

TAG DER INFORMATIK FACHDIDAKTIK 2014

14:00 – 15:30 WORKSHOP REIHE 2

SKOOLY - DER DIGITALE LERNBEGLEITER FÜR VOLKSSCHÜLERINNEN: GEORG RATZ, MONIKA GERBAVSITS (REFERENTEN), MARIA JANDL (MODERATION)

Zielgruppe Volksschule

Die vom Bildungsnetzwerk Burgenland entwickelte Lernplattform skooly ermöglicht Lernen, Kommunizieren und Informieren in einem sicheren Raum. Mit Hilfe von Autorentools wie Lückentexte, Lernspielgenerator, Leseübungen, Lernpfade fürs offene Lernen usw. können Übungen mit Selbstkontrolle einfach hergestellt werden. Ebenso bietet skooly ein digitales Klassenbuch, freien Lerncontent, ein digitales Pensensbuch, u.v.m. Im Workshop wird gezeigt, wie mediengestützte Lehr- und Lernsituationen einfach und schnell mit skooly umgesetzt werden.

HERSTELLEN UND EINSETZEN VON LERNAPPLIKATIONEN FÜR DEN UNTERRICHT - LEARNING APPS & CO: PETER HOLL, ANGELA SCHLAGER

Zielgruppe Volksschule, Sekundarstufe 1

Neben einer Fülle von Lernapplikationen, die es bereits fertig für Tablets und mobile Devices gibt und sich für den Einsatz im Unterricht eignen, wird zunehmend auch die Erstellung eigener Applikationen interessant. In diesem Workshop lernen Sie verschiedene Online-Autorentools kennen, erstellen mit diesen verschiedene Learning Apps und diskutieren die Einsatzmöglichkeiten im Unterricht. Weitere erprobte Apps und deren didaktischer Einsatz werden ebenfalls präsentiert und diskutiert.

FLIPPING THE CLASSROOM: ALLES KERVEHRT IM ZASSENKLIMME: MICHAEL KOPP, ELKE LACKNER

Zielgruppe alle

Individualisierung und Binnendifferenzierung gelten als Schlagworte eines modernen Unterrichts. Gerade in heterogenen Klassenzimmern, wie sie dem Alltag entsprechen, ist es jedoch nicht selten schwierig, auf die Bedürfnisse und Fragen der einzelnen Schüler/innen einzugehen. Der Flipped oder Inverted Classroom als didaktisches Konzept kann hier Abhilfe schaffen. Dieses Konzept soll im Workshop in seinem theoretischen Rahmen erläutert, praktisch erprobt und auf den Unterrichtsalltag an unseren Schulen umgelegt werden.

PHYSICAL COMPUTING MIT RASPBERRYPI UND SCRATCH: MARK TÖDTLING

Zielgruppe Sekundarstufe

Ein Schritt zurück ist eventuell auch ein Schritt nach vorn. Der RaspberryPi wurde mit der Absicht entwickelt, Schüler/innen wieder die Möglichkeit zu geben, die Grundlagen eines Computers und der Programmierung durch eigenständiges Experimentieren zu erlernen. Die Einfachheit von Scratch gepaart mit den umfangreichen Möglichkeiten des Systems, machen die Entwicklungsumgebung und den Raspberry Pi zu einer Spielwiese für Interessierte.

APPINVENTOR: WOLFGANG SCHMID

Zielgruppe Sekundarstufe

Appinventor ist eine grafische Programmierumgebung zum Erstellen von Android Apps.

Appinventor ist besonders für den Einstieg ins Programmieren geeignet, ...

- da als Ergebnis eine SmartphoneApp vorliegt (Motivation!)
- da das Einrichten der Umgebung entfällt (Voraussetzung GoogleAccount)
- das Erlernen komplexer Syntax entfällt
- da direkte Unterstützung vorhanden ist (Puzzlesystem)
- das Arbeiten sehr übersichtlich/eingängig ist

Im Rahmen des Workshops wird die Umgebung vorgestellt und eine einfache App programmiert.

ACTION! SZENE 1: TABLETS IM UNTERRICHT - FILMSCHNITT MIT NEUEN MEDIEN: DANIELA MOSER

Zielgruppe Sekundarstufe

Tablets, handlich und vielfach verfügbar, können flexibel im Unterricht eingesetzt werden. Im Workshop werden zunächst Grundlagen der Aufnahmetechnik mit Tablets vermittelt und Unterschiede zu einer konventionellen Kameraführung aufgezeigt. Die Teilnehmer/innen erstellen nun kurze Filmsequenzen, schneiden diese mit Premiere und produzieren ein Video.

KODU - SPIELERISCHE SPIELEPROGRAMMIERUNG: THORSTEN JARZ

Zielgruppe Sekundarstufe 1

Kodu ist eine neue visuelle Programmiersprache, die speziell zur Spieleerstellung entwickelt wurde. Die Zielgruppe für die Sprache sind Kinder und Jugendliche. Die Programmierumgebung ermöglicht eine schnelle, iterative Konstruktion. Kodu hilft SchülerInnen ein komplexes Ziel in überschaubare Schritte zu teilen.

Man erhält damit auch ein Werkzeug zum storytelling für fächerübergreifenden Unterricht. Kodu zeigt, dass Programmieren ein kreativer Prozess ist, nebenbei erlernt man die Logik und Konzepte der Programmierung. In diesem Workshop lernen Sie die Grundlagen von Kodu kennen und Sie können selbst ausprobieren, ob Kodu für Ihren eigenen Unterricht geeignet ist.

ERSTELLUNG EINER VORWISSENSCHAFTLICHEN ARBEIT MIT DEM TEXTSATZPROGRAMM LATEX:
HELMUTH PEER

Zielgruppe Sekundarstufe

In diesem Workshop wird gezeigt, wie einfach eine VWA mit dem Textsatzprogramm LaTeX (wird seit 30 Jahren an Universitäten eingesetzt) erstellt werden kann. Alle dazu notwendigen Werkzeuge (LaTeX, Editoren, Vorlage) befinden sich auf dem neuen d4e-LIVE Stick. Die Formatierung des Textes, Formelsatz, Positionierung der Bilder, Erstellung des Inhalts- und Literaturverzeichnisses werden vom Textsatzsystem LaTeX übernommen. Damit kann sich der/die Schüler/Schülerin voll auf den Inhalt der Arbeit konzentrieren.

AUTOMATISIERUNG VON SCHULPROZESSEN MIT DER KOSTENFREIEN SHAREPOINT ONLINE UND
OFFICE 365 PLATTFORM SOWIE AKTUELLE ENTWICKLUNGEN: GEORG STEINGRUBER

Sekundarstufe

Mit der für Schulen kostenlos verfügbaren Sharepoint Online Plattform können beliebige Prozesse recht einfach erstellt und angepasst werden. Erfahren Sie in diesem Workshop, wie Sie Sharepoint Online und Office 365 für Ihre Schule produktiv einsetzen können.

Außerdem erfahren Sie alles über das Projekt "Windows Desktop for education" mit dem Sie Ihre IT Landschaft standardisieren können.