

## IDERBLOG - EINFÜHRUNG FÜR DIE NUTZUNG AN SCHULEN

MARKUS EBNER UND KONSTANZE EDTSTADLER (TU GRAZ, PH STEIERMARK)

---

ZIELGRUPPE: PRIMARSTUFE

Ziel des Workshops ist es, einen Überblick über die Funktionalität und Möglichkeiten von IDerBlog zu erhalten. Dazu wird anhand eines praktischen Beispiels der Schreib- und Korrekturprozess aus der Sicht einer Schülerin/eines Schülers und einer Lehrerin/eines Lehrers gezeigt. Das Blogsystem sowie der Mehrwert, der durch die Auswertung der Texte entsteht, wird abschließend dargelegt. Nehmen Sie Ihr eigenes Gerät mit, um die IDerBlog-Plattform ausprobieren zu können.

## MIT CODING UND BLUE-BOTS DENKEN LERNEN UND LÖSUNGSSTRATEGIEN ENTWICKELN

DIETER LANGGNER (PH STEIERMARK)

---

ZIELGRUPPE: PRIMARSTUFE

Algorithmisches Denken gilt als eine Grundlage des Verstehens und Lösens vielschichtiger Problemstellungen aus Schule und Alltag. Der Workshop informiert über das Projekt „Denken lernen - Probleme lösen“, welches eine didaktisch begründete Nutzung digitaler Medien in der Primarstufe mit besonderer Berücksichtigung der Aspekte des Problemlösens und des Umgangs mit neuen Aufgabenstellungen fördert. An Hand von erprobten Beispielen erfahren die Teilnehmer/innen, wie vielseitig Bearbeitungen des digi.komp-Kompetenzbereichs 4 „Informatikkonzepte - Erste Einblicke in die Informatik“ sein können. Im handlungsorientiertem Arbeiten mit Blue-Bots (kleine „Roboter“) und ScratchJr erleben die Teilnehmer/innen (erste) Erfahrungen im Coding auf unterschiedlichsten Niveaus.

## WARUM EINE (VOLKS)SCHULE BEI EEDUCATION AUSTRIA MITMACHEN SOLL?

SILVANA AURELI, CLAUDIA SCHOBÉ (PH STEIERMARK)

---

### ZIELGRUPPE: PRIMARSTUFE

Digitale Medien verändern unsere Welt und unser Leben in einem Ausmaß, wie dies zuletzt wohl bei der Einführung des Buchdrucks der Fall war. Zeitgemäße Bildungs- und Arbeitsprozesse sind ohne die Nutzung digitaler Technologien kaum denkbar – digitale und informatische Kompetenzen sind für die Teilhabe an unserer Gesellschaft unerlässlich. Die Initiative „eEducation Austria“ des Bundesministeriums für Bildung verfolgt das Ziel, digitale und informatische Kompetenzen in alle Klassenzimmer Österreichs zu tragen – von der Volksschule bis zur Reife- und Diplomprüfung.

Schulen, die den Unterricht sowie den Schulstandort „digi-fit“ machen wollen, sind eingeladen, Mitglied von „eEducation Austria“ zu werden. Lehrerinnen und Lehrer benachbarter eEducation.Expert.Schulen begleiten mit Fortbildungsmaßnahmen, individueller Entwicklungsberatung und passenden Materialien den Schulentwicklungsprozess.

In diesem Workshop haben Sie Gelegenheit sich über die eEducation-Initiative des BM:B zu informieren und eventuell benötigte Unterstützung seitens der Bundeslandkoordination zu vereinbaren.

## EDU-PUZZLE

SR. ANGELA MARIA SCHLAGER (KPH GRAZ, PRIV. GYMNASIUM U. ORG DER URSULINEN GRAZ)

---

ZIELGRUPPE: PRIMARSTUFE, SEKUNDARSTUFE 1

EDU-Puzzle ist ein Projekt der PH der Diözese Linz, das elementare Grundmaterialien für Übungsphasen in der Primar- und Sekundarstufe I zur Verfügung stellt. Die Übungen sind so konzipiert, dass sie auf allen Plattformen – Smartphone, Tablet-PC, PC - funktionieren.

Lehrerinnen und Lehrer können auch selbst EDU-Puzzle erstellen.

Der Klassenmanager von EDU-Puzzle bietet eine individuelle, gut übersichtliche Lernstanddiagnose, die Lehrende bei der Betreuung von Schülerinnen und Schülern in Fördersequenzen optimal unterstützen kann.

## EXPERIMENTIERBOX V3.0 | DIGITALE KOMPETENZEN FÜR DEN BEREICH MESSEN-STEUERN-REGELN

HARALD MEYER

---

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1

Computer übernehmen in unserer heutigen Welt immer häufiger einfache und komplexe Steuerungsaufgaben. Deshalb wird es zunehmend unverzichtbar, dass Schülerinnen und Schüler bereits in der Schule Grundkenntnisse im Bereich Messen-Steuern-Regeln-Robotik und Coding erwerben können. Syntax basierte Programmiersprachen und aufwendige Schaltungen erschweren oft die inhaltliche Erarbeitung, sind fehleranfällig und rauben die Motivation. Ein fertiges und erprobtes Konzept mit visuellen Programmiersprachen für Kinder wie z.B. Scratch, dem Micro Controller Arduino und selbst gebauten Steckmodulen erleichtern den Kompetenzerwerb im Bereich Messen-Steuern-Regeln, kurz digi.komp-MSR.

## LEARNING TO DECODE: JUGENDPHÄNOMENE DECODIERT

ELKE HÖFLER (UNI GRAZ)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1 UND 2

Jugendkultur grenzt sich traditionellerweise von der Kultur der Erwachsenen, besonders der Eltern und Verwandten, ab. Soziale Netzwerke sind voller Zeugnisse dieser Jugendkultur, die #ausGruenden manchmal einer Entschlüsselung bedarf. Der Workshop zeigt Jugendphänomene von Snap & Meme her mit 1 Hinweis zu die Sprach in der TL. #laeuft?

## LEARNINGAPPS

PETER KANDLBAUER (KPH GRAZ, HAK GRAZBACHGASSE)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1 UND 2

Den Unterricht mit multimedialen, interaktiven Lernbausteine bereichern. Es wird in die kostenlose Web 2.0-Plattform LearningApps.org eingeführt, die es Lehrpersonen, wie auch Schülerinnen und Schülern, ermöglicht, mit wenig Aufwand multimediale Lernbausteine in ansprechender Form online zu erstellen und damit den Unterricht zu bereichern. Das Tool bietet rund 20 verschiedene Aufgabentypen (Zuordnungsübungen, Kreuzworträtsel, Puzzle, ...) für den Einsatz im Blended Learning, für selbstgesteuertes Lernen, fürs Individualisieren, inklusive Klassenmanagement.

## MODERNE WERKZEUGE FÜR IHREN UNTERRICHT

THOMAS HAUSER

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1 UND 2

Erfahren Sie welche neuen Tools Microsoft Office 365 bietet, und wie Sie diese in Ihrem Unterricht nutzen können.

## MIT SCRIBUS WERBEWIRKSAME DRUCKSORTEN ERSTELLEN

DANIELA MOSER (PH STEIERMARK)

---

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1 UND 2

Als freie Software, die der GNU General Public License unterliegt, können Sie das Programm Scribus privat und kommerziell frei nutzen. Als Open-Source-Variante bietet Scribus einen Großteil der Möglichkeiten und Funktionen eines professionellen Desk-Top-Publishing Programmes. Erstellen Sie in diesem Workshop kreative Drucksorten, wie Journalartikel, Werbefolder und -flyer, Karten usw., die sowohl im privaten Bereich als auch für die Nutzung im Unterricht bzw. zur Bewerbung Ihrer Schule eingesetzt werden können.

Dieser Workshop gibt Einblick und Ausblick rund um das Thema und bietet die Möglichkeit die Experimentierbox live auszuprobieren.