

Themenschwerpunkt: eLearning im IT- und Fremdsprachenunterricht

1.1 Moodle für Informatiklehrer/innen

Didaktische Konzepte für den Fachbereich

09:00 – 13:15 Uhr

Zielgruppe:

3516MPB021

Lehrer/innen, die im Unterrichtsgegenstand Officemanagement und Angewandte Informatik bzw. in verwandten Gegenständen unterrichten

Inhalt:

- Didaktische Möglichkeiten bei der Konzeption eines Moodle-Kurses
- Die wichtigsten Lernaktivitäten in Moodle und deren didaktisch sinnvolle Nutzung
- Implementierbare Online-Tools
- Sichern und Wiederherstellen ganzer Kurse bzw. von Teilbereichen

Ziele:

- Die Teilnehmer/innen können didaktisch sinnvoll aufeinander abgestimmte Präsenz- und E-Learning-Einheiten für ihren Unterricht konzipieren.
- Die Teilnehmer/innen wissen, welche Lernprozesse von den wichtigsten "Lernaktivitäten" in Moodle (Aufgabe, Forum, Workshop, Lektion, Übung, Wiki,...) unterstützt werden und wie sie diese richtig nutzen können.
- Die Teilnehmer/innen lernen unterschiedliche Online-Tools zur Gestaltung von Lernarrangements kennen, die in Moodle implementiert werden können.
- Die Teilnehmer/innen designen einen Moodle-Kurs für den Einsatz in ihrem Unterricht mit ihren eigenen Materialien auf Basis ihrer eigenen Lehrstoffverteilung.

Voraussetzungen:

- Die Teilnehmer/innen haben bereits Moodle-Kurse erstellt und sind mit den Funktionsweisen der Grundelemente (Aktivitäten und Aufgaben) vertraut.
- Vor Seminarbeginn werden mittels Umfrage die Themenschwerpunkte erhoben.

VORTRAGENDE: VERA KENDLER

PH WIEN

1.2 mLearning im Fremdsprachenunterricht

09:00 – 13:15 Uhr

Zielgruppen:

3516MPB021

Fremdsprachenlehrer/innen BMHS

Inhalte:

- Location Based: QR Code Rally, Sprachreise Aufzeichnung
- Video Produktion (light): Kurzvideoproduktion (one minute film project)
- Storytelling (Michael Steiner's padlet <https://de.padlet.com/msteiner/storytools>)
- Recherchieren: mobile (offline) Wikipedia
- Wörterbücher + Vokabel Apps (merrian Webster's; Leo...)
- Schreiben: Bloggen
- Zusammenarbeiten: Google Docs, Dropbox
- (Lern)spiele Apps: <http://freerice.com/#/english-vocabulary/1490>, <https://esl.brainpop.com>
- Lehrer Apps: Classroom Management: Too noisy, Notenprogramme
- Lehre Apps: <https://www.goconqr.com/de/info/mobil/>;
- Feedback Apps und Flashcards: Kahoot und Quizlet

VORTRAGENDER: MARTIN SANKOFI

HLW 19, PH WIEN

2.1 Flipped Classroom – Wer flippt aus?

10:45 – 13:15 Uhr

Zielgruppe:

Lehrer/innen Informations- und Kommunikationstechnologie und Interessierte

3516MPB022

Ziele:

Lehrpersonen mit der Methode Flipped Classroom vertraut machen, um diese Methode gezielt für Lernarrangements in der Schule planen und einsetzen können.

Inhalte:

Der Seminarinhalt problematisiert die oftmals fehlenden didaktischen Rahmenbedingungen zur Planung von Flipped Classroom bzw. Flipped Learning sowie die Beschreibung der damit einhergehenden pädagogischen Haltungsänderungen der Lehrenden und die mögliche Haltung zum Lernen der Lernenden.

Wenn das Konzept Flipped Classroom für Lehrende nur „umgedrehten“ Unterricht bedeutet, indem die Hausaufgaben nun zu Vorausaufgaben werden und womöglich durch diese Methode eine Zeitersparnis erwartet wird, werden diese Annahmen dieser Lernform nicht gerecht. Ebenso den Fokus auf die zu erstellenden Videos bzw. dessen Verfügbarmachung zu stellen, entspricht nicht den Anforderungen, auch wenn die Bereitstellung von Erklärvideos oftmals die Erstwahl eines angebotenen Materials ist. Der Begriff multimediale Inhalte, der die Kombination von Text, Audio, Bild, Animation und Videodarstellung umfasst, eröffnet der Methode Flipped Classroom einen größeren Kreativitätsraum und womöglich auch Nutzungsraum von Lehrenden unterschiedlicher Fächer.

Die Anforderung an eine derartige Unterrichtsform liegt in der Auswahl, Bewertung und Begründung von Materialien, an einem Angebot an Kommunikationswegen und Kollaborationsmöglichkeiten, sowie in der Reflexion der Lehr-/Lernarrangements, um erhaltene Erfahrungen in die Weiterentwicklung des Unterrichts einzubinden.

VORTRAGENDE: HEDY WAGNER

PH WIEN

2.2 Gamification & Spielerisches Lernen im Englischunterricht

10:45 – 13:15 Uhr

Inhalte:

- Definition Gamification, Spielerisches Lernen (Game-based Learning & Serious Games)
- Erfahrungsbericht Gamification im Englischunterricht
- Lernplattform Moodle & Gamification + Praxisteil
 - Lernziele
 - Badges
 - Bewertungsaspekte – Anwesenheitspunkte
 - Aufgabenkategorien, Aufgabeneinstellungen
- Problemfelder

3516MPB022

Ziele:

- Information über unterschiedliche Formen von Spielerischen Lernansätzen - Gamification versus Spielerisches Lernen (Game-based Learning, Serious Games)
- Möglichkeiten von Moodle in Bezug auf Unterstützung von spielerischen Lernszenarien kennenlernen
- Ideen zur Umsetzung gamifizierter Lernszenarien sammeln
- Problemfelder besprechen

VORTRAGENDE: TAMARA SCHULLER

TGM WIEN

3.1 Gamification & Spielerisches Lernen im IT-Unterricht

14:00 – 16:30 Uhr

Inhalte:

3516MPB023

- Definition Gamification, Spielerisches Lernen (Game-based Learning & Serious Games)
- Fallstudie zu Gamification im Informatikunterricht
- Lernplattform Moodle & Gamification + Praxisteil
- Lernziele
- Badges
- Bewertungsaspekte – Anwesenheitspunkte
- Aufgabenkategorien
- Aufgabeneinstellungen
- Problemfelder

Ziele:

- Information über unterschiedliche Formen von Spielerischen Lernansätzen - Gamification versus Spielerisches Lernen (Game-based Learning, Serious Games)
- Möglichkeiten von Moodle in Bezug auf Unterstützung von spielerischen Lernszenarien kennenlernen
- Ideen zur Umsetzung gamifizierter Lernszenarien sammeln
- Problemfelder besprechen

VORTRAGENDE: TAMARA SCHULLER

TGM WIEN

3.2 Flipped Classroom: Konzept in der Unterrichtspraxis am Beispiel IT-Unterricht

14:00 – 18:15 Uhr

Zielgruppe:

Lehrer/innen Informations- und Kommunikationstechnologie und Interessierte

3516MPB023

Inhalte:

- Vorstellung geeigneter easy-to-use wie kostenpflichtiger Tools zur Materialerstellung, -bearbeitung, -übermittlung und zur Kommunikation mit den Lernenden: Screencasting, Erstellen von einfachen Animationsvideos, Erstellen von Webcollagen und Themensammlungen, Materialpools (OER)
- Ausprobieren einzelner Tools und Konzeption eines persönlichen Workflows
- Erarbeitung eines individuellen Mixes an Tools angepasst an die persönliche Situation: Vorkenntnisse, verfügbare Mittel (kostenfreie vs. kostenpflichtige Tools), technische Situation an der eigenen Schule, Art und Weise der Konzeptumsetzung (von Video-Teaching bis hin zum Flipped Mastery Classroom).

Ziele:

- Die Teilnehmer/innen lernen unterschiedliche Tools – von einfachen sofort anzuwendenden, kostenlosen Tools bis hin zu Profiwerkzeugen – kennen.
- Die Teilnehmer/innen probieren unterschiedliche Tools zur Erstellung, Bearbeitung, Übermittlung von Material (Schwerpunkt: Video – Screencasts) aus.
- Die Teilnehmer/innen entwickeln einen einfachen Workflow für Ihre Situation und erstellen Material für den Unterricht.
- Die Teilnehmer/innen sind im Anschluss befähigt Ihren Unterricht zu flippen und selbst – auch wenn sie nur über wenig Vorkenntnisse verfügen – Videos zu erstellen und zu übermitteln.

VORTRAGENDE: VERA KENDLER / STEFAN SCHMID

BHAK 10, PH WIEN

3.3 Innovativer Fremdsprachenunterricht mit Moodle und Web 2.0-Tools

14:00 – 18:15 Uhr

Zielgruppe:

Fremdsprachenlehrer/innen BMHS

3516MPB023

Inhalt:

- Werkzeuge für die Praxis
- Lernende aktivieren und Feedback geben mit Kahoot
- eLearning Toolbox: Lernen und Lehren mit Quizlet und Learning Apps in Verbindung mit Moodle
- Erstellung eines Moodlekurses für den eigenen Unterricht
- Avatare erstellen mit Voki

VORTRAGENDE: PETRA SZUCSICH

PH WIEN

3.4 To „e“ or not to “e”, that is the question: Über Nutzen und Vorteil von E-Portfolios im Fremdsprachenunterricht

14:00 – 18:15 Uhr

Zielgruppe:

Fremdsprachenlehrer/innen BMHS

3516MPB023

Ziele:

Die Workshop-Teilnehmer/innen

- kennen den pädagogisch-didaktischen Hintergrund der Arbeit mit Portfolios
- entwickeln ein Verständnis für Portfolio-Prozesse und Portfolio-Typen
- erkennen die Auswirkungen von Portfolio-Arbeit hinsichtlich Lernkultur und Leistungsbeurteilung
- können den Mehrwert von E-Portfolios gegenüber papierbasierten Portfolios einschätzen
- entwickeln eine Vorstellung von E-Portfolioarbeit in der Praxis
- kennen die unterschiedlichen Features der lerner/innenzentrierten Open-Source-E-Portfolio-Software Mahara und können die Basis-Features anwenden
- kennen Anwendungsmöglichkeiten für E-Portfolios in der Schule (Good-Practice-Beispiele und Sammlungen von didaktischen Entwurfsmustern zur Arbeit mit E-Portfolios)
- entwickeln ein E-Portfolio-Konzept für den eigenen Unterricht.

Inhalte:

Mit dem (elektronischen) Portfolio werden im pädagogischen Kontext viele Hoffnungen verbunden:

- Neue Dimensionen der Kompetenzdarstellung
- eine sinnvolle Verbindung von Lernprodukt und Lernprozess
- alternatives Beurteilungsinstrument und die Förderung einer schüler/innenzentrierten Lehr- und Lernkultur.

Doch sind die Vorteile wirklich so groß, dass sich der anfängliche Mehraufwand lohnt? Welchen zusätzlichen Mehrwert bringt das elektronische Portfolio?

Diesen Fragen widmet sich die LV. Beispiele für E-Portfolio-Arbeit und eine praktische (Kurz-)Einführung in die Open-Source-E-Portfolio-Software Mahara (Kernkomponenten der Software, Aufbau einer E-Portfolio-View etc.).

Die Teilnehmer/innen lernen unter Anleitung Umsetzungsmöglichkeiten für den eigenen Unterricht kennen. Aufbauend auf den erarbeiteten Grundlagen des (E-)Portfolio-Ansatzes entwickeln die Teilnehmer/innen ein eigenes Unterrichtskonzept und überlegen dessen sinnvolle Implementierung. Im Zentrum des Interesses steht dabei das Erproben von Möglichkeiten, wie die Lern- und Reflexionsprozesse der Schüler/innen unterstützt werden können (z. B. methodische Werkzeuge zur Motivation, zur Strukturierung von Lernprozessen, zum Geben von Feedback etc.).

Methoden:

- Präsentation mit Datenprojektion
- Einzel-, Partner/innen- und Teamarbeit
- praktische Übungen am PC
- Plenumsdiskussion
- Ausgangspunkt ist der eigene Unterricht der Teilnehmer/innen

VORTRAGENDER: REINHARD BAUER

PH WIEN