

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.

DIGITALE BILDUNG BEGINNT BEREITS IN DER VOLKSSCHULE

SILVANA AURELI (PH STEIERMARK)

ZIELGRUPPE: PRIMARSTUFE

IT- und Medienkompetenz sind mittragende Säulen für das Lernen und die Teilhabe an der Gesellschaft. Die digitale Kompetenz gehört dabei zu den in der Europäischen Union formulierten acht Schlüsselkompetenzen und sind in den österreichischen Lehrplänen, Unterrichtsprinzipien und Bildungsanliegen schon seit Jahren festgeschrieben.

In diesem Workshop erhalten Sie Informationen zu in der Praxis erprobten Lernszenarien, die den Erwerb digitaler Kompetenzen in der VS erfolgreich fördern.

Eine Vorstellung der digi.komp4 und der digi.Check4 Materialien sowie ein Rundblick, wie in steirischen Volksschulen bereits damit gearbeitet wird, ergänzen das Programm des Workshops.

LEARNING ANALYTICS

DAVID WOHLHART (KPH GRAZ)

ZIELGRUPPE: PRIMARSTUFE, SEKUNDARSTUFE 1

Gegenstand ist die Lernplattform helbling-ezone.com, die wir (Wohlhart Lernsoftware) konzipiert und gebaut haben.

Wir haben in einem FFG-Forschungsprojekt mehrere Aspekte der intensiv genutzten Plattform untersucht und können die Aufbereitung der Datenquellen, die Vorgangsweise und die Ergebnisse zur Diskussion stellen.

Das erste - bereits abgeschlossene - Forschungsprojekt dazu ist hier dokumentiert:

http://www.jucs.org/jucs_21_1/learning_analytics_for_english

Einige Ergebnisse des aktuellen Projekts wurden bei der letzten ÖFEB-Tagung vorgestellt, sind aber noch nicht publiziert.

GAME BASED LEARNING MIT MINECRAFT

THOMAS HAUSER

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1 UND 2

Lernen Sie die neue Minecraft Education Edition kennen, und erfahren Sie aus der Praxis, wie Minecraft im Unterricht eingesetzt werden kann, um die Kreativität der Schüler zu nutzen.

VOM BIBER-DER-INFORMATIK EVENT ZUM BIBER-UNTERRICHT

PETER MICHEUZ (AAU KLAGENFURT)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 2

Ziel dieses Workshops ist die praxisnahe Einbettung der weltweiten Initiative des Biber-der-Informatik Bewerbs in den österreichischen Informatikunterricht.

Der singuläre Eventstatus dieser jährlich wiederkehrenden Rätselstunde in der Biberwoche im November hat das Potenzial, in Form vielseitiger informatischer Aufgabenstellungen und Aktivitäten im Informatikunterricht aller Altersstufen auf das gesamte Schuljahr ausgedehnt zu werden.

Nicht nur der mittlerweile große Fundus an öffentlich zugänglichen Biber-Aufgaben, sondern auch die Biber-Organisation an den Schulen und die bei den

Biber-Bewerben anfallenden Daten bieten einen Fundus für viele Unterrichtsszenarien.

Diese reichen von vielfältigen Anwendungsszenarien der Standardsoftware bis hin zur praktischen Umsetzung des „Modethemas“ Computational Thinking in Form von Automatisierung und Coding,

hierzulande auch (noch?) als „Programmierung“ bezeichnet.

Schließlich wird auch auf Aspekte der in der österreichischen Bildungslandschaft eher unbekanntem Variationstheorie (Lernen durch Variation) Bezug genommen.

Für die Informatik bedeutet dies die variantenreiche Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Werkzeugen, die in der Wahl der „richtigen“ (Programmier)Sprache gipfelt.

Das diesem Workshop zugrunde liegende Material und die Methoden können unmittelbar im Informatikunterricht eingesetzt werden.

BILDRETUSCHE MIT GIMP

WOLFGANG SCHMID (LSR STEIERMARK)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1 UND 2

Das freie Bildbearbeitungsprogramm Gimp eignet sich hervorragend, um Techniken der Retusche kennenzulernen und praktisch durchzuführen: Entfernen von Flecken, Falten; selektives Schärfen und Weichzeichnen bis hin zu Verformung und High-Key-Modelling.

Als Voraussetzung für den Workshop sollten die Benutzeroberfläche und grundlegende Funktionen von Gimp bekannt sein.

RADIOMACHEN IN DER SCHULE – SCHNITTSTELLE ZWISCHEN THEORIE UND PRAXIS

RENATE FASCHINGBAUER (PHST)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1 UND 2

Ziel des Workshops ist es, die Methode Radio als Lehr- und Lernform näher vorzustellen und die Motivation für den Einsatz im Unterricht zu fördern. Die Teilnehmer/innen haben die Gelegenheit, direkt im Radiogel-Studio, dem Bildungsradio der PHSt, mehr über Soft- und Hardwarevoraussetzungen zu erfahren um Radiomachen im Unterricht zu professionalisieren. Nach einer umfassenden Einführung können Erfahrungen mit der praktischen Umsetzung gemacht werden. Durch die methodisch-didaktisch gut durchdachte Anwendung von „Radio als Lernraum“ können sowohl der kreative Umgang mit der Sprache als auch fachliche und soziale Kompetenzen sinnvoll gefördert werden

SCHULRELEVANTE NEUERUNGEN IM WINDOWS SERVER 2016

THORSTEN JARZ (PHST)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE I UND 2

In diesem Workshop erfahren Sie schulrelevante Neuigkeiten zum Windows Server 2016. Neben Hyper-V und Storage Spaces werden auch die Möglichkeiten der Redundanz in einem Cluster gezeigt. In einem Hands-On Workshop können Sie selbst Erfahrung mit Windows Server 2016 sammeln und das Zusammenspiel mit Windows 10 ausprobieren. Ein weiterer Punkt behandelt das Upgrade von Windows Server 2008 bzw. 2012 auf 2016.

COMPUTER SPIELEN - EINMAL ANDERS

MARIA GRANDL, MARTIN EBNER (TU GRAZ)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 2

Lass uns Computer spielen! - und das im wahrsten Sinne des Wortes.

Der Workshop befasst sich mit dem Brettspiel "Execute-Fetch - das etwas andere Computerspiel", welches speziell für den Einsatz im Informatikunterricht ab der 9. Schulstufe konzipiert wurde.

Es soll auf spielerische Weise zeigen, wie ein Computer im „Inneren“ aussieht und funktioniert. Dabei wird nicht nur die Aufgabe der einzelnen Bauteile besprochen, sondern auch maschinennah programmiert. Die Zusammenarbeit von Prozessor, Hauptspeicher, Festplatte, Bus und Eingabe- und Ausgabegeräten wird im Rahmen des Spiels „erlebbar“. Im Workshop wird das Spiel tatsächlich gespielt und gezeigt wie es im Informatikunterricht eingesetzt werden kann.