

Programm: Tag der digitalen Bildung Burgenland 2019

Donnerstag, 26.9.2019, 09:00 bis 13:00 Uhr im TechLab Eisenstadt

09:00 bis 09:45 Uhr:

Tag der digitalen Bildung Burgenland - Eröffnung und Begrüßung:

Moderation: Mag.^a Eva Gröstenberger

Grußworte:

LRⁱⁿ Mag.^a (FH) Daniela Winkler

Mag. Heinz Josef Zitz, BD Burgenland

Rektorin Mag.^a Dr.ⁱⁿ Sabine Weisz, PH Burgenland

09:45 bis 10:45 Uhr:

Keynote: Mag.^a Birgit Peterson, Kognitionswissenschaftlerin, Center for Teaching and Learning der Universität Wien

„Digitales Learning and the Brain - Digitalisiertes Lernen in der Volksschule aus der Sicht der Neurobiologie“

Was passiert im Gehirn, wenn es mit digitalen Lerntechnologien konfrontiert ist? Funktioniert Lernen im Gehirn grundsätzlich anders, wenn wir mit digitalen Medien arbeiten? Gibt es neurobiologisch gesehen „Digital Natives“? Welche Vorteile und Nachteile bietet der Einsatz digitaler Medien für Lernprozesse in der Volksschule? Diese Fragen werden im Vortrag aus Sicht der Neurobiologie und der Kognitionsforschung diskutiert. Der Einblick in den aktuellen Erkenntnisstand soll es erleichtern, positive wie negative "Neuromythen" zu digitalem Lernen zu entlarven und digitale Medien wirksam in Lernszenarien einzusetzen.

10:45 bis 11:30 Uhr:

Kaffeepause

11:30 bis 13:00 Uhr:

Impulsvorträge

- **English corner – Neuer Englischunterricht an Volksschulen**

Petra Weinhäusl

- **Skooly: „Klassenbuch – und Mitteilungsheft App“**

Georg Ratz

- **OTP Angebote auf LMS.at**

Regina Helfrich

- **Die App „Frag Skooly“ und OTP „Cybersmart“ auf LMS**

Oliver Mittl

- **Netzwerk Praxis**

Jörg Stipsits

- **Proaktives Klassenmanagement mit der neuen LMS – App**

Christian Fuchs

- **Coding und Robotik**

Claudia Veigl, Johannes Radax

- **Burgenländische Initiativen und Unterstützungsangebote auf LMS.at**

Elvira Mihalits-Hanbauer

- **Das Fachdidaktikzentrum digital Lehren und Lernen**

Thomas Leitgeb

13:00 bis 14:00 Uhr:

Mittagspause

14:00 bis 14:45 Uhr: Workshops an der PH Burgenland

101: Seminarraum 19

Proaktives Klassenmanagement - Kommunikation der Schulpartner (Christian Fuchs)

Die Teilnehmer*innen (Lehrende und KVs) erhalten einen Überblick über die Möglichkeiten eines proaktiven Klassenmanagements mittels LMS.at.

Die Nutzung von Schularbeits- und Klassenkalender, die Beurteilungsübersicht, das digitale Mitteilungsheft mittels LMS.at und vieles mehr sind Inhalt dieses Seminars. Sie können schnell und unkompliziert Schüler*innen und Eltern Informationen bereitstellen und deren Empfang verbindlich bestätigen zulassen.

Die Einbindungen der Eltern in die schulische Kommunikation ist in unserer modernen digitalisierten Lebenswelt ein Service für die Eltern. Die Schule kann den Eltern Zugang zu Terminen, Mitteilungen, Aufgaben und Formularen gewähren. Der Überblick über die Beurteilung des Kindes wird von vielen Eltern gerne genutzt.

102: Seminarraum 11

Mathematik digital (Michael Porics)

Mehr als 2000 Aufgaben für die Sekundarstufen 1 & 2 in Mathematik findet man bereits auf LMS.at. Diese können in den Unterricht integriert bzw. als Kompetenzcheck verwendet werden.

Mit der Anwendung BESSER LERNEN ist es auch möglich, den Lernenden die Aufgaben zum Selbststudium zu übergeben, inklusive integrierter Lernlogik.

Weiters erhalten Sie einen Einblick in das methodisch-didaktische Angebot des Fachbereichs Mathematik.

103: Seminarraum 20

Innovativer Sprachenunterricht (Andrea Pickem, Kathleen Eissner, Eva Frank, Dagmar Unger)

Dieser Workshop richtet sich an Sprach-Lehrer*innen aller Schularten und Interessierte, die Informationen über das OTP-Angebot und den Fachbereich ENGLISCH gewinnen möchten.

Es wird gezeigt, wie interaktive, multimediale Materialien und fertige, editierbare eBücher im Unterricht verwendet werden können.

Auch die Einbindung von externen Tools in den Unterricht, sowie die Nutzung von Smartphones für die Sprachaufzeichnung und Abgabe an die Lehrperson über LMS.at werden vorgestellt.

104: Seminarraum 21

NAWI | Schauen - Staunen - Ausprobieren (Anna Reumann, Jasmin Schachtner)

Im Workshop sollen die unterschiedlichen Angebote auf LMS.at zu den Naturwissenschaften gezeigt werden. Besonderes Augenmerk fällt auf das "OTP - NAWI LAB | Schauen - Staunen - Ausprobieren" (Physik) und auf "OTP - Liebe, Sex und Co." (Biologie).

Sie erfahren, wie Sie diese OTPs in Ihrem Unterricht einsetzen können. Ebenso werden Selbstlernszenarien vorgestellt, die mittels Videos sowie gezielten Aufgabenstellungen der Wiederholung und Festigung des Gelernten dienen, um einen nachhaltigen Lernerfolg zu ermöglichen. Schauen, staunen und probieren Sie mit!

105: Seminarraum 17

Berufsorientierung - digital unterstützt! (Julia Kiradi)

Die Teilnehmer*innen erhalten einen umfassenden Überblick über das multimediale und interaktive Lern- und Unterstützungsangebot im Bereich Berufsorientierung.

106: Seminarraum 7

E-Learning im Englischunterricht der Grundschule (Annemarie Novak)

Dieser Workshop zeigt Möglichkeiten des Einsatzes von Lernplattformen im Englischunterricht. Der Schwerpunkt innerhalb des didaktischen Vorgehens liegt auf dem Arbeiten mit E-Books und dem Peer-Group-Teaching. Dabei arbeiten die Schüler*innen selbstständig an ihren mobilen Geräten und passen ihr Arbeitstempo individuell an. Ein Vorteil dieser multimedialen Lernmethoden ist der unkomplizierte Einsatz, auch von zuhause aus.

107: Seminarraum 15

Coding und Robotik in der Primarstufe - Problemlösestrategien entwickeln (Eva Horvath, Elli Berghofer, Johannes Radax)

Dieser Workshop bietet den ersten Blick auf die brandneuen ‚Coding&Robotik‘ E-Bücher auf Skooly für die Primarstufe. Eva Horvath und Elli Berghofer werden gemeinsam mit Schüler*innen praxisnahe Beispiele aus dem vielfältigen Angebot präsentieren. Außerdem besteht die Möglichkeit, selbst in die ersten einfachen Aufgaben hineinzuschnuppern und Probleme zu lösen.

108: Seminarraum 5

Kreativer Einsatz des iPads im Musikunterricht (Erhard Schwarzl, Jörg Stipsits)

Musizieren am iPad (Garageband): Rhythmus, Bass, Akkorde, Lead, ...

109: Seminarraum 10

"Digitales Learning and the Brain - Praxisbeispiele von Digitalisiertem (Birgit Peterson)

Lernen in der Volksschule aus der Sicht der Neurobiologie diskutiert. Gibt es neurobiologisch gesehen „Digital Natives“? Welche Vorteile und Nachteile bietet der Einsatz digitaler Medien für Lernprozesse in der Volksschule? Diese Fragen werden aus Sicht der Neurobiologie und der Kognitionsforschung diskutiert.

110: Seminarraum 9

Förderung der Lesekompetenz durch den Einsatz von Tablets in der VS und Trick-Videos und Erklärvideos für den Unterricht selbst erstellen (Anita Ecker, Tanja Hofer)

Beim Workshop der Volksschulen Lackendorf und Rattersdorf werden Übungen am Tablet vorgestellt, die täglich im Unterricht angewendet werden. Es wird demonstriert, wie das Tablet im Unterrichtsfach Bewegung und Sport eingesetzt und mit der App „ScratchJr“ das Programmieren geübt wird. Weiters präsentieren die Schüler und Schülerinnen, wie sie sich mittels der App „Math Duell“ im Mathematikunterricht duellieren und ihre täglichen Übungen auf der Plattform Skooly durchführen. Außerdem werden Erklärvideos zur Vermittlung neuer Lerninhalte plus Online-Übungen vorgestellt. Weitere Highlights dieses Workshops sind das Erstellen von Trick-Videos mit HUE Animation Studio und die Arbeit mit ComPhone für Geschichten oder Präsentationen.

111: Seminarraum 3

Digital kreativ (Marlene Rüter-Gangol, Nicole Giefing)

Kreative Apps gibt es einige - hier werden die Musik-App „Mussila Musikschule“ und die Augmented Reality-Zeichen-App „Quiver“ vorgestellt. Auch mit Calliope minis können die Schüler und Schülerinnen selbstständig kreativ werden. Im Musikunterricht besteht zum Beispiel die Möglichkeit, den kleinen Roboter bei der Notenlehre einzusetzen. Weiters:

- Maker Spaces, Hands on learning: einfache Stromkreise werden verwendet, um Ideen zu verwirklichen, z.B. die Augen eines Tieres zum Leuchten zu bringen, oder beim Aufmachen einer Karte ein leuchtendes Herz erscheinen zu lassen, oder ein Quiz selbst zu gestalten etc..
- Skulpturen unter Strom: Leitende und nicht- leitende Knete und was man daraus machen kann!
- VR Brillen und ihr Einsatz im Unterricht

112: Seminarraum 22

Faszination 3D Druck (Christoph Kuh)

Wie man einfach, fächerübergreifend Theorie mit Praxis verknüpft und dabei Schüler*innen begeistert.

113: Seminarraum 1

Raspberry Pi – Ein kleiner Computer bietet riesige Möglichkeiten (Michael Türk, Wolfgang Schleich)

Der Raspberry Pi ist ein vollwertiger Computer von der „Größe“ einer Kreditkarte. Er wurde mit dem Ziel entwickelt, Kindern und Jugendlichen ein Gerät in die Hand zu geben mit dem das Interesse an Computertechnik und Informatik geweckt und gefördert wird. Der Raspberry Pi ist ein Computer, mit dem es wieder möglich ist, zu basteln und zu experimentieren.

Kinder und Jugendliche, die bis jetzt nur Konsumenten von digitalen Inhalten und Angeboten sind, werden so zu „Hardware-Spezialisten“, die unterschiedlichen Bauteile an den Raspberry Pi anschließen können. Sie werden zu „Software-Entwicklern“, die dann mit ihren selbst erstellten Programmen das Gerät kontrollieren und steuern.

Nicht nur aufgrund seines äußerst günstigen Preises eignet sich der Raspberry Pi sehr gut für Schule und Ausbildung, auch sind die Installation und die Verwendung sehr einfach. Ebenso ist das komplette Softwarepaket für den Raspberry Pi kostenlos erhältlich! (Betriebssystem, Programmierumgebungen, Tools, ein komplettes Office-Paket u.v.m.)
Beispiele für verschiedene Anwendungen.

15:00 bis 15:45 Uhr: Workshops an der PH Burgenland

201: Seminarraum 19

Proaktives Klassenmanagement - Kommunikation der Schulpartner (Christian Fuchs)

Die Teilnehmer*innen (Lehrende und KVs) erhalten einen Überblick über die Möglichkeiten eines proaktiven Klassenmanagements mittels LMS.at.

Die Nutzung von Schularbeits- und Klassenkalender, die Beurteilungsübersicht das digitale Mitteilungsheft mittels LMS.at und vieles mehr sind Inhalt dieses Seminars. Sie können schnell und unkompliziert Schülern und Eltern Informationen bereitstellen und deren Empfang verbindlich bestätigen zulassen.

Die Einbindungen der Eltern in die schulische Kommunikation ist in unserer modernen digitalisierten Lebenswelt ein Service für die Eltern. Die Schule kann den Eltern Zugang zu Terminen, Mitteilungen, Aufgaben und Formularen gewähren. Der Überblick über die Beurteilung des Kindes wird von vielen Eltern gerne genutzt.

202: Seminarraum 11

Digitaler LehrerSERVICE - Materialienpool nutzen (Regina Helfrich, Jutta Schneller, Andrea Pickem, Eva Frank, Michael Porics)

Vorstellung des interaktiven, multimedialen Materialienpools für den Unterricht in folgenden Fächern:

- Unternehmensrechnung
- Betriebswirtschaft

- Business Behaviour
- Mathematik
- Englisch

Dieser beinhaltet interaktive Übungen, Online-Tests und eBooks mit Unterrichts Anregungen, die ganz einfach in den eigenen Kurs übernommen werden können. Zusätzlich erhalten Sie didaktische Tipps, hilfreiche Links und die Möglichkeit zum Austausch mit Fachkollegen.

Die Dokumentation des Praxisportfolios und der Diplom- und Abschlussarbeiten sind ebenfalls Thema dieses Workshops.

203: Seminarraum 21

NAWI | Schauen - Staunen - Ausprobieren (Anna Reumann, Jasmin Schachtner)

Im Workshop sollen die unterschiedlichen Angebote auf LMS.at zu den Naturwissenschaften gezeigt werden. Besonderes Augenmerk fällt auf das "OTP - NAWI LAB | Schauen - Staunen - Ausprobieren" (Physik) und auf "OTP - Liebe, Sex und Co." (Biologie).

Sie erfahren, wie Sie diese OTPs in Ihrem Unterricht einsetzen können. Ebenso werden Selbstlernszenarien vorgestellt, die mittels Videos sowie gezielten Aufgabenstellungen der Wiederholung und Festigung des Gelernten dienen, um einen nachhaltigen Lernerfolg zu ermöglichen. Schauen, staunen und probieren Sie mit!

204: Seminarraum 20

Tool time mit LMS.at (Elvira Mihalits-Hanbauer)

Apps im Unterricht können den Schulalltag bereichern. Viele Tools lassen sich auch perfekt ins LMS einbinden. Welche Tools das sein können und wie Sie diese in die Lernplattform integrieren bzw. wie Sie diese Tools auch nutzen können, erfahren Sie in diesem Workshop rund um ...

- Einbindung von Learning Apps, Kahoot, Quizlet
- Kooperatives Arbeiten mit Pads
- Terminvereinbarung mit doodle

Feedbackkultur trainieren mit Zielscheibe uvm.

205: Seminarraum 17

Berufsorientierung (Julia Kiradi)

Die Teilnehmer*innen erhalten einen umfassenden Überblick über das multimediale und interaktive Lern- und Unterstützungsangebot im Bereich Berufsorientierung.

206: Seminarraum 7

E-Learning im Englischunterricht der Grundschule (Annemarie Novak)

Dieser Workshop zeigt Möglichkeiten des Einsatzes von Lernplattformen im Englischunterricht. Der Schwerpunkt innerhalb des didaktischen Vorgehens liegt auf dem

Arbeiten mit E-Books und dem Peer-Group-Teaching. Dabei arbeiten die Schüler*innen selbstständig an ihren mobilen Geräten und passen ihr Arbeitstempo individuell an. Ein Vorteil dieser multimedialen Lernmethoden ist der unkomplizierte Einsatz, auch von zuhause aus.

207: Seminarraum 14

Digi.Kids (Karl Hofwimmer)

Das Konzept von Digi.Kids auf der Lernplattform Skooly ist so aufgebaut, dass die Schüler*innen die bereitgestellten Aufgaben mit steigendem Schwierigkeitsgrad unter Anleitung der VS-Pädagog*innen, aber auch selbstständig lösen können. Es stehen außerdem für die Lehrkräfte ausreichende Informationen zu den einzelnen Beispielen in Digi.Kids zur Verfügung. Die Lehrkräfte erhalten ein eBuch mit allen Informationen, die Sie für die Stundengestaltung benötigen. Alle 2 Monate, d.h. insgesamt 5 Aufgaben im Schuljahr, wird dann in den einzelnen Klassen eine Aufgabe freigeschaltet, die von den betreffenden Kindern gelöst werden können. Dabei steht nicht eine Kontrollfunktion im Vordergrund, sondern die Freude am Üben und im Umgang mit den verschiedenen technischen Geräten.

208: Seminarraum 16

Skooly: „Klassenbuch – und Mitteilungsheft App“ (Georg Ratz)

Die Klassenbuch- und Mitteilungsheft App ermöglicht eine sichere Kommunikation zwischen den Schulpartnern.

Sie erleichtert die administrativen Aufgaben von Lehrer*innen und Schulleiter*innen und unterstützt beim elektronischen Klassenbuch als auch bei der digitalen Reiserechnung. Abgesicherte und jederzeit deaktivierbare Chats ermöglichen eine direkte Kommunikation mit den Eltern und schützen so die Privatsphäre aller Beteiligten.

209: Seminarraum 15

Coding und Robotik in der Primarstufe - Problemlösestrategien entwickeln (Eva Horvath, Elli Berghofer, Johannes Radax)

Dieser Workshop bietet den ersten Blick auf die brandneuen ‚Coding&Robotik‘ eBücher auf Skooly für die Primarstufe. Eva Horvath und Elli Berghofer werden gemeinsam mit Schüler*innen praxisnahe Beispiele aus dem vielfältigen Angebot präsentieren. Außerdem besteht die Möglichkeit, selbst in die ersten einfachen Aufgaben hineinzuschnuppern und Probleme zu lösen.

210: Seminarraum 5

Kreativer Einsatz des iPads im Musikunterricht (Erhard Schwarzl, Jörg Stipsits)

Musizieren am iPad (Garageband): Rhythmus, Bass, Akkorde, Lead, ...

211: Seminarraum 4

Die App „Frag Skooly“ und OTP „Cybersmart“ auf LMS (Oliver Mittl)

Zwei Konzepte zur Unterstützung und Anleitung für Lehrer*innen und Schüler*innen im Bereich Safer Internet als Prävention gegen Cybermobbing. Speziell Kinder und Jugendliche – aber auch Erwachsene – sind sehr oft Opfer von üblen, digitalen Angriffen im Internet!

212: Seminarraum 9

Förderung der Lesekompetenz durch den Einsatz von Tablets in der VS und Trick-Videos und Erklärvideos für den Unterricht selbst erstellen (Anita Ecker, Tanja Hofer)

Beim Workshop der Volksschulen Lackendorf und Rattersdorf werden Übungen am Tablet vorgestellt, die täglich im Unterricht angewendet werden. Es wird demonstriert, wie das Tablet im Unterrichtsfach Bewegung und Sport eingesetzt und mit der App „ScratchJr“ das Programmieren geübt wird. Weiters präsentieren die Schüler und Schülerinnen, wie sie sich mittels der App „Math Duell“ im Mathematikunterricht duellieren und ihre täglichen Übungen auf der Plattform Skooly durchführen. Außerdem werden Erklärvideos zur Vermittlung neuer Lerninhalte plus Online-Übungen vorgestellt. Weitere Highlights dieses Workshops sind das Erstellen von Trick-Videos mit HUE Animation Studio und die Arbeit mit ComPhone für Geschichten oder Präsentationen.

213: Seminarraum 3

Digital kreativ (Marlene Ruitter-Gangol, Nicole Giefing)

Kreative Apps gibt es einige - hier werden die Musik-App „Mussila Musikschule“ und die Augmented Reality-Zeichen-App „Quiver“ vorgestellt. Auch mit Calliope minis können die Schüler und Schülerinnen selbstständig kreativ werden. Im Musikunterricht besteht zum Beispiel die Möglichkeit, den kleinen Roboter bei der Notenlehre einzusetzen. Weiters:

- Maker Spaces, Hands on learning: einfache Stromkreise werden verwendet, um Ideen zu verwirklichen, z.B. die Augen eines Tieres zum Leuchten zu bringen, oder beim Aufmachen einer Karte ein leuchtendes Herz erscheinen zu lassen, oder ein Quiz selbst zu gestalten etc.
- Skulpturen unter Strom: Leitende und nicht-leitende Knete und was man daraus machen kann!
- VR Brillen und ihr Einsatz im Unterricht

214: Seminarraum 22

Faszination 3D Druck (Christoph Kuh)

Wie man einfach, fächerübergreifend Theorie mit Praxis verknüpft und dabei Schüler*innen begeistert.

215: Seminarraum 6

Mehr sehen – 3D Brille im Mathematikunterricht (Ines Gamauf, Claudia Veigl)

Dieser Workshop bietet eine abwechslungsreiche, technische Alternative, um das Thema Körper im Unterricht (Mathematik und Geometrisches Zeichnen) zu behandeln. Es wird vom manuellen Herstellen und Konstruieren von Körpern bis hin zum Virtualisieren durch die 3D-Brille ein Weg aufgezeigt, wie Lehrerinnen und Lehrer einfach selbst 3D-Brillen in Unterrichtsszenarien verwenden können. Anhand eines bereits durchgeführten Projektes in der NMS Markt Allhau wird ersichtlich, wie das Vorstellungsvermögen und die unterschiedlichen Lerntypen der Kinder angesprochen und unterstützt wurden. Nach dem Netzwerk Praxis Motto. „Aus der Praxis für die Praxis.“

216: Seminarraum 1

Raspberry Pi – Ein kleiner Computer bietet riesige Möglichkeiten (Michael Türk, Wolfgang Schleich)

Der Raspberry Pi ist ein vollwertiger Computer von der „Größe“ einer Kreditkarte. Er wurde mit dem Ziel entwickelt, Kindern und Jugendlichen ein Gerät in die Hand zu geben mit dem das Interesse an Computertechnik und Informatik geweckt und gefördert wird. Der Raspberry Pi ist ein Computer, mit dem es wieder möglich ist, zu basteln und zu experimentieren.

Kinder und Jugendliche, die bis jetzt nur Konsumenten von digitalen Inhalten und Angeboten sind, werden so zu „Hardware-Spezialisten“, die unterschiedlichen Bauteile an den Raspberry Pi anschließen können. Sie werden zu „Software-Entwicklern“, die dann mit ihren selbst erstellten Programmen das Gerät kontrollieren und steuern.

Nicht nur aufgrund seines äußerst günstigen Preises eignet sich der Raspberry Pi sehr gut für Schule und Ausbildung, auch sind die Installation und die Verwendung sehr einfach. Ebenso ist das komplette Softwarepaket für den Raspberry Pi kostenlos erhältlich! (Betriebssystem, Programmierumgebungen, Tools, ein komplettes Office-Paket u.v.m.)

Beispiele für verschiedene Anwendungen.

217: Seminarraum 10

#Politik-er-leben digital! (Ute Leonhardt, Markus Neuhold)

Die Pädagogische Hochschule Burgenland beteiligt sich - in Kooperation mit mehreren Projektpartnern wie der Bildungsdirektion für Burgenland - aktiv am Demokratieprojekt des Burgenländischen Landtages #Politik-er-leben“. Ziel ist es, das Demokratieverständnis der burgenländischen Schülerinnen und Schüler zu stärken. Eines der Beteiligungsfelder der PH Burgenland stellt das online Demokratieportal „Demokratie verstehen“ auf LMS dar. Hier wurde ein auf den Lehrplan abgestimmtes Konzept zur Implementierung von digitalen Lernmodulen für den Unterricht entwickelt.

16:00 bis 16:45 Uhr: Workshops an der PH Burgenland

301: Seminarraum 19

Proaktives Klassenmanagement - Kommunikation der Schulpartner (Christian Fuchs)

Die Teilnehmer*innen (Lehrende und KVs) erhalten einen Überblick über die Möglichkeiten eines proaktiven Klassenmanagements mittels LMS.at.

Die Nutzung von Schularbeits- und Klassenkalender, die Beurteilungsübersicht das digitale Mitteilungsheft mittels LMS.at und vieles mehr sind Inhalt dieses Seminars. Sie können schnell und unkompliziert Schülern und Eltern Informationen bereitstellen und deren Empfang verbindlich bestätigen zulassen.

Die Einbindungen der Eltern in die schulische Kommunikation ist in unserer modernen digitalisierten Lebenswelt ein Service für die Eltern. Die Schule kann den Eltern Zugang zu Terminen, Mitteilungen, Aufgaben und Formularen gewähren. Der Überblick über die Beurteilung des Kindes wird von vielen Eltern gerne genutzt.

302: Seminarraum 21

Mathematik digital (Michael Porics)

Mehr als 2000 Aufgaben für die Sekundarstufen 1 & 2 in Mathematik findet man bereits auf LMS.at. Diese können in den Unterricht integriert bzw. als Kompetenzcheck verwendet werden.

Mit der Anwendung BESSER LERNEN ist es auch möglich, den Lernenden die Aufgaben zum Selbststudium zu übergeben, inklusive integrierter Lernlogik.

Weiters erhalten Sie einen Einblick in das methodisch-didaktische Angebot des Fachbereichs Mathematik.

303: Seminarraum 11

Digitaler LehrerSERVICE - Materialienpool nutzen (Regina Helfrich, Jutta Schneller, Andrea Pickem, Eva Frank, Anna Reumann)

Vorstellung des interaktiven, multimedialen Materialienpools für den Unterricht in folgenden Fächern:

- Unternehmensrechnung
- Betriebswirtschaft
- Business Behaviour
- Mathematik
- Englisch

Dieser beinhaltet interaktive Übungen, Online-Tests und eBooks mit Unterrichtsanregungen, die ganz einfach in den eigenen Kurs übernommen werden können. Zusätzlich erhalten Sie didaktische Tipps, hilfreiche Links und die Möglichkeit zum Austausch mit Fachkollegen.

Die Dokumentation des Praxisportfolios und der Diplom- und Abschlussarbeiten sind ebenfalls Thema dieses Workshops.

304: Seminarraum 20

Pimp your LMS (Elvira Mihalits-Hanbauer)

Sie sind ein optischer Typ und möchten Ihr LMS etwas trendiger und moderner gestalten? Ihre Schüler*innen lieben ansprechende Arbeitsumgebungen? Sie möchten bereits vorhandene Vorlagen für ihren eigenen Unterricht adaptieren? Dann sind Sie in diesem Workshop richtig und erfahren, wie Sie Ihr LMS "aufpimpen" können.

- Gestaltung des eigenen Portals bzw. der eigenen Startseite
- Gestaltung des Kursportals mit benutzerdefinierten Portlets
- Einbindung von Portlets, z.B. für die Bibliothek auf der Kursportalseite
- Verwendung von Vorlagen für Kurse/Gruppen/Portfolios

305: Seminarraum 17

DOs and DON`Ts in Online - Fragen (Regina Helfrich)

- LMStechnisch Umsetzung
- Aussagekräftige Titel
- Handhabung von Bildern
- Rückmeldemöglichkeit
- Eingabe unterschiedlicher Frageformate

Didaktische Überlegungen

- Anzahl der Distraktoren
- Keine doppelte Verneinung
- Reliabilität/Validität
- Punktevergabe - bei einer richtigen Antwort - kein gewichtetes Verfahren

306: Seminarraum 14

Digi.Kids (Karl Hofwimmer)

Das Konzept von Digi.Kids auf der Lernplattform Skooly ist so aufgebaut, dass die Schüler*innen die bereitgestellten Aufgaben mit steigendem Schwierigkeitsgrad unter Anleitung der VS-Pädagog*innen, aber auch selbstständig lösen können. Es stehen außerdem für die Lehrkräfte ausreichende Informationen zu den einzelnen Beispielen in Digi.Kids zur Verfügung. Die Lehrkräfte erhalten ein eBook mit allen Informationen, die Sie für die Stundengestaltung benötigen. Alle 2 Monate, d.h. insgesamt 5 Aufgaben im Schuljahr, wird dann in den einzelnen Klassen eine Aufgabe freigeschaltet, die von den betreffenden Kindern gelöst werden können. Dabei steht nicht eine Kontrollfunktion im Vordergrund, sondern die Freude am Üben und im Umgang mit den verschiedenen technischen Geräten.

307: Seminarraum 16

Skooly: „Klassenbuch – und Mitteilungsheft App“ (Georg Ratz)

Die Klassenbuch- und Mitteilungsheft App ermöglicht eine sichere Kommunikation zwischen den Schulpartnern.

Sie erleichtert die administrativen Aufgaben von Lehrer*innen und Schulleiter*innen und unterstützt beim elektronischen Klassenbuch als auch bei der digitalen Reiserechnung. Abgesicherte und jederzeit deaktivierbare Chats ermöglichen eine direkte Kommunikation mit den Eltern und schützen so die Privatsphäre aller Beteiligten.

308: Seminarraum 4

Die App „Frag Skooly“ und OTP „Cybersmart“ auf LMS (Oliver Mittl)

Zwei Konzepte zur Unterstützung und Anleitung für Lehrer und Schüler im Bereich Safer Internet als Prävention gegen Cybermobbing. Speziell Kinder und Jugendliche – aber auch Erwachsene – sind sehr oft Opfer von üblen, digitalen Angriffen im Internet!

309: Seminarraum 6

Mehr sehen – 3D Brille im Mathematikunterricht (Ines Gamauf, Claudia Veigl)

Dieser Workshop bietet eine abwechslungsreiche, technische Alternative, um das Thema Körper im Unterricht (Mathematik und Geometrisches Zeichnen) zu behandeln. Es wird vom manuellen Herstellen und Konstruieren von Körpern bis hin zum Virtualisieren durch die 3D-Brille ein Weg aufgezeigt, wie Lehrerinnen und Lehrer einfach selbst 3D-Brillen in Unterrichtsszenarien verwenden können. Anhand eines bereits durchgeführten Projektes in der NMS Markt Allhau wird ersichtlich wie das Vorstellungsvermögen und die unterschiedlichen Lerntypen der Kinder angesprochen und unterstützt wurden. Nach dem Netzwerk Praxis Motto. „Aus der Praxis für die Praxis.“