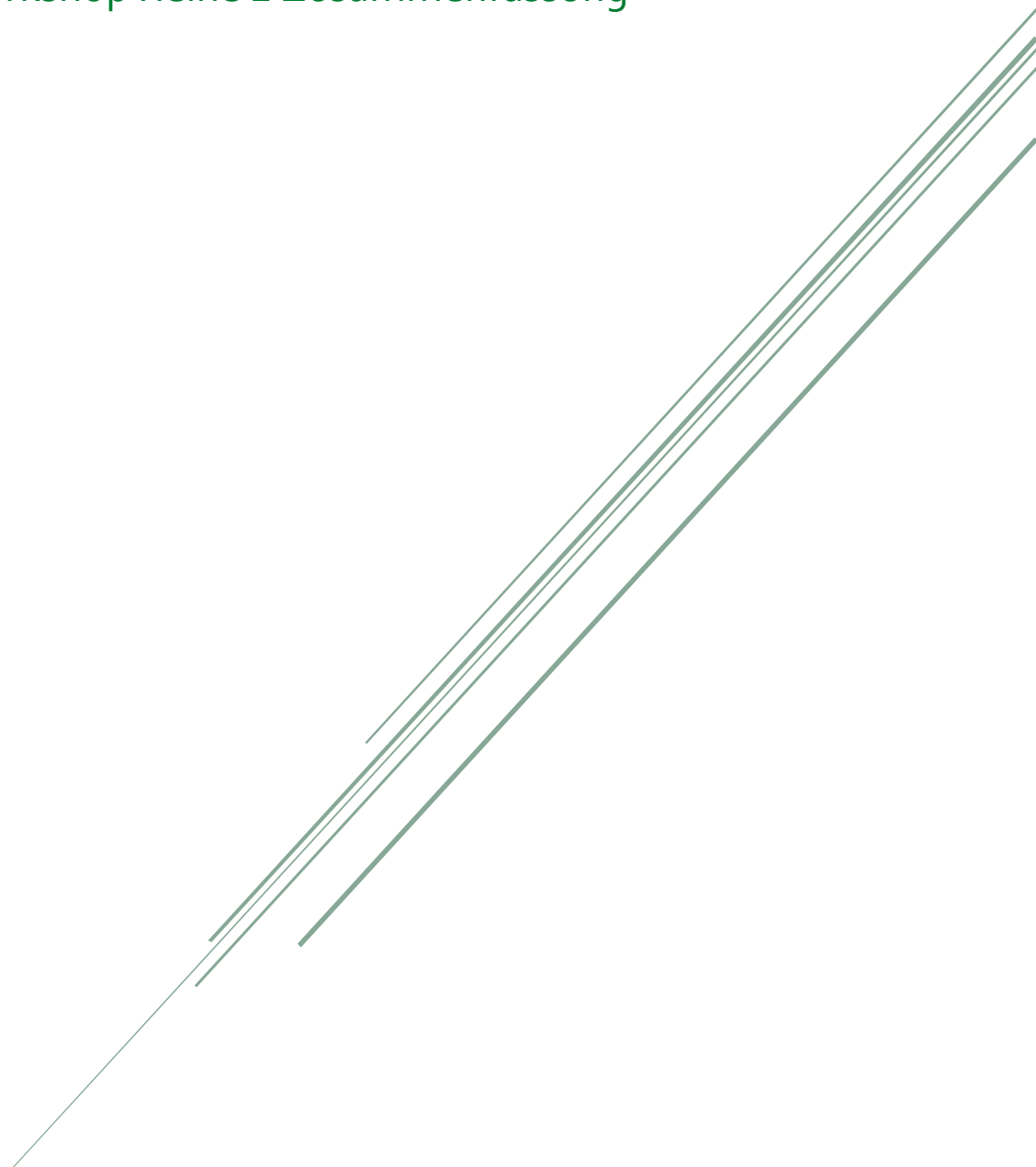


TAG DER INFORMATIK FACHDIDAKTIK 2014

Workshop Reihe 2 Zusammenfassung



Inhaltsverzeichnis

SKOOLY – der digitale Lernbegleiter für Volksschüler/innen	2
Herstellen und Einsetzen von Lernapplikationen für den Unterricht	7
Flipping the classroom: Alles kervehrt im Zassenklimmer	9
Physical Computing mit RaspberryPi und Scratch	11
App Inventor	13
Action! Szene 1: Tablets im Unterricht – Filmschnitt mit neuen Medien	21
Kodu - spielerische Spieleprogrammierung	24
Automatisierung von Schulprozessen mit der kostenfreien Sharepoint Online und Office 365 Plattform.....	28

SKOOLY – der digitale Lernbegleiter für Volksschüler/innen

VORTRAGENDE/R: GEORG RATZ, MONIKA GERBAVSITS (REFERENTEN), MARIA JANDL (MODERATION)

SCHRIFTFÜHRER/IN: GREGOR HIRSCHBERGER



Die vom Bildungsnetzwerk Burgenland speziell für Volksschüler/-innen entwickelte Lernplattform *skooly* ermöglicht das 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, einen freien Lerncontent, ein digitales Pensenbuch, Chatten im geschlossenen Raum u.v.m.

Inhalt des Workshops

Die Seiten sind einfach aufgebaut, klar strukturiert und größtenteils selbsterklärend.

Um alle Bereiche genau zu erklären, würde es den Rahmen sprengen. Es wird ein kurzer Überblick über die grundlegendsten Funktionen von *skooly* gegeben.

Falls sie mehr zum Thema erfahren wollen, werden Workshops an Schulen und Bildungseinrichtungen im Umfang von ca. 9 bis 12 Stunden angeboten, um alle Funktionen genau kennenzulernen.

Bei Interesse bzw. Fragen wenden Sie sich bitte an das Team von *skooly*: <https://skooly.at/lo-gin.php?id=kontakt>

Anmelden

Benutzername (i):

Passwort:

login

**Informieren - Lernen - Kommunizieren
in der Volksschule**

skooly vereint Lernen - Klassenbuch - Kompetenzbeurteilung - Social Network

Selbstorganisiertes Lernen
Klassenbuch digital
Online- Kompetenzen
Organisierter Content
Leistungsbeschreibung online - digitales Pensenbuch
Yeah - skooly ist cool!

[Login](#) [Demoversion](#) | [Impressum](#) | [Graphische Gestaltung](#) | [Programmierung](#) | [Kontakt](#)

Startseite: Unter *Demoversion* kann sich jede/r für eine 100-tägige Demoversion registrieren. Nach Ablauf der Zeit, kann man sich für eine lizenzierte Version entscheiden. Die genauen Nutzungsbedingungen finden Sie unter: <https://skooly.at/register/nutzung.php>

The screenshot shows the top navigation bar with the skooly logo on the left and a user profile on the right. The navigation bar contains buttons for 'Lernmaterial', 'Klassenbuch', 'Pensenbuch', 'Freundeskreis', and 'Einstellungen'. The user profile shows a 'LOGOUT' button and the username '2 Zwei'. Below the navigation bar, a sidebar on the left contains buttons for 'Lernmaterial', 'Klassenbuch', 'Pensenbuch', 'Mein Freundeskreis', 'Einstellungen', and 'Notfall'. The main content area displays a welcome message: 'Herzlich willkommen 2!' and a 'News/Changelog' section with an update from 2013-11-24.

Herzlich willkommen 2!

News/Changelog:

2013-11-24

Update **29**
 Sie können die Zeit zwischen den Fragen jetzt auch selbst bestimmen.
 Ein Fortschrittsbalken informiert, wieviele Fragen noch zu beantworten sind!

Am Anfang sollte gleich das Foto geändert werden, indem man darauf klickt. Neben dem Foto ist der LOGOUT-Button und der Benutzername „2 Zwei“ zu sehen.

The screenshot shows the 'Mein Lernmaterial' section. The navigation bar is highlighted with a red box and labeled 'Fünf Bereiche'. The sidebar on the left is also highlighted with a red box and contains buttons for 'Mein Lernmaterial', 'Lernpfad', 'Textangabe', 'Lückentext', 'Mimi Text', 'Leseübung', 'Wörterchlange', 'Lernspielgenerator', '29 Sekunden', and 'Freies Lernmaterial'. The main content area shows a table of learning materials with columns for 'Datum', 'Titel', 'Stufe', 'Klasse', and 'Vorschau'. A search bar is located above the table.

Fünf Bereiche

Mein Lernmaterial

	Datum	Titel	Stufe	Klasse	Vorschau
1	2014-03-12	Konstruktion Rechteck und Quadrat	4		Text Text Text
2	2014-03-12	Frohes lernen S 73/74	1		29
3	2014-03-12	Übung1 - Graz	3		Spiele
4	2014-03-12	Übung1 - Die Äskulapnutter	4		Lücken Text

The screenshot shows the 'Meine Pensenbücher' section. The navigation bar is highlighted with a red box and labeled 'Fünf Bereiche'. The sidebar on the left is also highlighted with a red box and contains buttons for 'Meine Pensenbücher', 'Pensenbücher', 'Rückmeldung', 'Lernfortschritt', 'Druck', and 'Freie Pensenbücher'. The main content area shows a table of subjects with columns for 'Fach', 'Stufe', and 'Klasse'. A 'zurück' button is located below the table.

Fünf Bereiche

Meine Pensenbücher

Alle meine Pensenbücher/Kompetenzkataloge

neues Pensenbuch/Kompetenzkatalog anlegen

	Fach	Stufe	Klasse
1	Mathematik S5 - 2. HJ (Kopie)	5	

zurück

FAQ

Neues Pensenbuch/Lernzielkatalog anlegen

Farben spielen in *skooly* eine wesentliche Rolle. Jeder der fünf Bereiche (Lernmaterial, Klassenbuch, Pensensbuch, Freundeskreis, Einstellungen) hat eine eigene Farbe. Wenn man auf eine der Bereiche klickt, ändert sich auch die Farbe im Auswahlmenü links.

The screenshot shows the top navigation bar of the *skooly* website. The 'Support' button is highlighted in blue. Below the navigation bar, there is a sidebar with a menu of buttons: 'Lernmaterial', 'Klassenbuch', 'Pensensbuch', 'Mein Freundeskreis', 'Einstellungen', and 'Notfall'. The main content area features a 'Support' header and a feedback form titled 'Fragen, Feedback!' with a cartoon character icon. The form includes input fields for 'Ihr Name:' (filled with 'Zwei 2'), 'Ihre E-Mail*:' (filled with 'zwei'), 'Betreff*:', and 'Ihre Nachricht*:' (a large text area). A blue 'absenden' button is located below the message field. A red and blue striped border surrounds the form area. At the bottom left of the form, there is a note: '*) Pflichtfelder'.

Oben links befinden sich der Support und die Hilfe. Tritt in einem Bereich ein Problem auf, welches man nicht selbst lösen kann, dann sollte man auf diesen Rettungsring klicken. Wichtig ist, dass man darauf klickt, wenn man sich beim entsprechenden Problem befindet, weil dadurch der Administrator genau sieht, um welches Problem es sich handelt und wo sich dieses genau befindet.

The screenshot shows the skooly website interface. At the top, there is a navigation bar with the skooly logo on the left and a user profile on the right. The navigation bar contains several tabs: 'Lernmaterial', 'Klassenbuch', 'Pensenbuch', 'Freundeskreis', and 'Einstellungen'. A red box highlights a lifebuoy icon in the top left corner. The main content area is titled 'Handbuch' and contains a list of links under the heading 'Handbuch als .pdf'. The links are: 'Klassenbuch ... Absenzen, Wochenstoff, Stundenplanung und Kalender', 'Lernmaterialien 1 ... Allgemeines, Textangabe und Freigabe von Übungen', 'Lernmaterialien 2 ... Lückentext, Mimitext, Leseübung, Wörterschlange und Lernspielgenerator', and 'Lernmaterialien 3 ... Freies Lernmaterial und Lernpfad'. A 'zurück' button is located at the bottom of the content area.

Neben dem Rettungsring befindet sich das Symbol *Handbuch*. Dort finden Sie genaue Beschreibungen und Dokumentationen zu den einzelnen Bereichen.

Ziel des Workshops

Im Workshop wird gezeigt, wie mediengestützte Lehr- und Lernsituationen einfach und schnell mit *skooly* umgesetzt werden können.

Weiterführende Links

<http://skooly.at/>

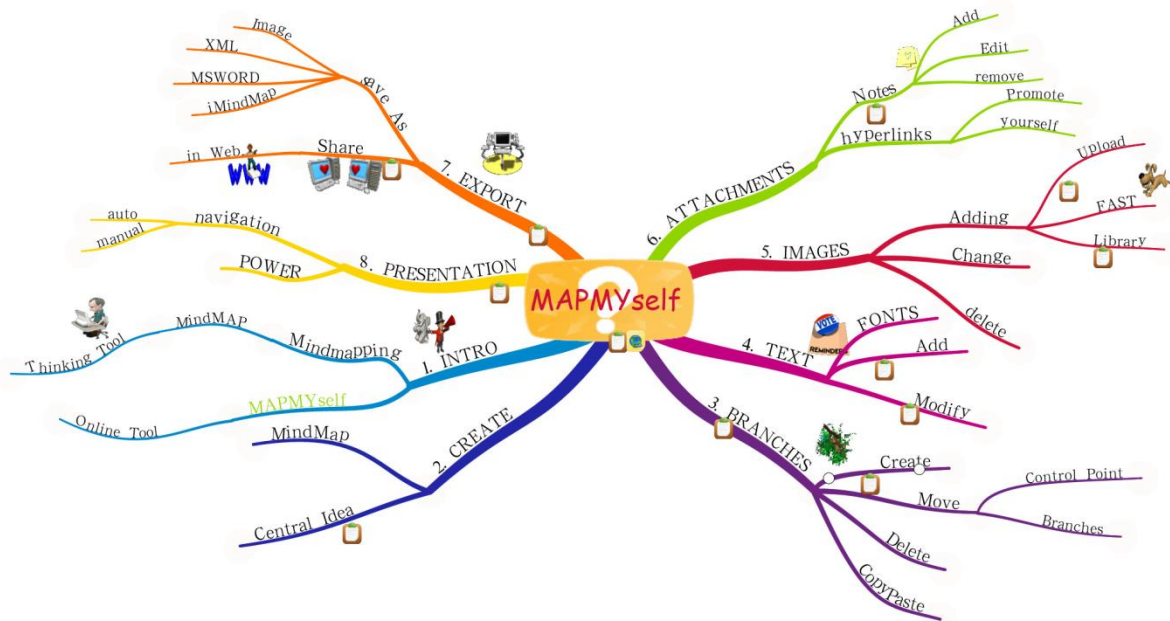
<http://www.bildungsserver.com/allgemeine-info/skooly/>

<http://www.e-teaching-austria.org/2013/04/03/skooly/>

Herstellen und Einsetzen von Lernapplikationen für den Unterricht

VORTRAGENDE/R: PETER HOLL/ANGELA SCHLAGER

SCHRIFTFÜHRER/IN: LISA PITOMEČ



In diesem Workshop werden verschiedene Online-Lernapplikationen vorgestellt, die das Unterrichten vereinfachen und für eine bessere Lernzielkontrolle sorgen sollen.

Inhalt des Workshops

Will man Lern-Applikationen im Unterricht einsetzen, muss man sich vorher grundlegende Fragen stellen:

- Wie viele Geräte stehen zur Verfügung?
- Welche Geräte stehen zur Verfügung?
- Wie standhaft ist das Netzwerk?
- Wie sieht es mit den Kosten aus?

Vernetzung

Auf www.twiddla.com gibt es gratis ein interaktives Whiteboard. Hier können Schüler/innen mitarbeiten, indem man einfach den angegebenen Link freigibt.

Auf www.scriblink.com kann man ebenfalls ein interaktives Whiteboard erstellen. Auf der Seite www.tech4learning.com/wixie gibt es eine kostenpflichtige Version, mit viel mehr Features. Durch dieses kann man ein wirklich gutes „virtuelles Klassenzimmer“ gestalten.

Her Koll erklärt auch, wie man mit einem Wii-Controller und einem Infrarotstift ein 50 € Smartboard herstellen kann.

Smoothboard Air ist auch ein guter Ersatz für ein interaktives Whiteboard. Mit einem QR-Code-Reader können die Schüler/innen den QR-Code scannen und somit am eigenen Gerät mitsehen. Dies funktioniert jedoch nur, wenn sich alle Geräte im selben Netzwerk befinden. Jedem Benutzer können dann verschiedene Rechte zugeteilt werden.

www.padlet.com ist ein Onlineplakat, das man gemeinsam gestalten kann. Man kann hier Inhalte (Bilder, Videos, PDF-Dateien, ...) einfach per Drag&Drop einfügen. padlet.com fügt automatisch die Quelle der Inhalte hinzu.

Auf www.learnclick.com und www.learningapps.org kann man eigene Lernübungen erstellen.

Xerte Project kann am eigenen Webserver installiert werden und Lernapplikationen können auf der eigenen Homepage erstellt werden. Hierzu sind jedoch geringe Programmierkenntnisse notwendig. www.udutu.com bietet den gleichen Service an.

Auf www.puzzle.ibach.at können eigene Puzzles zu verschiedenen Unterrichtsfächern für verschiedene Schulformen erstellt werden. Man benötigt jedoch einen Account, um eigene Puzzles zu erstellen.

Auf www.bilderpool.at gibt es gratis Bilder, die nicht urheberrechtlich geschützt sind.

Ziel des Workshops

Erstellen einer eigenen Lernzielkontrolle.

Weiterführende Links

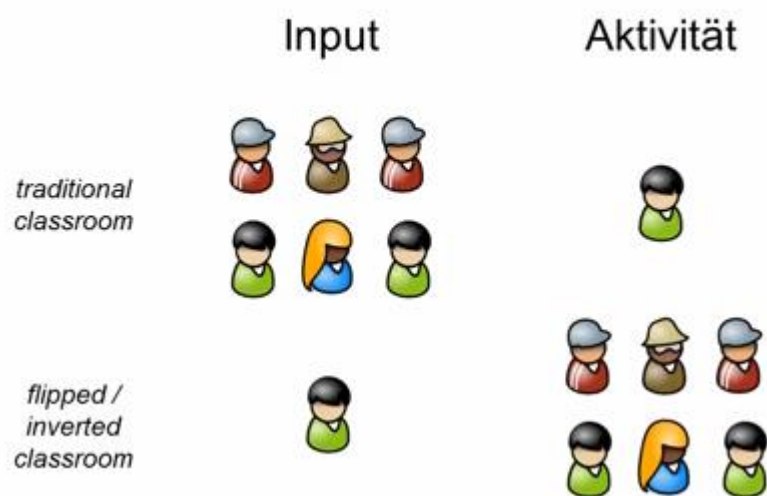
Die Links finden Sie unter *Vernetzung*.

Flipping the classroom: Alles kervehrt im Zassenklimmer

VORTRAGENDE/R: MICHAEL KOPP, ELKE LACKNER

SCHRIFTFÜHRER/IN: HELEN GEBETSROITHER

Flipped Classroom / Inverted Classroom



Es handelt sich bei diesem Workshop im Grunde darum, sich alleine vorzubereiten zu diesem Thema z. B. via Videos die zur Verfügung gestellt werden und danach beim Präsenzunterricht eher Fragen zu beantworten und zu diskutieren. Nicht mehr in der Schule lernen und zuhause Hausübung machen und sich genauer mit den Themen beschäftigen, sondern alles umgekehrt.

Warum gestalten wir Unterricht nicht einmal verkehrt?

Inhalt des Workshops

Christian Spannagel von der Pädagogischen Hochschule Heidelberg befasst sich in Deutschland mit dem Thema *Flipped/inverted Classroom*.

Das Ziel soll sein, das Lernen nachhause zu verlagern und sich in der Schule zu treffen, um Fragen zu klären und gemeinsam zu diskutieren.

Die Lehrperson bereitet Videos vor, die sich die Schüler und Schülerinnen zuhause so oft sie wollen ansehen können. Zum Zweck der Selbstmotivation können die Videos auch in mehrere Kurzvideos aufgeteilt werden.

Zusätzlich werden Worksheets ausgegeben, die während dem Ansehen der Videos ausgefüllt werden sollen.

Die Präsenzstunde(n) in der Klasse werden dann mit einer Fragerunde eingeläutet, um eine Diskussion anzuregen.

Den Rest der Stunden(n) kann man nutzen, um seine Methodenvielfalt auszuleben:

- Think-Pair Share
- Aktives Plenum
- Gruppenarbeit
- Hörsaalspiele
- Gelegentliche Vorträge

Abschließender Tipp: kein Perfektionismus.

Do you need it perfect, or do you need it Tuesday?

Ziel des Workshops

Einen ersten Einblick in den Flipped Classroom Ansatz zu erhalten.

Weiterführende Links

- [Flipped Classroom - Inverted Classroom](#) (CC BY Christian Spannagel)
- https://docs.google.com/document/d/1_M6lGPqIH-zho5Akb1rERFgZKhRmWY-vZD2s1Jj2jEvE/edit?pli=1

Flipped Classroom mit Pinguinen (auf Englisch)

- <http://www.youtube.com/watch?v=iQWvc6qhTds>

Flipped Classroom als Webinar in 4 Teilen:

- <http://www.youtube.com/watch?v=nNj6w3ljRUU> (Teil 1)
- <http://www.youtube.com/watch?v=ogmONcBUW7M> (Teil 2)
- <http://www.youtube.com/watch?v=Lz4Tv8qKx8Q> (Teil 3)
- <http://www.youtube.com/watch?v=3TYWoyOpGKg> (Teil 4)

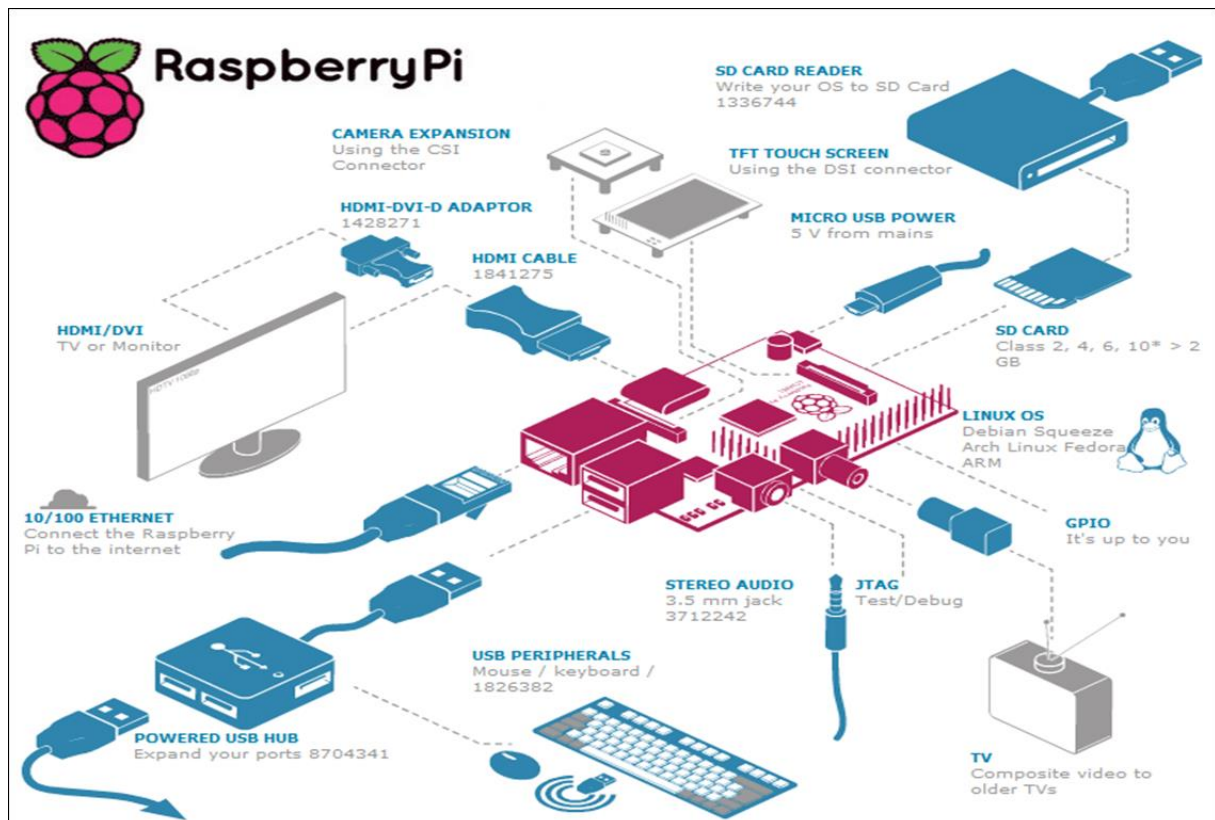
Weitere Links

- [Definition im ZUM-Wiki](#)
- [Zusammenfassung von der EduGroup mit Links auf C. Spannagl](#)
- [Flipped Classroom: Den Unterricht umdrehen? - Blogbeitrag C. Spannagl](#)
- [Workshop mit mehreren Videoquellen](#)

Physical Computing mit RaspberryPi und Scratch

VORTRAGENDE/R: MARK TÖDTLING

SCHRIFTFÜHRER/IN: ERWIN HOFER, MARTIN EBNER



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 RaspberryPi zu einer Spielwiese für Interessierte.

Inhalt des Workshops

Grundlegend wurde der RaspberryPi in all seinem technischen Umfang vorgestellt.

Der RaspberryPi ist ein kreditkartengroßer Einplatinencomputer, der von der britischen RaspberryPi Foundation entwickelt wurde.

Der im Vergleich zu üblichen Personal Computern sehr einfach aufgebaute und mit 25 beziehungsweise 35 US-Dollar sehr preisgünstige Rechner wurde von der Stiftung mit dem Ziel entwickelt, jungen Menschen den Erwerb von Programmier- und Hardwarekenntnissen zu erleichtern.

Die Platine enthält ein Ein-Chip-System von Broadcom mit einem 700-MHz-ARM11-Prozessor sowie je nach Modell 256 oder 512 MB Arbeitsspeicher. Das Modell B hat zusätzlich eine Ethernet-Schnittstelle und einen zweiten USB-Anschluss. Als Betriebssystem können angepasste Linuxversionen, Android oder andere Betriebssysteme installiert werden, welche die ARM-Architektur unterstützen. Eine eigene Festplatten-Schnittstelle ist nicht vorhanden, stattdessen können SD-Speicherkarten als Bootmedium benutzt werden.

In diesem Workshop wurde das Betriebssystem Weezy installiert auf welchem Scratch bereits vorinstalliert ist. Mit Hilfe des RaspberryPi und Scratch wurde eine zusätzliche Platine am Pi angesteuert. Das Programm stellte einem 10 Rechenaufgaben und je nachdem ob man diese richtig oder falsch beantwortet hat, leuchtete entweder die rote oder die grüne LED am Board. Wurden mindestens sieben von zehn Fragen richtig beantwortet, blinkten alle LEDs abwechselnd.

Weiters wurde auf das Themenheft von Tobias Hübner hingewiesen. Tobias Hübner hat über 20 Lehreinheiten an einer Schule mit dem RaspberryPi gearbeitet und hat jede einzelne davon genau dokumentiert.

Ziel des Workshops

In diesem Workshop wurden die Grundlagen in drei Bereichen vermittelt:

- Handhabung des RaspberryPi
- Netzwerkkommunikation und Anwendung von Linux ähnlichen Betriebssystemen
- Programmierung mit Scratch

Weiterführende Links

RaspberryPi Magazin - <http://www.themagpi.com/>

Themenheft RaspberryPi - http://www.medienistik.de/Themenheft_RaspberryPi.pdf

Scratch - <http://scratch.mit.edu/>

App Inventor

VORTRAGENDE/R: WOLFGANG SCHMID

SCHRIFTFÜHRER/IN: KEVIN SCHLUDERMANN, KLAUS UNTERBERGER

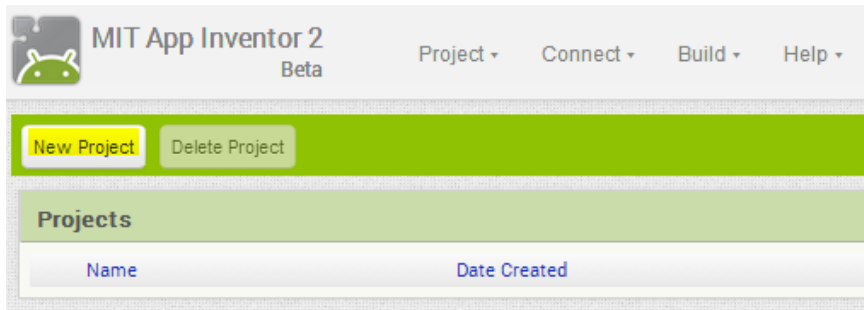


App Inventor ist eine grafische Programmierumgebung zum Erstellen von Android Apps. App Inventor ist besonders für den Einstieg in die App-Programmierung geeignet, da als Ergebnis sofort eine funktionierende und einsetzbare Smartphone-App vorliegt. Das Einrichten der Programmierumgebung und das Erlernen einer komplexen Syntax entfallen.

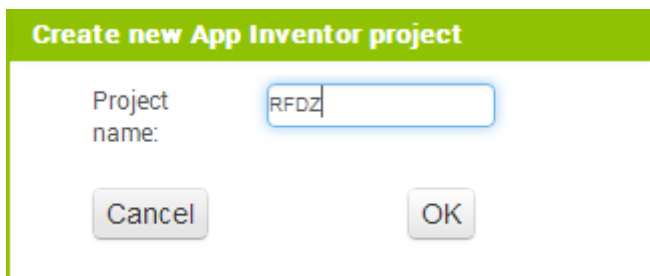
Im Rahmen des Workshops wurde die Programmierumgebung vorgestellt und eine einfache App programmiert.

Inhalt des Workshops

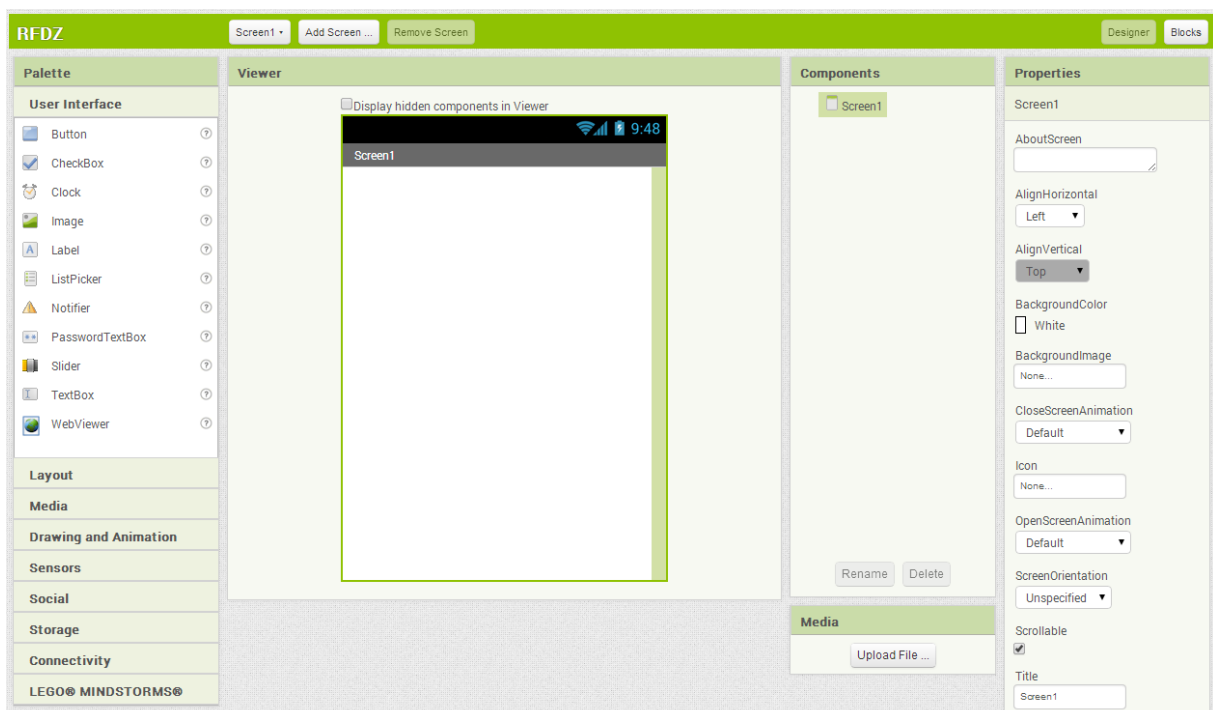
Für die Verwendung des App Inventors sind ein Google-Account sowie ein Browser mit HTML5-Unterstützung notwendig. Zudem muss der App Inventor (<http://ai2.appinventor.mit.edu/>) einmalig mit dem eigenen Google-Konto verbunden werden und dann kann es auch schon losgehen.



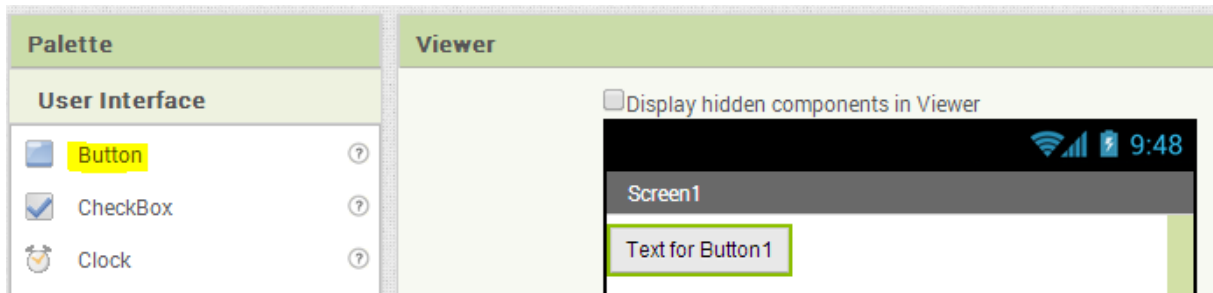
Nach dem Klick auf *New Project* muss nur ein Name vergeben werden und das Grundgerüst der App wird bereits angezeigt.



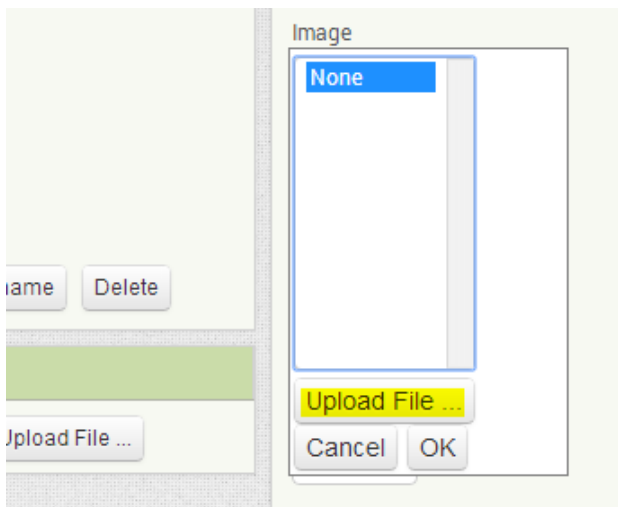
Das angezeigte Fenster stellt den Designer der App dar. Im Designer wird das grundlegende Aussehen der App festgelegt. In der linken *Palette* Spalte sind alle Elemente untergebracht, die per Drag & Drop in den Screen, also in die App, gezogen und dort platziert werden können. Unter *Components* werden alle Elemente angezeigt, die in der eigenen App verwendet werden. Ist eine Komponente ausgewählt, können unter *Properties* diverse Einstellungen festgelegt werden.



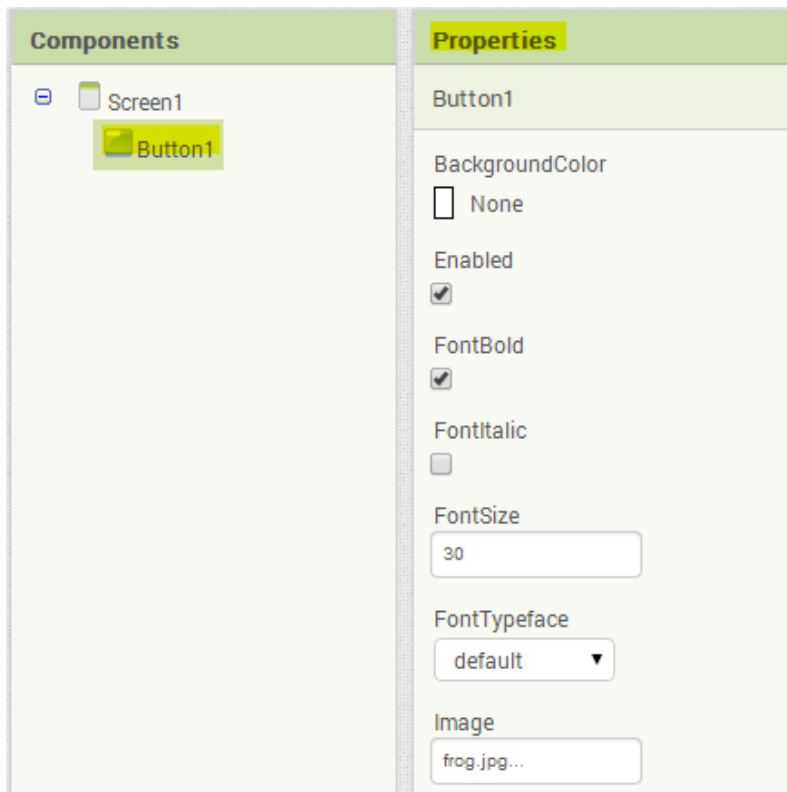
Im nächsten Schritt wird ein Button in die App gezogen.



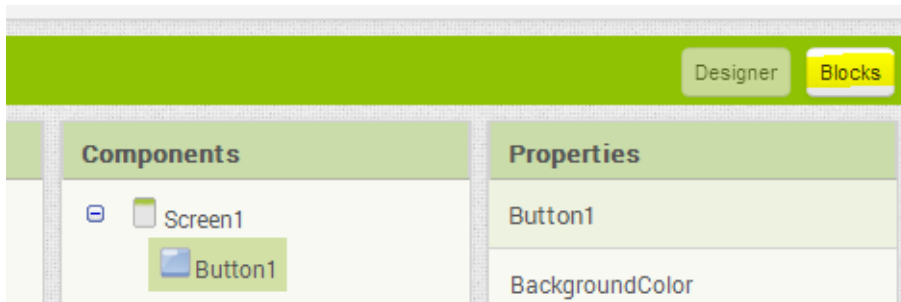
Dieser Button soll ein Bild als Hintergrund erhalten. Wenn der Button ausgewählt ist, kann in den Einstellungen ein Bild hochgeladen und ausgewählt werden.



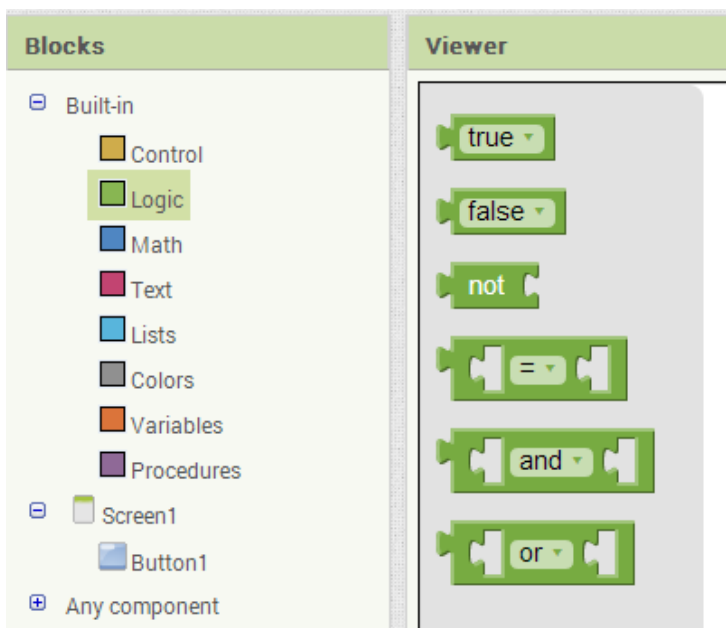
Zudem können auch noch weitere Einstellungen getroffen werden, wie z.B. Schriftgröße und -farbe.



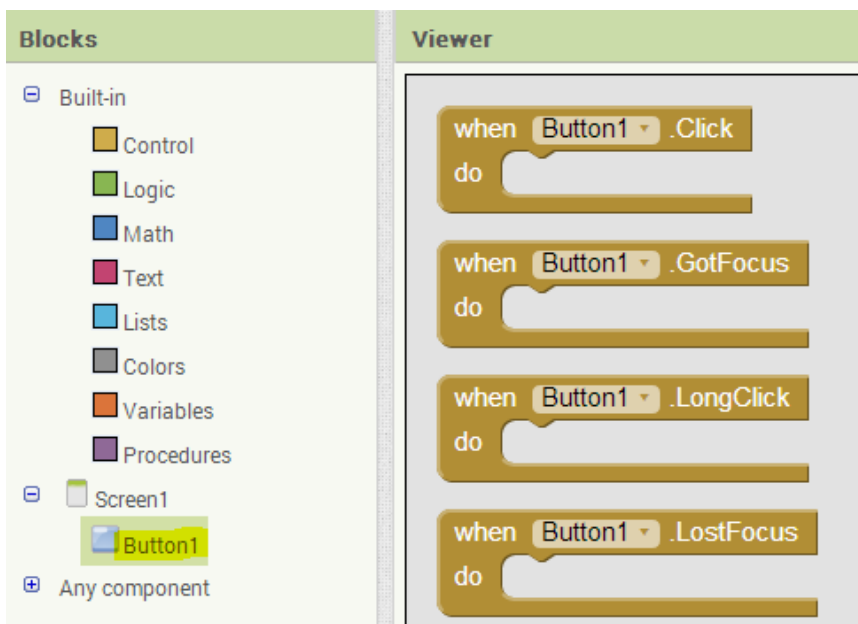
Danach wechseln wir in die sogenannte Blocks-Ansicht.



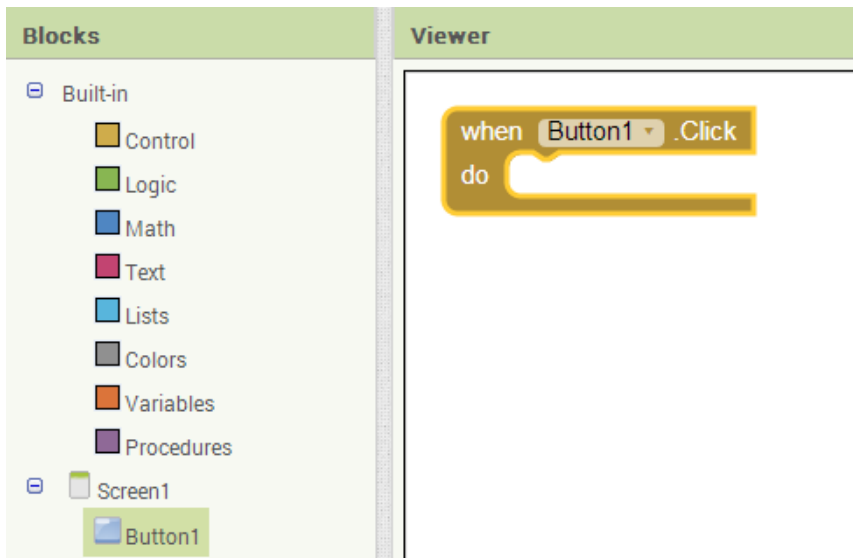
Die Blocks-Ansicht ist, wenn man so will, die eigentliche Programmieroberfläche des App Inventors. Die Blöcke sind logisch sortiert und es stehen vorgefertigte Codefragmente zur Auswahl zur Verfügung. Einzelne Codeteile können wie Puzzleteile zusammengefügt werden.



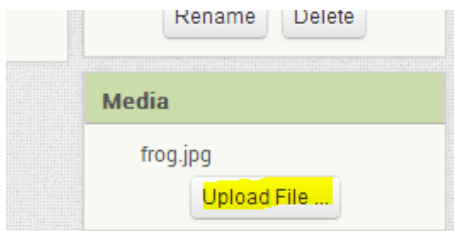
Bestimmte Komponenten aus dem Designer haben im Hintergrund auch vorgefertigte Codeteile, wie hier der zuvor eingefügte Button.



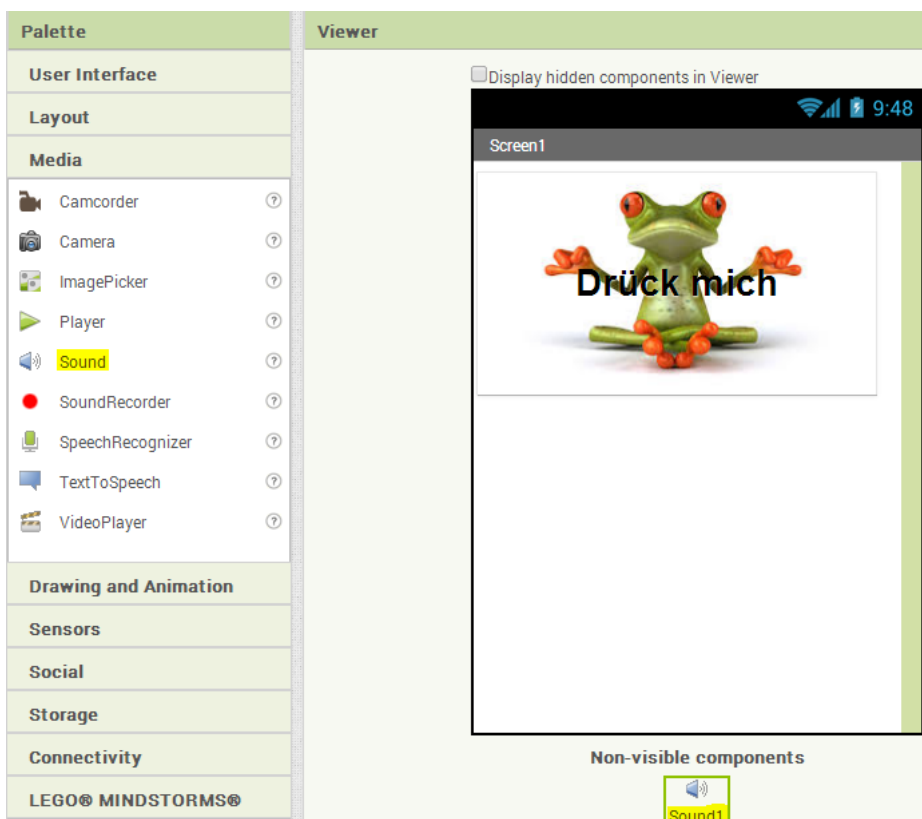
Wir fügen den Codeteil ein, der eine Aktion ausführt, sobald der Button geklickt wird. In diesem Fall soll ein Sound abgespielt werden.



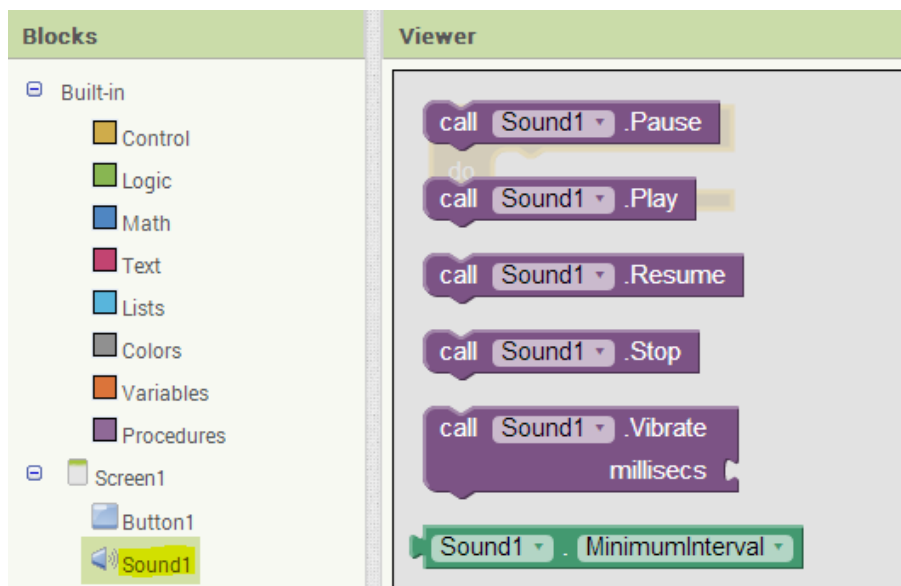
Dazu wechseln wir wieder in den Designer und laden zuerst einen Sound hoch.



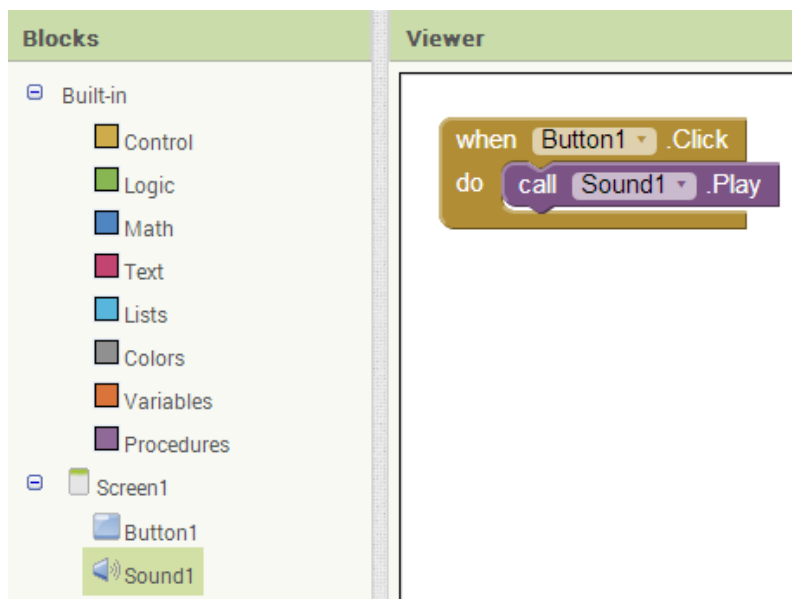
Und fügen anschließend die Sound-Komponente der App hinzu. Diese erscheint unterhalb der App-Vorschau als nicht sichtbare Komponente.



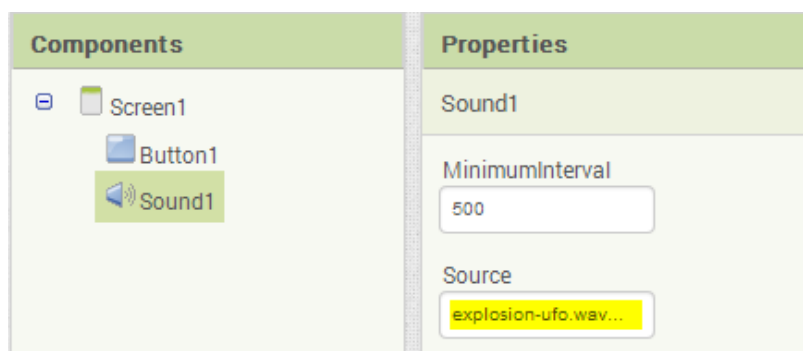
Auch die Sound-Komponente bietet in der Blocks-Ansicht diverse Codefragmente.



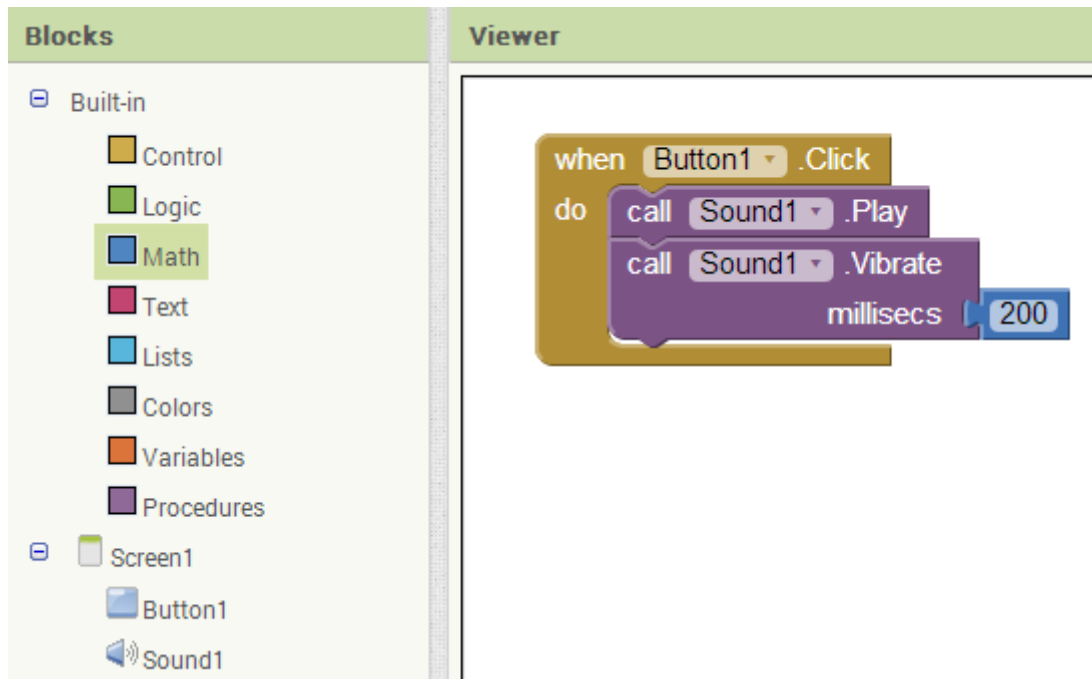
Wir wählen jenes aus, das den zuvor hochgeladenen Sound abspielt und kombinieren es mit dem des Buttons.



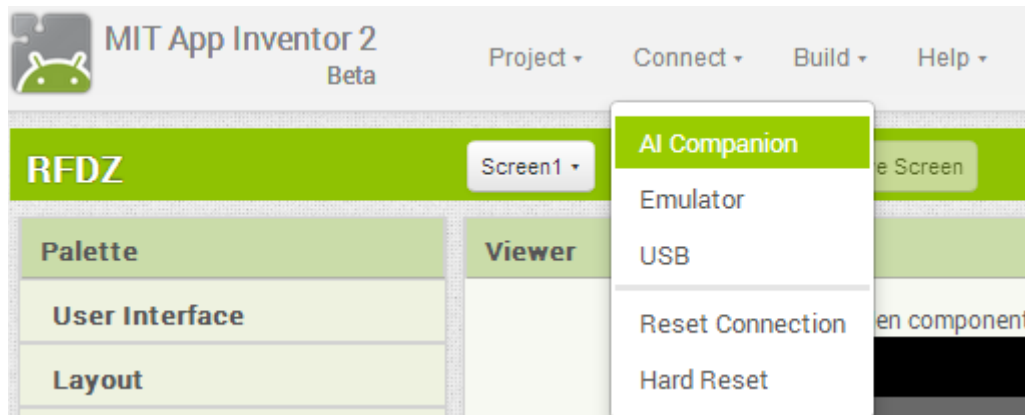
Der hochgeladene Sound muss dazu aber auch im Designer an die Sound-Komponente gebunden werden.



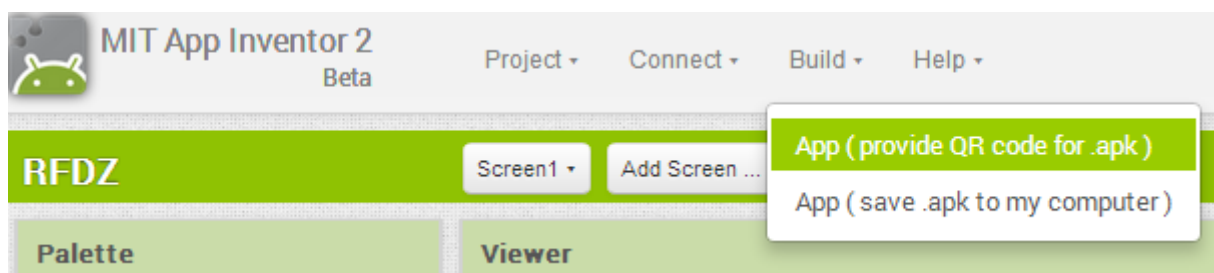
Wieder zurück in der Blocks-Ansicht fügen wir einen weiteren Codeteil ein, der das Smartphone zusätzlich für eine eingestellte Zeit vibrieren lässt. In unserem Fall 200 Millisekunden.



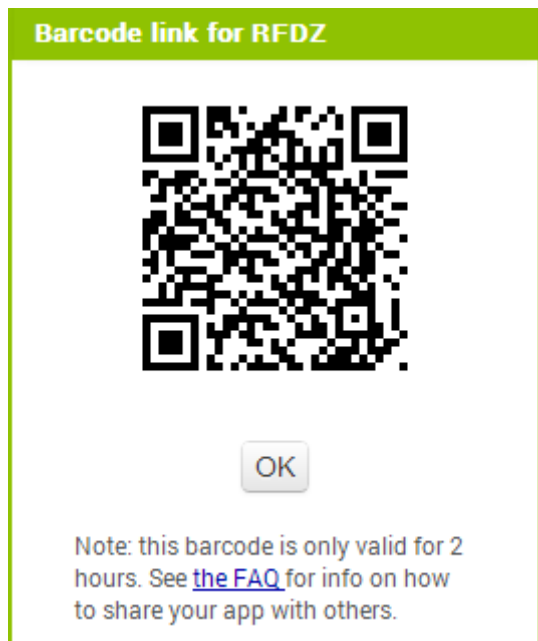
Die App kann jederzeit über die Schaltfläche *Connect* getestet werden. Mithilfe des Emulators kann die App direkt am PC getestet werden. Dazu muss jedoch der aiStarter (<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup-emulator.html>) auf dem PC installiert sein.



Auch eine installierbare .apk-Datei kann jederzeit erstellt werden und entweder als QR-Code oder herunterladbare Datei zum Speichern auf dem PC ausgegeben werden.



Der schnellste Weg ist das Scannen des QR-Codes und die App wird automatisch auf das Smartphone heruntergeladen. Damit diese auch installiert werden kann, muss die zuvor Installation von Apps aus unbekanntenen Quellen in den Einstellungen des Telefons erlaubt werden.



Ziel des Workshops

Das Ziel war eine einsatzbereite Android App mit grundlegenden Komponente, wie Buttons, Bildern und Sounds zu programmieren.

Weiterführende Links

MIT App Inventor - <http://appinventor.mit.edu/explore/>

App Inventor Wikipedia - http://de.wikipedia.org/wiki/App_Inventor

Action! Szene 1: Tablets im Unterricht – Filmschnitt mit neuen Medien

VORTRAGENDE/R: STUDIERENDE DES 5. SEMESTERS, SPÜ GRUPPE MOSER

SCHRIFTFÜHRER/IN: LISA KRASSNIG



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 kurze Filmsequenzen, schneiden diese mit Adobe Premiere und produzieren ein Video.

Inhalt des Workshops

Zu Beginn gab es einen kurzen Einstieg, wie man mit einem iPad hantiert. Es wird die Funktion der Kamera am iPad genauer erläutert.



Jetzt erfolgt eine kurze Inputphase, in der die Studierenden verschiedene Funktionen und Anwendungen in Bezug auf das Filmen erklären:

- Schwenken
- Perspektiven beim Fotografieren
- Drehbuch
- Auflösung
- Szenen

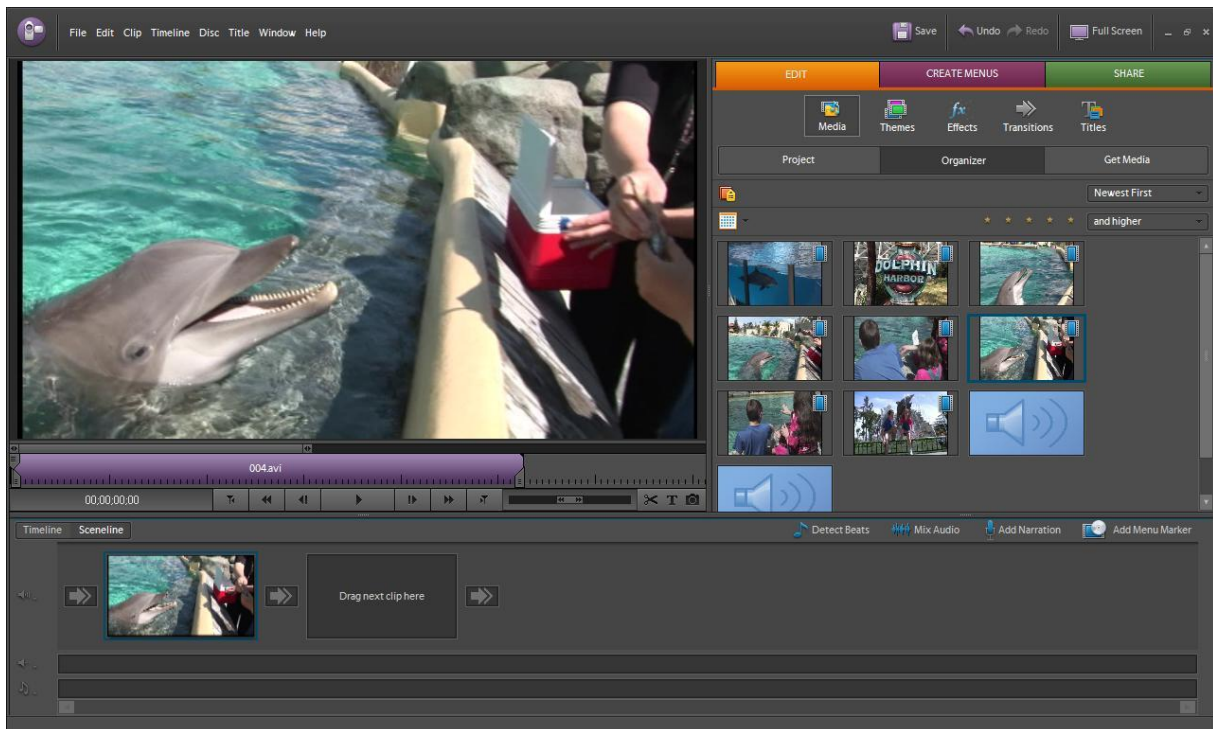
Nach der Inputphase wurden wir in verschiedene Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe wurde einer Frucht zugeordnet. Ich war in der Gruppe, die die Banane als Gruppenzeichen hatte.

Jetzt war es die Aufgabe jeder Gruppe einen kurzen Film zu drehen. Er sollte ca. 3 Szenen haben. Da wir die Gruppe „Banane“ waren, bekamen wir 2 Bananen. Wir hatten die Aufgabe einen Film mit/über diese 2 Bananen zu drehen.

Unsere Idee war:

Szene	Beschreibung
1. Szene	In der ersten Szene sieht man ein Mädchen, das sich hinsetzt und sich auf das Essen einer Banane freut. Doch während des Hinsetzens fiel ihr ein, dass sie noch gerne einen Kakao hätte. So steht sie wieder auf und geht zum Getränkeautomaten.
2. Szene	Ein 2. Mädchen kommt über die Stiege herauf und geht zum Tisch. Sie sieht dort die Banane liegen und nimmt sie einfach. Sie fängt an die Banane zu essen.
3. Szene	Das 1. Mädchen kommt mit ihrem Kakao zurück und sieht, dass ein Mädchen ihre Banane isst. Sie war sehr erstaunt und sieht das andere Mädchen mit großen Augen an. Doch plötzlich holt das 2. Mädchen noch eine Banane hinter dem Rücken hervor und so war alles wieder gut.

Nach Beendigung des Drehs, war es nun unsere Aufgabe die Szenen mit dem Programm Premiere zu schneiden. Zuerst bekamen wir eine kurze Einführung in das Programm.



Dann arbeiteten wir selbstständig:

- Zuerst schneiden der Szenen
- Übergänge einfügen
- Hintergrundmusik einfügen

Als alle Gruppen fertig waren, wurden die Filme gegenseitig bewertet und ein Feedback gegeben.

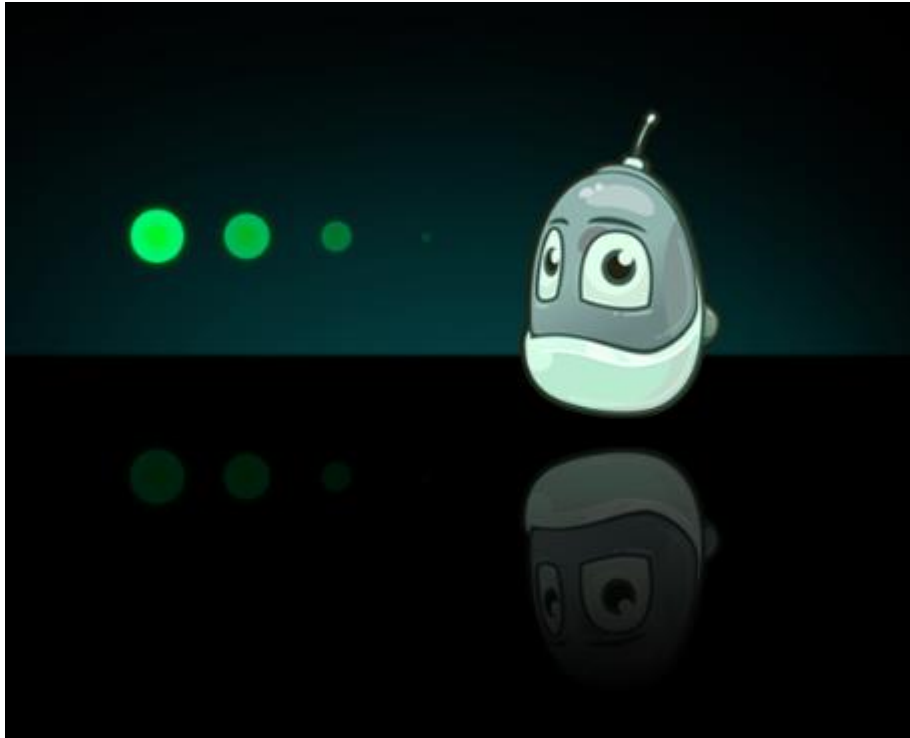
Ziel des Workshops

Ziel des Workshops war es, dass die Teilnehmer/innen in der Lage sind mit einem iPad einen Film aufzunehmen und diesen dann mit Hilfe von Premiere fertigzustellen.

Kodu - spielerische Spieleprogrammierung

VORTRAGENDE/R: THORSTEN JARZ

SCHRIFTFÜHRER/IN: JULIA HUBMANN



Kodu ist eine neue visuelle Programmiersprache mit der man selbst ein Spiel spielerisch erstellen kann. Die Zielgruppe für Kodu sind hauptsächlich Kinder und Jugendliche.

Mit diesem Programm erkennen Schüler/innen den komplexen Aufbau eines Spieles. Im Workshop lernte man, dass Programmieren auch ein kreativer Prozess ist. Zusätzlich hat man gehört wie man Kodu im Unterricht einsetzen könnte.

Mit „Kodu“ kann man in diesem Programm selbst Welten erstellen oder fertige Welten wählen und diese verändern. Es gibt eine bestimmte Anzahl von Spielfiguren, sowie Aktionen die diese Figuren durchführen können.

Inhalt des Workshops

Kodu ist ein kostenloses Programm zur Spieleprogrammierung. Es ist bedienbar mit Maus und Tastatur.

Installations-Voraussetzungen

- Windows 7, Windows 8, Windows Vista, Windows XP

Man erschafft sich eine eigene Welt und weist den Elementen Regeln zu z. B. was passiert wenn ein Objekt an ein anderes Objekt stößt.

In Kodu gibt es bereits vordefinierte Welten, die man verwenden und bearbeiten kann, aber man kann auch selbst eine Welt erstellen:

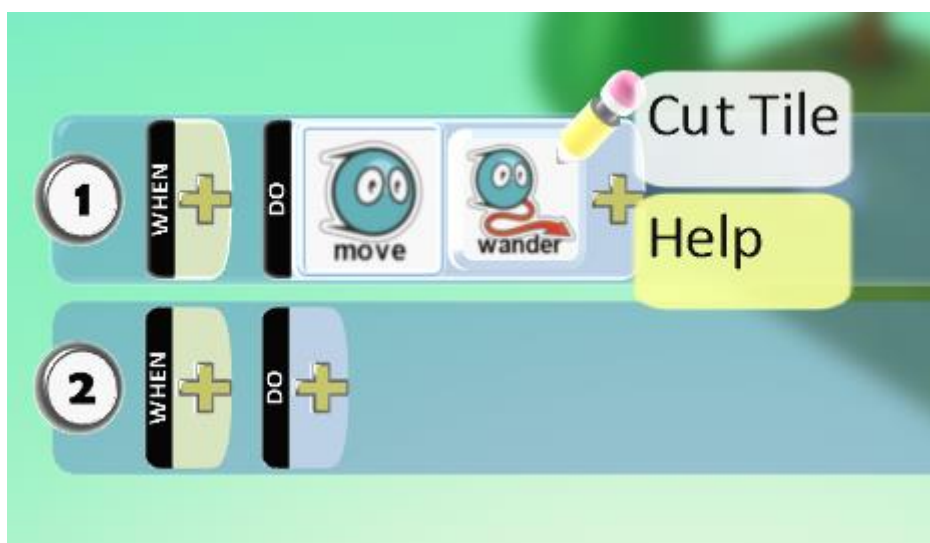


Um ein neues Objekt einzufügen muss man das Objektsymbol auswählen:

Danach kann man wählen welches Element (Bäume, Spieler,...) man genau haben will:

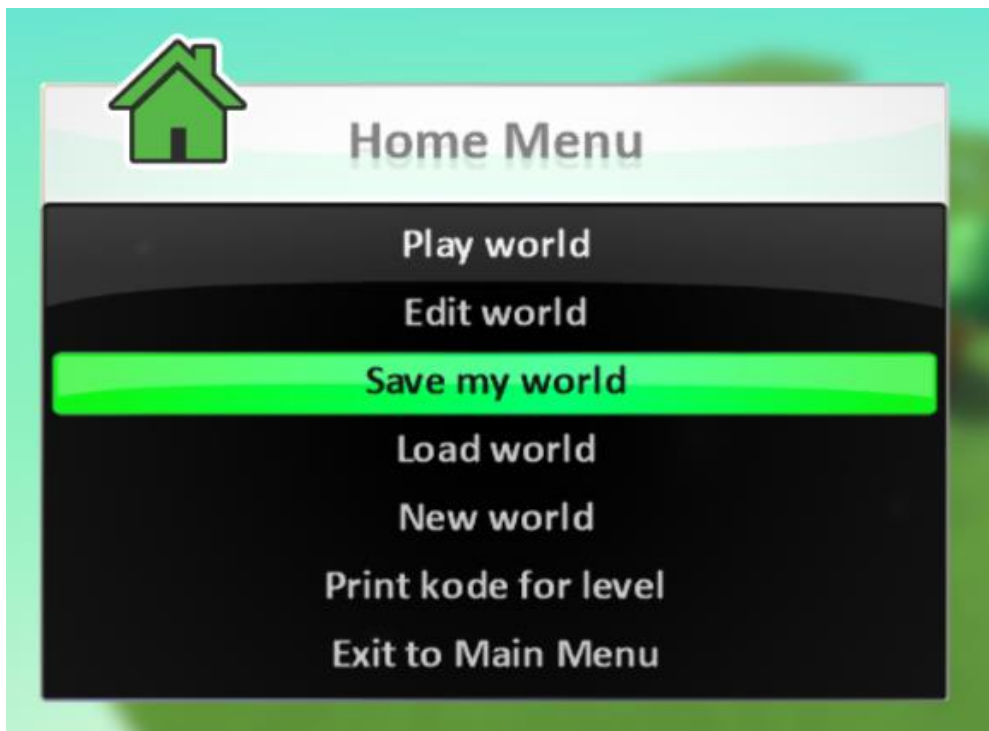


Wenn man nun den Figuren Intelligenz einhauchen möchte, muss man einen Code programmieren indem man auf das Element mit der rechten Maustaste klickt und Programm auswählt. Hier kann man dann wählen was die Figur machen soll. Wenn man das nun festgelegt hat und bemerkt es war falsch, dann wählt man *Cut Tile*:



Um das Spiel nun abzuspielen muss man *Enter* drücken. Um wieder aus dieser Ansicht zu wechseln muss man *Esc* drücken.

Um unsere Welt abzuspeichern muss man auf das Haus klicken und:



Um nun selbst einen Roboter mit der Tastatur zu bedienen muss man:



Es gibt vordefinierte Figuren (Kodu, Rad, Octopus,..) und vordefinierte Sensoren (sehen, hören, wenn die Figur etwas bekommt,..). Auf die Sensoren können die Spieler reagieren.

Ziel des Workshops

Das Ziel ist es ein Spiel zu programmieren, aber auch die Klärung vom Unterrichtseinsatz von Kodu.

Weiterführende Links

www.kodugamelab.com

Automatisierung von Schulprozessen mit der kostenfreien Sharepoint Online und Office 365 Plattform

VORTRAGENDE/R: GEORG STEINGRUBER

SCHRIFTFÜHRER/IN: MATHIAS NEUHERZ



In diesem Workshop wurden die wesentlichen Vorteile, die Office 365 und Sharepoint Online Anwendungen mit sich bringen, präsentiert und wie man diese Medien produktiv in den Schulen einsetzen kann. Außerdem wurde das Projekt „Virtual School“ mit der dazugehörigen „Server App“ vorgestellt und auch das Projekt „win-desktop4education“ mit dem die Standardisierung der IT-Landschaft ermöglicht wird.

Inhalt des Workshops

Office 365 für Schulen

Mit Office 365 haben Schüler/innen die Möglichkeit Office-Anwendungen kostenlos zu benützen. Für Lehrkräfte stehen die Office 365-Anwendungen zu einem Preis von etwa 55 €/Lehrperson und Jahr zur Verfügung, vorausgesetzt, dass die Lehrperson über die entsprechende Lizenz verfügt.

Office

STARTSEITE PRODUKTE SUPPORT VORLAGEN STORE OFFICE ONLINE

Office 365
Office 365 Education

Bieten Sie Mitarbeitern, Lehrkräften, Schülern und Studenten in Ihrer Bildungseinrichtung kostenlos E-Mail, Websites, Onlinebearbeitung und -speicherung von Dokumenten, Chat und Webkonferenzen.

Für Bildungseinrichtungen, die ihre Infrastruktur für Kommunikation und Produktivität ganz nach ihren individuellen Bedürfnissen modernisieren möchten.

KOSTENLOS testen [Jetzt testen](#)

Sind Sie Student? Sehen Sie sich das vergünstigte Abonnement für Office 365 University an.

Lieferumfang
Bieten Sie Schülern, Studenten, Lehrkräften und Mitarbeitern professionelle Kommunikations- und Produktivitätsdienste, die die nötige Leistung und Flexibilität bieten.

Tools für die Zusammenarbeit
Professionelle E-Mail-Funktionen, gemeinsame Nutzung von Dokumenten und Webbesprechungen

Office Web Apps
Office-Dokumente mit den neuesten Browsern von verschiedenen Geräten aus öffnen

Flexibilität und Kontrolle der IT-Umgebung
Eine einheitliche Verwaltungserfahrung, konfigurierbare IT-Kontrollmöglichkeiten und neue App-Tools

Erhalten Sie Office 365 ProPlus für Ihre Schüler und Studenten ohne zusätzliche Kosten → Features → Häufig gestellte Fragen →

SharePoint Online, Exchange Online und Lync Online

SharePoint Online ist ein von Microsoft gehosteter cloudbasierter Dienst, der es ermöglicht Dateien online zur Verfügung zu stellen und auch Websites zu entwickeln. Dieses Feature ist bei einer Office 365-Suite kostenlos dabei. Die Synchronisierung der Dateien erfolgt automatisch im Explorer.

Übersicht über SharePoint 2013

Mit SharePoint 2013 eröffnen sich neue Möglichkeiten zur Zusammenarbeit. Mit der neuen Version von SharePoint werden innovative Methoden eingeführt, um Ihre Arbeit freizugeben und mit anderen zusammenzuarbeiten, Projekte und Teams zu organisieren und Personen und Informationen zu finden.

Freigeben

Gemeinsam arbeiten

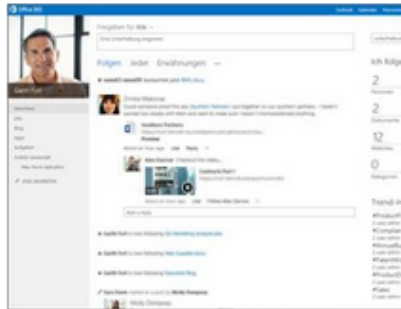
Mit den neuen Funktionen für soziale Netzwerke von SharePoint können Sie Ideen teilen, Antworten finden und sehen, woran Ihre Kollegen gerade arbeiten.

Inhalte freigeben

Veröffentlichen Sie Inhalte von jeder Office-Anwendung aus in SharePoint, und geben Sie sie mit nur wenigen Klicks für Personen innerhalb und außerhalb Ihrer Organisation frei.

SharePoint unterwegs

Geben Sie auf Ihrem Mobiltelefon oder dem Tablet Dokumente frei, aktualisieren Sie Ihren Aktivitätsfeed, und bleiben Sie mit Ihren Kollegen in Kontakt.



Organisieren

Projekte in der Spur halten

Organisieren Sie alle Ihre Projekte und Aufgaben, um sich einen guten Überblick über alle anstehenden Tätigkeiten verschaffen zu können und das über SharePoint, Outlook und Microsoft Project hinweg.

Das Team zusammenhalten

Richten Sie in nur wenigen Minuten eine neue Teamwebsite ein, auf der Sie Besprechungsnotizen veröffentlichen und alle E-Mail-Nachrichten und Dokumente des Teams an einer zentralen Stelle zusammenführen können.

Dokumente speichern und synchronisieren

Synchronisieren Sie Ihre SharePoint-Inhalte mit Hilfe von SkyDrive Pro mit Ihrem Desktop, damit Sie jederzeit auf Ihre Dokumente zugreifen können, auch wenn Sie gerade offline sind.

Testen oder kaufen

Weitere Informationen

[SharePoint Online](#)

Yammer

Erweitern Sie die Möglichkeiten von SharePoint für die Zusammenarbeit, indem Sie es zusammen mit Yammer verwenden – dem sozialen Netzwerk für Unternehmen.

[Weitere Informationen](#)

Erfolgsgeschichten von Kunden

Unternehmen auf der ganzen Welt nutzen SharePoint, um ihre Geschäftsprozesse zu transformieren.

[Weitere Informationen](#)

Verwandte Produkte

- [Yammer](#)
- [Office 365](#)
- [Exchange](#)
- [Lync](#)
- [Project](#)
- [Visio](#)

Exchange Online von Microsoft ist eine Software, mit der E-Mails auf dem PC, auf dem Smartphone oder im Webbrowser verwaltet werden können. Es stehen pro Mailbox 25 GB an Speicher zur Verfügung.

Exchange Online

Intelligenter arbeiten, an jedem Ort, mit gehosteten E-Mail-Diensten für Unternehmen.

- Nutzen Sie E-Mail, Kalender und Kontakte auf Ihrem PC, Ihrem Mobiltelefon oder in Ihrem Webbrowser.
- Hosten Sie Ihre E-Mail auf global redundanten Servern.
- Genießen Sie den Schutz von Antischadsoftware- und Antispamfiltern und einen Rund-um-die-Uhr-Support.



Lync Online ist ebenfalls ein von Microsoft gehosteter Dienst, mit dem Videoanrufe, Chats und Onlinebesprechungen, auch mit Skype-Benutzern, durchgeführt werden kann.

Lync verbindet Menschen an jedem Ort

Chat und Anwesenheit Video-konferenzen Lync-Besprechungen Telefonie

Testen oder kaufen Optionen vergleichen

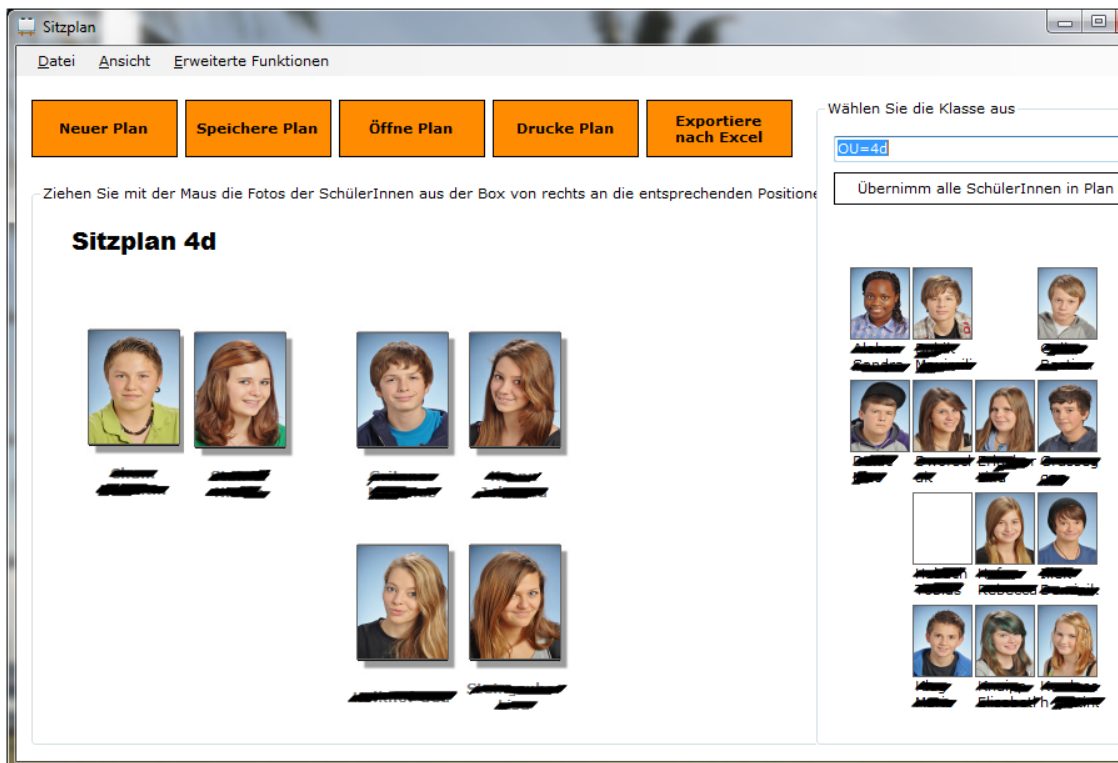
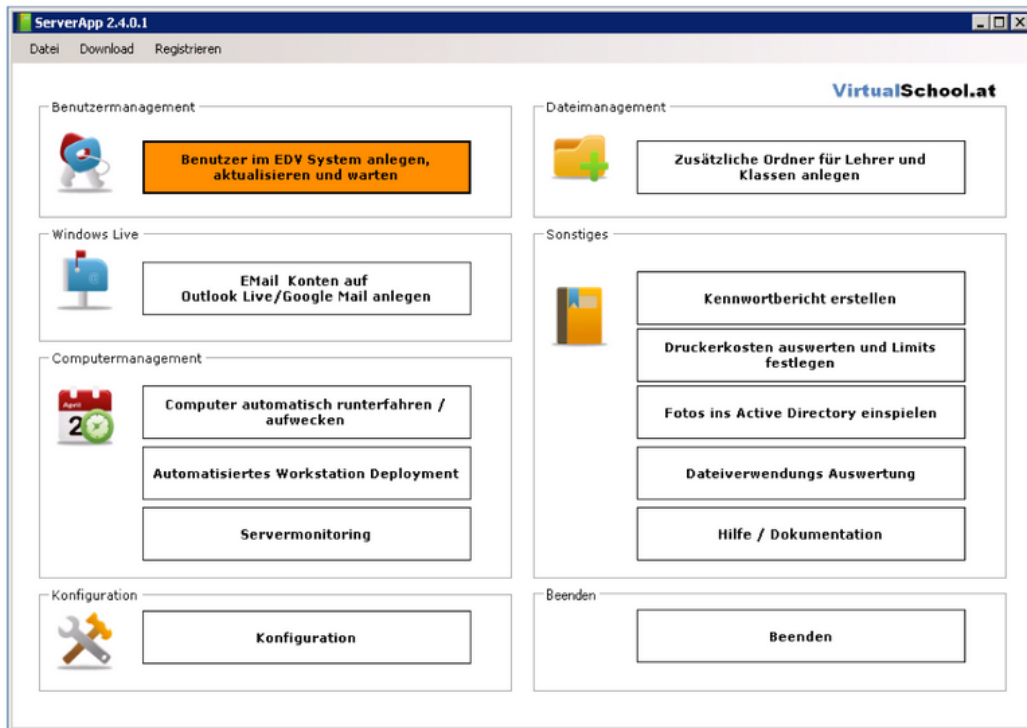
Über die Verbindung von Lync und Skype mit Millionen Skype-Benutzern kommunizieren

VirtualSchool

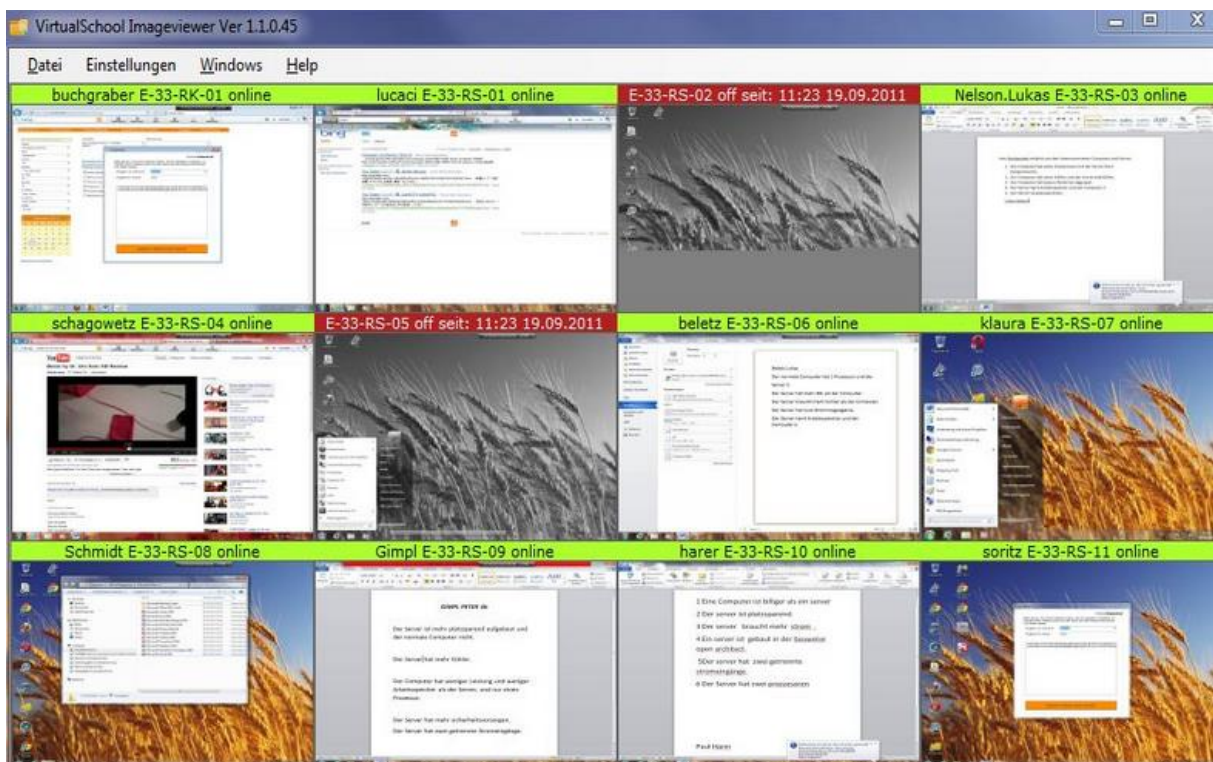
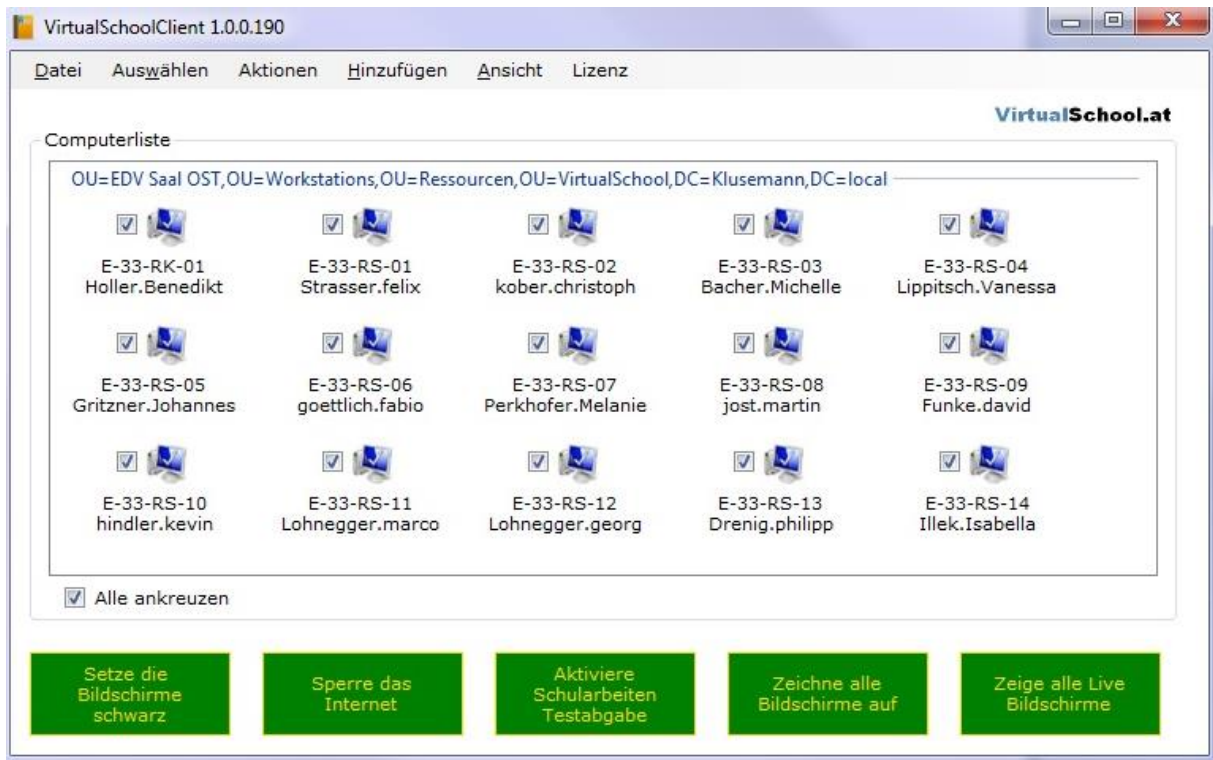
Die „**Virtual School ServerApp**“ ist eine einfache Möglichkeit, ein Schulnetz zu administrieren.

Wesentliche Funktionen sind:

- die einfache Benutzerverwaltung mit den vorhandenen Schnittstellen zu Schulverwaltungsprogrammen wie zB Sokrates, Schüsta, GPUntis etc.
- die simple Einrichtung von E-Mail Konten mit der ServerApp
- das automatische Wecken bzw. Ausschalten der Clients nach gewisser Zeit
- die enthaltene edufoto Framework, die Fotos den Benutzern zuweist zB für Sitzpläne
- ...

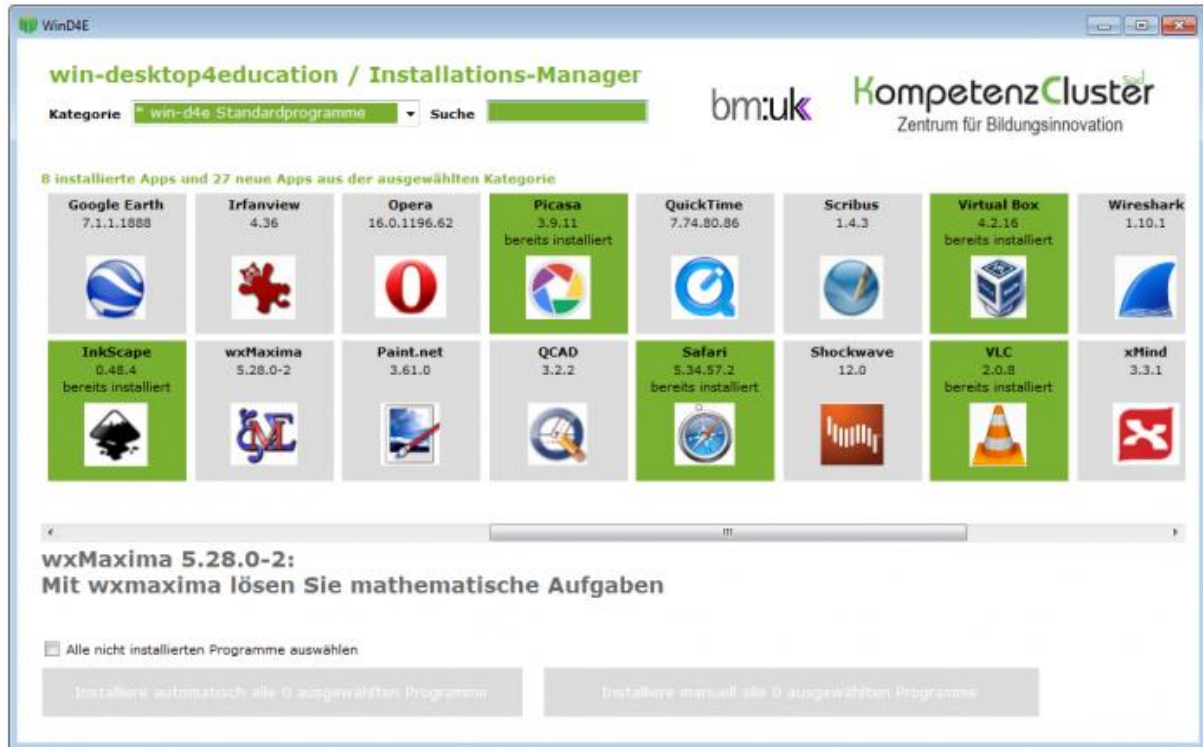


Die **ClientApp** ermöglicht es, über den Lehrer/innen-PC einen Überblick über die Klassenrechner zu verschaffen und diese auch zu steuern.



Win-desktop4education

Die lizenzfreie Software „win-desktop4education“, die vom KompetenzCluster Süd entwickelt wurde und kostenlos von der Website: <http://www.eduservice.at/index.php/wind4e.html> heruntergeladen werden kann, bietet eine Sammlung von zahlreichen Open Source Programmen, die im EDV-gestützten Unterricht für mehr Flexibilität sorgen soll.



Ziel des Workshops

Das wesentliche Ziel dieses Workshops ist den Lehrer/innen die Vorteile von Office 365 und Sharepoint Online aufzuzeigen und wie diese Elemente effektiv im Schulalltag eingesetzt werden können.

Weiterführende Links

www.virtualschool.at

www.eduservice.at/index.php/wind4e.html

<http://office.microsoft.com/de-at/academic/>

<http://portal.microsoftonline.com>

www.klusemann.at