, Neben der Tätigkeit als Lehrkraft an Mittelschulen lehrt und forscht Helmut Pecher in den Bereichen Bildungswissenschaften und Medienpädagogik an der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Krems. Darüber hinaus ist er im Bereich Mentoring tätig und begleitet berufseinsteigende Lehrkräfte in ihrer Induktionsphase.

Donnerstag, 13. April 2023, 11:00 - 12:30 Uhr, PC 1.3

37 | FutureSpace@PHOOE - Lernraum der Zukunft

Michael Rieseneder, BEd

Prof. Elisabeth Benedik, BEd.

Pädagogische Hochschule Oberösterreich

Seit dem Studienjahr 2021/22 wird an der Pädagogischen Hochschule Oberösterreich ein Lehr- und Lernraum der Zukunft entwickelt und aufgebaut: der FutureSpace@PHOOE. Der FutureSpace beinhaltet mehrere Labore, in denen sich Studierende der Aus-, Fort- und Weiterbildung sowie Lehrkräfte und Schulklassen vertiefend mit Themen aus den Bereichen der Digitalisierung, MINT, Future Literacy, Coding, u.v.m. beschäftigen können. Neben dem Aufbau eigener digitaler Kompetenzen bestehen auch Möglichkeiten, Technologieeinsatz im Unterricht kritisch zu reflektieren. Im Rahmen dieses Vortrages/Workshops werden die einzelnen Labore und deren thematischen Schwerpunkte präsentiert.

Lehrender an der PH Oberösterreich mit Schwerpunkt auf Digitalisierung und Informatik(didaktik), Aufbau des FutureSpace@PHOOE, Mitarbeit im Education Innovation Studio der PH OÖ, Entwicklung informatischdidaktischer Konzepte

Prof. Elisabeth Benedik, BEd. Ist Professorin für Digitalisierung in der Primarstufe am Institut für Elementar- und Primarstufenpädagogik an der Pädagogischen Hochschule OÖ (Makerspace, Education Innovation Studio, FutureSpace)

Mittwoch, 12. April 2023, 16:45 - 17:30 Uhr, SE 3.6

38 | Smarte Stifte revolutionieren den Schulalltag - Möglichkeiten und Methoden zum Ausprobieren

Mag. Dr. Sabrina Gerth

Pädagogische Hochschule Tirol

Digitale Stiftstechnologien eröffnen neue Möglichkeiten für Schulen zur individuellen Förderung des Schreibens. Das Schreibprodukt auf dem Papier wird digital erfasst und die Schreibbewegungen (z.B. Geschwindigkeit, Stiftdruck auf die Oberfläche, etc.) werden analysiert. Im Workshop werden Erfahrungen aus einem Praxiseinsatz der digitalen Stifte in einem Lernatelier einer Volksschule berichtet. Die Teilnehmenden werden die digitalen Stifte selbst ausprobieren und die Analysesoftware kennenlernen. Es werden verschiedene Möglichkeiten für den pädagogischen Einsatz der verschiedenen Schulstufen vorgestellt (Schreibenlernen in der VS, Notizen in der Hochschule).

Digitale Bildung & Sprache in der Forschung und Lehre

Donnerstag, 13. April 2023, 14:15 - 15:00 Uhr, SE 3.5

39 | Wie lernt eigentlich eine Künstliche Intelligenz? – Maschinelles Lernen im Unterricht

Mag. Katja Schirmer

Mag. Klemens Frick, MSc

Pädagogische Hochschule Wien

Der Begriff Künstliche Intelligenz ist in aller Munde, die Ideen und Technologien dahinter sind jedoch den meisten nicht bekannt. In diesem Workshop zu Maschinellern Lernen erfahren die Teilnehmenden, welche KI-Systeme es gibt und wie sie trainiert werden können. Anhand von Chat GPT, einem aktuellen Beispiel eines leistungsfähigen KI-Chatbots, werden Funktionsprinzipien von KI-Anwendungen herausgearbeitet und über Anwendungsmöglichkeiten und Limitationen reflektiert.

Die Inhalte und praktischen Übungen stammen aus Lernszenarien für die SEK1, die im Rahmen des CHANGE! EduMINDsET for Future-Projekts entwickelt wurden und die ab Herbst 2023 als OER über edvidual.at verfügbar sind.

Mag. Katja Schirmer unterrichtet Informatik und Deutsch in einer AHS in Wien. Im Rahmen ihrer Tätigkeit am Zentrum für Lerntechnologie und Innovation (ZLI) der PH Wien forscht sie in den Bereichen Didaktisches Design, Lehren und Lernen mit neuen Medien, Digitale Grundbildung, Digitalität und Nachhaltigkeit sowie eLearning. Darüber hinaus recherchiert und entwickelt sie in mehreren Projekten Lehr- und Lernmaterialien.

Mag. Klemens Frick, MSc schloss an der TU Wien das Masterstudium Informatikdidaktik und das Lehramtsstudium Informatik, sowie an der Universität für angewandte Kunst das Studium für Technisches Werken ab. Seit 2015 ist er Lehrer an einem Wiener Gymnasium und Leiter des Unterstufenschwerpunktes Neue Medien-Digitales Gestalten. Seit 2016 ist er am Zentrum für Lerntechnologie und Innovation (ZLI) der PH Wien forschend und lehrend in den Themenbereichen Making, Coding und KI tätig.

Donnerstag, 13. April 2023, 13:30 - 15:00 Uhr, PC 1.3

40 | digi.case - ein BMBWF-Projekt zur digitalen Grundbildung in der Volksschule

Prof. Alois Bachinger, MAS

PH der Diözese Linz

Von ANALOG zu DIGITAL - das ist die Grundphilosophie des Projektes, welches das Problemlösedenken auf spielerische Weise in der Primarstufe etablieren hilft. Vom Arbeiten mit traditionellen Werkzeugen, wie Schere, Kleber und Papier zum Lösen vielfältiger Arbeitsblätter unterstützen über 12 Holz-Logikspiele aus dem Medienkoffer bis hin zu digitalen Anwendungen in Form von Apps: Das gesamte Material unterstützt die Entwicklung des Informatischen Denkens fächerübergreifend. Alle Volksschulen Österreichs erhalten beginnend mit dem Wintersemester 2023 nach einer einführenden Fortbildung die Materialien des BMBWF-Projekts digi.case unentgeltlich zur Verfügung gestellt.

Vortragender, Programmierer didaktischer Software, Entwickler von Konzepten zum didaktischen Einsatz digitaler Medien.

Mittwoch, 12. April 2023, 16:00 - 16:45 Uhr, SE 3.5

41 | EduPuzzle - ein Werkzeug für die Volks- und Mittelschule

Prof. Alois Bachinger, MAS

PH der Diözese Linz

Viele Unterrichtsgegenstände der Primar- und Sekundarstufe benötigen Inhalte und Regelwerke, die gelernt und automatisiert werden sollen. Wir haben ein OER-Werkzeug entwickelt, mit dem man solche Übungsschritte selbst erstellen kann und Schülerinnen und Schülern sofort eine motivierende Lernfortschrittsanzeige erhalten. Das System Edupuzzle enthält bereits 6000 Lernpuzzles für viele Unterrichtsgegenstände. Hier erhalten Sie Zugang zu diesem Gratissystem und die Grundlagen zur Nutzung.

Ein Tablet oder Smartphone während des Workshops wäre ist sinnvoll, um sich gleich vor Ort einen praktischen Anwendungsüberblick zu verschaffen.

Vortragender, Programmierer didaktischer Software, Entwickler von Konzepten zum didaktischen Einsatz digitaler Medien.

Donnerstag, 13. April 2023, 14:15 - 15:00 Uhr, SE 3.7

42 | Von der Skizze zur 3D-Zeichnung - von analog zu digital – Grundlagen der Raumanschauung

Prof. Alois Bachinger, MAS

PH der Diözese Linz

Raumanschauung gehört zu den zentralen Kompetenzen im Bereich der Geometrie und Technik. Sie ist für viele Anwendungsfelder der Schule und besonders für Berufsbildung und Weiterbildung von großer Bedeutung. In diesem Workshop arbeiten Sie mit praktischen Ansätzen, wie Raumanschauung in einfacher und günstiger Weise in der Klasse realisiert werden kann. Ebenso erhalten Sie Zugang zu vielen analogen und digitalen Ressourcen passend zu diesem Thema. Wir arbeiten mit Holzwürfeln, wir skizzieren auf Papier und gestalten digital mit abgestimmten Apps im Bereich der Raumanschauung und 3D-Darstellung.

Vortragender, Programmierer didaktischer Software, Entwickler von Konzepten zum didaktischen Einsatz digitaler Medien.

Donnerstag, 13. April 2023, 15:00 - 16:30 Uhr, SE 3.7

43 | Digitale Grundbildung OHNE Computer? - Computer Science Unplugged (CS)

MMag. Ing. Oliver Kastner-Hauler

PH Niederösterreich

Digitale Grundbildung mit Informatikinhalt (CS) wird logischerweise sofort mit dem Computer in Verbindung gebracht. Die grundlegenden Konzepte der Informatik, die automatisiertes Verarbeiten von Daten erst überhaupt ermöglichen, benötigen vorerst keinen Computer, sondern Algorithmen. Die Funktionsweisen von Algorithmen können anschaulich mit Zettel und Bleistift oder sonstigem analogen Hilfsmaterial aufbereitet und spielerisch ganz ohne Computer erlernt und nachvollzogen werden. Lernen Sie in diesem Workshop frei zugängliches OER-Material zu CS unplugged kennen und probieren Sie einige dieser Aktivitäten für den Unterricht ganz ohne Computer aus.

Coding, Making & Robotics, micro:bit, blockbasiertes Programmieren und Python, informatisches Denken, IT-Systembetreuung und -management. Digitale Grundbildung in Forschung und Lehre mit Schwerpunkt Sekundarstufe 1 (Schulstufe 5 -8) und Physical Computing stellen die zuletzt stattfindende Weiterentwicklung der Schwerpunkte und Interessen dar.

Mittwoch, 12. April 2023, 14:00 - 14:45 Uhr, SE 2.4

44 | Offenes Lernen mit digitalen Medien

Dr. Peter Groissböck, MSc MA BEd

PH Niederösterreich

Nicht nur in der Volksschule ist Stationenbetrieb mit digitalen Medien von Bedeutung. Der Lehrstoff sollte viel mehr spielerisch erarbeitet, anstatt frontal vorgetragen zu werden, um die Eigenständigkeit der SuS zu fördern. Im Workshop werden digitale Stationenpläne erarbeitet, LearningApps und QR-Codes verwendet.

Peter Groissböck ist Mitarbeiter der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich

Donnerstag, 13. April 2023, 15:00 - 15:30 Uhr, SE 3.6

46 | Sensibilisierung für den Umgang mit Herausforderungen im Internet

Kurt Reber

PHBern

Mit NetsFetz stellt die PH Bern ein Kartenspiel für Kinder und Jugendliche bereit, das diese anregt, entweder selbstständig oder unter Begleitung von Lehrpersonen, Eltern, Jugendarbeitenden, Präventions - Verantwortlichen... herausfordernde Situationen bei der Nutzung des Internets zu erkennen, zu reflektieren und zu meistern. Die ergänzende Webseite (www.netsfetz.ch) stellt Material zur Vertiefung bereit. Nutzerinnen und Nutzer erarbeiten sich ihren individuellen Lernpfad. Wir spielen, diskutieren mögliche Szenarien im Unterricht und lachen (auch über uns selber).

Leiter Schulinformatik, Unterstützung der Schulen im Kanton Bern bei der Integration von ICT und der Umsetzung des Modullehrplans Medien und Informatik. www.kibs.ch

Donnerstag, 13. April 2023, 13:30 - 15:00 Uhr, SE 2.4

47 | Internetnutzung von Schüler:innen. Skalen zur Erfassung digitaler Süchte.

Prof. Dr. Thomas Schöftner, MSc. BEd.

Private Pädagogische Hochschule der Diözese Linz

Unter dem Begriff "digitale Süchte" lassen sich sowohl in Literatur als auch in empirischer Forschung drei unterschiedliche Schwerpunkte erkennen. Die Untersuchung von Suchtverhalten (i) in Bezug auf die Internetnutzung im Allgemeinen, (ii) hinsichtlich der Nutzung von Computerspielen (wobei dieser Diskurs teilweise auf Online-Spiele eingeschränkt wird) und (iii) vor dem Hintergrund der Nutzung von sozialen Netzwerken.

Für die (inferenz-)statistischen Analysen wurden Daten von 895 Schüler:innen herangezogen. Alle befragten Schüler:innen besuchten eine Mittelschule (Sekundarstufe 1) in Oberösterreich mit einem Durchschnittsalter von $M=12.02$ Jahren ($SD=1.24$, $Md=12.00$).

Thomas Schöftner ist Lehrender (im Bereich der Aus-, Fort- und Weiterbildung) und wissenschaftlicher Mitarbeiter der Privaten Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz. Er forscht und lehrt im Bereich der Medienpädagogik, Medienbildung und Mediendidaktik mit Fokus auf Kompetenzerwerb. Neben seiner Forschungs- und Lehrtätigkeit ist er seit einigen Jahren in Projekten involviert in denen es um Digitalisierung von hochschulischer und schulischer Lehre und die Förderung von digitalen Kompetenzen geht.

Thomas ist Mitherausgeber des Online-Journals „Pädagogische Horizonte“ der PHDL. Thomas arbeitete als Gastprofessor an der Fachhochschule Erding.

Donnerstag, 13. April 2023, 13:30 - 14:15 Uhr, SE 3.5

50 | Quo vadis? Digitale GRUNDbildung WEITERgedacht

MMag. Dr. Elke Höfler

Universität Graz

Die digitale Grundbildung ist, wie der Name vermuten lässt, der Grund, also eine Basis. Stellen wir sie uns als innersten Knotenpunkt einer Mindmap vor, so verästelt sie sich in zahlreiche Richtungen. Sie greift in die unterschiedlichen Fächer über und setzt dort weitere Verästelungen. In diesem Beitrag betrachten wir die einzelnen Anwendungsbereiche und suchen nach möglichen Verästelungen. Wie kann die digitale Grundbildung in den Fächern konkret weitergedacht werden?

Mediendidaktikerin und Sprachendidaktikerin mit Forschungsschwerpunkten in Multimodalität, Literaturdidaktik, Social Media, OER und Fiktionsforschung.

Mittwoch, 12. April 2023, 17:30 - 18:15 Uhr, Audimax

52 | Digitale Grundbildung unterrichten mit eduvidual.at

MMag. Rene Schwarzingner

Zentrum für Lernmanagement

Die freie Lernplattform eduvidual.at des BMBWF eignet sich hervorragend zur Begleitung des Unterrichts zur Digitalen Grundbildung. In diesem Beitrag werden Möglichkeiten gezeigt, wie externer Content (z.B. über den eduvidual.at Ressourcenpool) eingebunden oder interner Content sinnvoll für den eigenen Unterricht aufbereitet werden kann. Dabei wird auch auf die Möglichkeit Bezug genommen, wie der Austausch in der Fachgruppe am Schulstandort bestmöglich organisiert werden kann. Elemente zu Gamification runden das Angebot ab, das letztendlich auch dazu einladen soll, freie Inhalte für den eigenen Unterricht auszuprobieren!

Pädagogisch, didaktische Weiterentwicklung der freien Lernplattform eduvidual.at des BMBWF

Donnerstag, 13. April 2023, 11:00 - 11:45 Uhr, SE 2.4

53 | Forschendes Lernen in einer spielebasierten Lernumgebung

Michael Fleischhacker, BEd, MA

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

MS Kinzerplatz

Scientific Literacy ermöglicht es Schüler*innen, die Welt um sich herum zu verstehen und kritisch zu hinterfragen. Sie lernen wissenschaftliche Methoden anzuwenden und Ergebnisse zu interpretieren, um fundierte Entscheidungen zu treffen und Probleme zu lösen. Es hilft ihnen auch, die sich schnell entwickelnde Technologie und die wissenschaftlichen Fortschritte unserer Welt zu verstehen und zu nutzen, um somit die Probleme von morgen zu lösen. In diesem Vortrag wird aufgezeigt, wie diese Fähigkeiten in spielerischen Lernumgebungen wie zum Beispiel Minecraft oder vielen anderen Spielen umgesetzt werden kann.

Michael Fleischhacker ist im Bereich Digitalisierung für die Bildungsdirektion für Wien tätig und Lehrer an einer Mittelschule, MedienSpielPädagoge, Microsoft Innovative Educator Expert; Gründer Space21Future, Gründer der 1.E-Sport Schulliga in Österreich, Global Minecraft Mentor

Mag.art. Mag.phil. Andreas Barnabas Huber-Marx ist im Bereich Digitalisierung für die Bildungsdirektion für 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, ...);

Mittwoch, 12. April 2023, 16:00 - 16:45 Uhr, Audimax

54 | Swift Coding Challenge & Los gehts mit maschinellern Lernen

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

Michael Fleischhacker

GRG 15 Schmelz

Im Swift Playgrounds erste Erfahrungen im Programmieren machen & mit "Los gehts mit maschinellern Lernen" hinter die Kulissen von KI blicken. Der Game-Based-Learning Ansatz begeistert sowohl Schüler*innen als auch Lehrer*innen. Der Erfolg zeigt sich in der Begeisterung der SchülerInnen beim Wettbewerb - <https://www.icloud.com/sharedalbum/de-de/#B0fG4TcsmGb0H05> Der Playground "Los gehts mit maschinellern Lernen" zeigt anhand von Schere, Stein, Papier wie maschinelles Lernen mithilfe der Kamera funktioniert. Dadurch wird ein Verständnis für KI erzeugt, welches für zukünftige Problemlösungskompetenzen essenziell ist.

Im Bereich Digitalisierung für die Bildungsdirektion für 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, ...);

Michael Fleischhacker ist im Bereich Digitalisierung für die Bildungsdirektion für Wien tätig und Lehrer an einer Mittelschule, MedienSpielPädagoge, Microsoft Innovative Educator Expert; Gründer Space21Future, Gründer der 1.E-Sport Schulliga in Österreich, Global Minecraft Mentor.

Donnerstag, 13. April 2023, 11:00 - 11:45 Uhr, SE 3.6

55 | Wonderscope - Augmented Reality Storytelling

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

Michael Fleischhacker

GRG 15 Schmelz

Das Entwicklerstudio Within hat eine Storytelling-App für Kinder veröffentlicht, die Deine Klassenzimmer in eine virtuelle Fantasiewelt verwandelt. Die Anwendung namens Wonderscope erzählt spannende Geschichten per Augmented Reality (AR) und animiert Schüler*innen damit auf spielerische Weise zum Lesen und Sprechen (aktuell nur Englisch verfügbar). Mastermind hinter Within ist Chris Milk, einer der Pioniere im Einsatz von AR und VR. Im Bildungsbereich sorgten seine prämierten VR Projekte mit den United Nations z.B. "Cloud over Sidra" für Aufsehen.

Mag.art. Mag.phil. Andreas Barnabas Huber-Marx ist im Bereich Digitalisierung für die Bildungsdirektion für Wien (Swift Coding Challenge, SDG App, Letzte Orte 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, ...);

Michael Fleischhacker ist im Bereich Digitalisierung für die Bildungsdirektion für Wien tätig und Lehrer an einer Mittelschule, MedienSpielPädagoge, Microsoft Innovative Educator Expert; Gründer Space21Future, Gründer der 1.E-Sport Schulliga in Österreich, Global Minecraft Mentor

Donnerstag, 13. April 2023, 11:45 - 12:30 Uhr, SE 3.6

57 | Open Educational Resources von epicenter.works zu "Digitaler Selbstverteidigung"

Mag. Daniel Lohninger

epicenter.works - for digital rights

Lehrkräfte aufgepasst! Wie schützt man seine Daten in der digitalen Welt privat und am Arbeitsplatz? Wie können Themen der IT-Sicherheit und des Datenschutzes ansprechend vermittelt werden? Wir von epicenter.works laden Sie ein, im Austausch mit unserem erfahrenen Referenten und Leiter des Bildungszweiges von epicenter.works, Daniel Lohninger, zu erfahren, wie Sie das OER E-Learning der epicenter.academy nutzen können, um sich selbst und Ihre Schüler:innen fit für aktuelle und zukünftige digitale Herausforderungen zu machen. Digital visionär? Digital gebildet!

Lernen Sie unser Angebot kennen unter <https://epicenter.academy/e-learning>.

Daniel Lohninger bringt eine Multimediaausbildung an der Graphischen mit und hat Informations- und Kommunikationspädagogik studiert. Daniel hat sich seit langem bei epicenter.works eingebracht und hält Workshops und Schulungen. 2021 hat er die Projektleitung des Bildungsbereichs von epicenter.works übernommen.

Donnerstag, 13. April 2023, 15:45 - 16:30 Uhr, SE 3.6

58 | Künstliche Intelligenz im Unterricht

Setara-Anna Lorenz, BA BA

Future Learning Lab Wien

Personalisierte Videoempfehlungen, Face ID oder digitale Sprachassistenten - Künstliche Intelligenz ist längst Teil unseres Alltags und wird in Zukunft stetig an Relevanz gewinnen, wodurch sie auch zu einem wichtigen Thema für Schule und Unterricht wird. Im Rahmen des CHANGE! EduMINDsET for Future-Projekts wurden Lernszenarien für die SEK1 von Expert*innen der PH Wien dazu entwickelt. Um der Vielfaltigkeit von KI und ihrer Einsatzgebiete gerecht zu werden, gibt es Lernszenarien für die MINT-Fächern, aber auch für den Sprach- und Ethikunterricht. Ziel ist die Vermittlung von technologischem und informatischem Wissen, die Förderung von kritischer Reflexion, Nutzungs- und Gestaltungskompetenz.

Setara-Anna Lorenz, BA BA begleitet das Projekt Change! EduMINDsET for Future - Lehr-Lernszenarien als Projektmanagerin. Nach ihrem Studium an der Universität Wien (Deutsche Philologie und Bildungswissenschaft) arbeitet sie als Medienpädagogin mit Kindern und Jugendlichen sowie in Fort- und Weiterbildungen mit Erwachsenen.

Donnerstag, 13. April 2023, 11:00 - 11:45 Uhr, Audimax

59 | Warum Digitale Souveränität ähnlich wichtig ist wie Klimaschutz

MMag. Rene Schwarzingner

OSOS Austria

Große US-Clouddiensteanbieter drängen mit ihren auf den ersten Blick kostenlosen Produkten immer mehr in unser Schulsystem. Dabei übersieht man nur zu oft, dass bei all diesen Angeboten nicht die Bildung unserer Kinder im Vordergrund steht, sondern die Profitmaximierung der Unternehmen. Der Gewinn wird dabei einerseits über das Sammeln von Daten unserer Kinder realisiert und andererseits über eine frühe Produktbindung eines später doch nicht kostenlosen Produkts. Österreichisches Steuergeld fließt zudem nicht in die heimische IT-Wirtschaft sondern aus Europa in die USA ab. Wenn nicht bald ein breites Umdenken Einzug hält, droht Europa eine Software-Kolonie der USA zu werden!

Obmann des Vereins OSOS Austria (Open Source Open Schools)

Mittwoch, 12. April 2023, 17:30 - 18:15 Uhr, SE 3.6

60 | Abstraktion - was meint man wirklich damit im Zusammenhang mit Coding und Informatik?

DI Wilfried Baumann

Österreichische Computer Gesellschaft - OCG

Aus der im Moment in aller Munde befindlichen Disziplin "Computational Thinking" wissen wir, dass Abstraktion "die Konzentration auf das Wesentliche und das Beseitigen unnötiger Details" bedeutet.

Aber was meinen Programmierer und Informatiker wirklich, wenn sie von Abstraktion reden? Tatsächlich sind es verschiedene miteinander verwandte Bedeutungen, die unter dem Begriff zusammengefasst werden.

Ein genauer Blick darauf hilft Missverständnisse zu vermeiden und ist sehr hilfreich zum tieferen Verständnis gehobener Konzepte der Programmierung und der Informatik.

Alle Erklärungen werden mit praktischen Beispielen im GearsBot Robotiksimulator und mit Python illustriert.

Mitarbeiter im Bereich Innovation der Österreichischen Computer Gesellschaft. Durchführung von Workshops für Schüler und Lehrer. Mitarbeit in verschiedenen Bildungsprojekten. Schwerpunkte: Coding, Robotik, AI, 3D-Druck

Donnerstag, 13. April 2023, Pecha Kucha zw. 09:15 und 10:15 Uhr, World Café 10:15 - 10:30 Uhr, Audimax

61 | Goodbye Schülerzeitung - Welcome Schülerblog!

Mag. Martin Sturc

Verein für innovative Bildungsprojekte

Die Schülerzeitung war viele Jahre lang DAS Medium für Jugendliche, um sich aktiv an der Schulkommunikation zu beteiligen und ihre Gedanken sowie Ideen mit ihren Mitschülern zu teilen. Aufgrund der modernen Medien hat die Schülerzeitung allerdings an Glanz verloren. In diesem Seminar lernen Sie den digitalen und vielseitigen Nachfolger der Schülerzeitung kennen: den SCHÜLERBLOG. Er fördert die Sprachkenntnisse, Medienbildung und Lesekompetenz der Jugendlichen gleichermaßen. Zudem stärkt er wichtige 21st Century Skills, insbesondere in den Bereichen Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration und Kommunikation. Siegerprojekt der Future Wings Challenge und Gewinner des Media Literacy Awards!

Bildungsinnovationen, Digitalisierung, Schulentwicklung

Donnerstag, 13. April 2023, 15:00 - 15:45 Uhr, SE 2.4

64 | Gamebased Learning mit Microsoft Minecraft

Katharina Zaloudek

Patrick Thalhammer, ACP eduWERK

ACP eduWERK Academy

Minecraft hat über 100 Millionen Benutzer auf verschiedenen Plattformen, und Pädagog:innen nutzen das Spiel zunehmend als Lehrmittel. Was ist das also und wie können die Schüler:innen davon profitieren?

Lassen Sie sich in die Welt von Microsoft Minecraft entführen und erleben Sie, wie sie durch dieses neue Trainingspaket der Microsoft Education Academy kreativ befähigt werden, digitalen und zeitgemäßen Unterricht anzubieten.

Leitung ACP eduWERK Academy, Konzeptionelle Entwicklung der Microsoft Education Academy in Kooperation mit Microsoft und dem BMBWF.

Mittwoch, 12. April 2023, 17:30 - 18:15 Uhr, SE 3.5

70 | Internet Security für Lehrkräfte

Richard Remen

Praschl-Bichler IT Consulting

Dieser Workshop richtet sich an alle Lehrkräfte, die sich mit dem Thema "Cybersicherheit" auseinandersetzen und ihre eigene Sicherheit sowie die Sicherheit ihrer SchülerInnen und Kollegen mit den Möglichkeiten von Microsoft 365 verbessern möchten. Wir werden Ihnen in diesem Workshop die Möglichkeiten von Microsoft 365 vorstellen, die Ihnen dabei helfen, Ihre Daten und Ihre Kommunikation vor Angriffen zu schützen, auch ohne die Hilfe eines Administrators. Im Rahmen des Workshops werden wir gemeinsam an praktischen Beispielen arbeiten und Ihnen die Möglichkeit geben, Ihre eigenen Ideen und Fragen einzubringen.

IT Consultant

Donnerstag, 13. April 2023, 15:45 - 16:30 Uhr, SE 3.5

73 | Game-Based-Learning im Unterricht. Wie wird ein langweiliger Stoff zu einem interessanten Inhalt? Tricks aus der Spielkiste.

DI Lev Lumesberger

Paul Beyer Klinkosch

SchuBu Systems GmbH

Spielerinnen und Spieler stellen sich in Spielen den größten Herausforderungen. Schwierige Entscheidungen, Mustererkennung, Vorhersagen überprüfbarer Modelle und kausale Folgenabschätzung. Der Game-Designer Lev Lumesberger bespricht anhand von Beispielen aus dem alltäglichen Schulunterricht, wie man die Erfahrungen der Spieleindustrie einsetzt, um Forscherdrang zu wecken.

Lev Lumesberger ist professioneller Game-Designer und Mitbegründer des interaktiven Schulbuchs SchuBu. Er unterrichtet Game-Based-Learning und Game-Design an der Universität Wien, der Technischen Universität Wien und verschiedenen Fachhochschulen.

Paul Beyer Klinkosch (BD, Vertrieb) ist Serial Entrepreneur mit Fokus auf Business Development & Lehrbeauftragter an mehreren FHs und Gründer der SchuBu Systems GmbH.

Mittwoch, 12. April 2023, 16:00 - 16:45 Uhr, SE 3.7

76 | Der Impact von KI auf Schule und Gesellschaft

Gerhard Schwed, MAS

Think Modular - digital solutions GmbH.

KI Systeme (Künstliche Intelligenz) haben im letzten Jahr enorme Fortschritte gemacht. StableDiffusion, Dall-E, ChatGPT und hunderte weitere KIs sind im Begriff eine Revolution einzuleiten wie einst die Verbreitung des Internets oder der Smartphones.

Die Möglichkeiten sind jetzt schon enorm und die Auswirkungen auf viele Bereiche der Gesellschaft noch gar nicht absehbar. Im Vortrag wird ein Überblick gegeben über den aktuellen Stand mit einigen Beispielen, es werden die absehbaren Auswirkungen auf den Bildungsbereich und es wird ein Ausblick gegeben, wohin das alles führen könnte und welche Fragen sich für die Gesellschaft ergeben werden.

ehem. Lehrer, ehem. Mitarbeiter der Donau-Universität Krems, Experte für eLearning, Firmengründer und CTO; Schwerpunkte: eLearning, digitale Transformation, Open Source, Open Education

Mittwoch, 12. April 2023, 14:45 - 15:30 Uhr, SE 2.4

S1 | E-Learning Kurse als Potenzial für pädagogische Lehr- und Lernprozesse

Walter Khom, MBA

Denise Ragger, MA

bit media education solutions GmbH

Im Bildungssektor ist computergestütztes Lernen und Lehren ein gängiger Begriff geworden. Die Grundvoraussetzung für einen gut gestaltbaren Unterricht mit digitalen Medien ist die technische Infrastruktur. Nur wenn diese und die Akzeptanz von den Lehr- und Lernenden gegeben ist, kann das Potenzial von digitalen Medien im vollen Umfang ausgeschöpft werden. Bei einem digitalen Lernmedium müssen die drei Bereiche der Interaktivität, Adaptivität und Multimedialität gegeben sein. Genau darauf baut die Lernplattform LONA Education auf und setzt auf stetige Innovation.

Geschäftsführer von bit media education solutions GmbH

Donnerstag, 13. April 2023, 11:00 - 11:45 Uhr, SE 3.5

S2 | Studyly – die interaktive Mathematik-App

Laura Sergi, MEd

Leon Frischauf, BSc BSc MSc, Studyly, Gründer von Studyly

Studyly

Unsere Mathematik-Lernplattform Studyly gewährleistet durch die adaptive Aufgabenauswahl, die interaktive Bearbeitung (20 000 Aufgaben mit Rechenwegen ausgearbeitet) sowie die automatische Korrektur und Auswertung der Ergebnisse optimale Voraussetzungen für effizientes Lernen. Wir möchten die EDU|days dazu nutzen, interessierten Lehrpersonen die optimale Nutzung unserer Lernplattform näherzubringen. In einem Workshop sollen daher gemeinsam die einzelnen Funktionen von Studyly ausprobiert und deren Mehrwert für den Unterricht – insbesondere im Flipped-Classroom – erarbeitet werden. Danach kann Studyly von allen Teilnehmer:innen bis Ende des Schuljahrs kostenfrei genutzt werden.

Laura Sergi ist Schulberaterin und Inhaltserstellerin bei Studyly; Leon Frischauf ist Gründer der Lernapp und verantwortlich für die konstante Weiterentwicklung. Gemeinsam versuchen wir den M-Unterricht in Österreich immer digitaler zu gestalten.

Mittwoch, 12. April 2023, 14:45 - 15:30 Uhr, SE 3.7

S3 | Prowise Touchscreen und Lernsoftware Presenter

Dirk Dann

SOP Hilmbauer & Mauberger GmbH & CoKG

Der Prowise Touchscreen Ten ist ein interaktiver Bildschirm des niederländischen Unternehmens Prowise. Der speziell für den Bildungsbereich konzipierte Touchscreen bietet hochauflösende Bildqualität, ausgezeichneten Klang und eine gute Schreiberfahrung. Die direkt vom Hersteller konzipierte Software ist ohne Installation und vor allem kostenfrei über jeden Webbrowser erreichbar. Das ermöglicht, Whiteboard-Folien auch mit anderen Nutzern zu teilen. Der Prowise Touchscreen Ten bietet für verschiedene Fächer nützliche Tools an, kann diverse 3D-Modelle und Abbildungen einfügen, besitzt interaktive Lernspiele und bietet herkömmliche Werkzeuge wie Stifte, Lineal und Formen an.

Berater digitale Schule / Interaktive Displays von Prowise

Mittwoch, 12. April 2023, 14:00 - 14:45 Uhr, SE 3.5

S4 | eduactive: spielend Lernen, smart Unterrichten mit einem Gratisangebot an Lern- und Übungsinhalte in den Fremdsprachen und darüber hinaus

PD Dr. Bernd Simon

eduactive

Ab März 2023 steht Lehrpersonen eine neue Plattform mit lehrplankonformen, interaktiven Lern- und Übungsinhalte von namhaften Bildungsanbietern zur Verfügung. Mit dem Start fokussiert eduactive mal auf die Gegenstände Deutsch, Englisch und Französisch. Das umfangreiche Angebot steht bis Schulschluss allen Schulen gratis zur Verfügung.

eduactive wird entlang folgender Gestaltungsprinzipien entwickelt:

- Spielerische Umsetzung mit Feedback entlang des Lernpfads
- Bereitstellung ausgewählter Inhalte als Hausübungen
- interaktive Übungen, Quizzes, Testaufgaben, Lernzielkontrollen und Arbeitsblätter
- Schnittstellen zu BMBWF-Lernplattformen
- DSGVO-konformer Betrieb

Geschäftsführer

Mittwoch, 12. April 2023, 16:45 - 17:30 Uhr, SE 3.5

S5 | Die Schule der Zukunft - Aus Sicht von Lenovo

Florian Czech

Lenovo Technology B.V.

Als weltweit führender Hardware Hersteller bietet Lenovo eine Reihe an speziell für den edukativen Bereich entwickelte Hard- und Software - Lösungen um die Digitalisierung in Bildungseinrichtungen zu erleichtern und voran zu treiben. Von der Client-Ausstattung über Infrastruktur-Lösungen bis hin zur Classroom Management Lösung finden Sie alles im Portfolio der Lenovo.

Channel Account Manager Corporate Accounts

Donnerstag, 13. April 2023, 11:45 - 12:30 Uhr, SE 3.7

S6 | Innovatives Lernen: Actionbound im Bildungsbereich

Anna Brauckmann, M.A. Pädagogik mit Schwerpunkt Bildungsforschung

Actionbound GmbH

Actionbound ist ein einzigartiges Konzept, das Software und App kombiniert, um interaktive Lernspiele, Rätselaufgaben und Rallyes zu erstellen. Im Bildungsbereich ist Actionbound ein starkes Werkzeug, weil es nicht nur Spaß macht, sondern auch Kompetenzen fördert. Das Spielen eines Bounds hilft Schüler:innen und Studierenden neues Wissen aufzunehmen, wobei das selbstständige Erstellen von Bounds das Lernen effektiv, nachhaltig und wirksam gestaltet. Verabschiede dich von trockenen Vorträgen und begrüße die Zukunft der Wissensvermittlung! Im Workshop lernst du verschiedene Anwendungsmöglichkeiten für den Bildungsbereich kennen und erhältst spielerisch einen Einblick in Software und App.

Head of Department der Actionbound Academy. Sie führt Workshops und Consultings durch, um Kund:innen zu befähigen, selbständig Schnitzeljagden und mobile Abenteuer mit Actionbound online zu erstellen. Ihr Schwerpunkt sind der schulische und außerschulische Bildungsbereich, sowie Hochschulen und Universitäten.

Donnerstag, 13. April 2023, 11:45 - 12:30 Uhr, SE 3.5