

TAG DER INFORMATIK FACHDIDAKTIK 2015

Workshop Reihe 2 Zusammenfassung

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Einblicke in die Entwicklerwerkstatt: Lernsoftware für die Volksschule	3
Fesselnde Projektideen mit Tablets und Smartphones für jedes Unterrichtsfach	6
Mach mit in der Maker Szene - Cubieboard - Alternative zum Raspberry PI	8
Android Malware and Co: 2015	11
Best of Mobile Apps (for education)	13
App Erstellung für Anfänger/innen mit Touchdevelop	15
Mit aionav-didactics anspruchsvolle Apps ohne Programmierung selbst erstellen	17
Modewort Coding? Oder: "Vom programmierten zum programmierenden Schüler ..."	19
PIXEL statt Kreide und APP geht's!	20
On Air – Erstellen von Podcasts zur Lernunterstützung mit Audacity	22

Einblicke in die Entwicklerwerkstatt: Lernsoftware für die Volksschule

Vortragender:

David Wohlhart, BEd

Protokollstellerin:

Julia Hödl



Zusammenfassung:

David Wohlhart ist Sonderschullehrer und Softwareentwickler. Er hat 12 Jahre lang an Sonderschulen, Volks- und Hauptschulen unterrichtet und ist seit mehr als 20 Jahren in der Lehrerausbildung tätig. Er unterrichtet an beiden Pädagogischen Hochschulen in Graz. Seit etwa 10 Jahren leitet er eine Firma, die Lernsoftware und Lernumgebungen für Verlage konzipiert und entwickelt. Er hat zwei erwachsene Söhne und lebt in Graz.

Es wurden drei verschiedene Lernsoftwares für Volksschulen vorgestellt:

Eins Plus – (Software für den Mathematikunterricht)

Eins Plus ist ein Lehrwerk für die Volksschule, das Mathematik für Kinder interessant und verständlich macht. Das Unterrichtskonzept verbindet abwechslungsreiche Übungen mit einer spannenden Abenteuergeschichte und bezieht die reale Welt der Kinder auf handlungsorientierte Weise mit ein.

Eins Plus bietet einen kindgerechten Zugang, mit dem Schüler Mathematik in ihrer Vielfalt von Anfang an verstehen können. Reizvolle Aufgabenstellungen, motivierende Denksportaufgaben für die ganze Klasse, Spiele und Rätsel machen Mathematik zu einem spannenden Erlebnis.

Lilos Lesewelt (Deutschsoftware)

Lilo Lesewelt führt die Kinder unter Berücksichtigung individueller Bedürfnisse zu sicherer Lesegeläufigkeit und Lesefreude.

Das Fibelkonzept verbindet spannende und unterhaltsame Lesetexte mit abwechslungsreichen Übungen und Spielen.

Die clevere Lilo, der schlaue Emil und der tollpatschige Rufus begleiten den Lernprozess der Kinder und entführen sie mit ihrem Papierhut in eine fantastische Lesewelt.

Playway to English (Englischsoftware)

Playway bietet ein nach den neuesten Erkenntnissen der Spracherwerbsforschung und Lernpsychologie gestaltetes Unterrichtsmaterial für den Englischunterricht.

- Playway lässt Kinder mit allen Sinnen erleben, dass das Lernen einer Fremdsprache Spaß macht.
- Playway hilft, die intellektuellen, sozialen, emotionalen und motorischen Fertigkeiten der Kinder auszubauen.
- Playway hilft, den frühen Fremdsprachenunterricht in den Gesamtunterricht zu integrieren.
- Playway vermittelt die Fremdsprache mit Musik, Reim, Rhythmus und Bewegung.

Die Autoren haben die SMILE-Methode entwickelt, um das spielerische Lernen der Fremdsprache zu garantieren. Sie umfasst folgende Grundelemente:

Spaß an der Fremdsprache

Merkhilfen durch Musik, Bewegung, Rhythmus und Reim

Intelligenzförderung

Lernen mit allen Sinnen

Einbindung der Themenbereiche in die übrigen Fächer

Warum Lernsoftware:

Die Lernzeit soll individuell von jeder Schülerinnen und jedem Schülern gestaltet werden können. So können auch wichtige Schritte in Richtung Begabungsförderung eingeleitet werden.

Um die Schülerinnen und Schüler zu motivieren werden in jeder Lernsoftware Kognitiv anregende Aufgabenstellungen verwendet. Die vielfältige motivierende Lernumgebung steigert nicht nur das Interesse der Schülerinnen und Schüler zu lernen, sie erzielt auch sehr gute Lernergebnisse.

Außerdem ermöglicht die Lernsoftware den Unterricht noch individueller zu gestalten und für jede Schülerin und jeden Schüler die passenden Übungen bereit zu stellen.

Ein weiterer Vorteil von Lernsoftware ist die voll automatische und übersichtliche Datenauswertung. Für jede Schülerin und jeden Schüler wird ein Profil mit allen wichtigen Informationen angelegt. Beispielsweise ist ersichtlich welche Aufgaben bereits gelöst wurden, wie viele Punkte erreicht wurden, wo Schwierigkeiten entstanden sind und welche Übungen vielleicht wiederholt werden müssen. Außerdem werden für jede Schülerin und jeden Schüler passende neue Lernangebote bereitgestellt.

Bedingungen für Lernsoftware

- Klares, didaktisches Konzept
- Offene Aufgabenstellung, klare Lernziele
- Unterstützung des Selbstlernens bzw. der Lernorganisation
- Evaluationsfunktion
- Passung zu anderen Medien

Weiterführende Links

<http://www.helbling.at/?pagename=home&tssel=tn882>

Ziel des Workshops

Hauptziel des Workshops war die Vorstellung von Lernsoftware (Eins Plus, Lilos Lesewelt, Playway). Es wurde der Aufbau der Software sowie die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten und Varianten gezeigt. Außerdem wurden einzelne Beispiele aus jeder Lernsoftware vorgestellt. Didaktische und Fachdidaktische Hintergründe wurden besprochen. Weiters wurde über die Vorteile von Lernsoftware im Unterricht sowie auch außerhalb der Schule gesprochen.

Fesselnde Projektideen mit Tablets und Smartphones für jedes Unterrichtsfach

Vortragender:

Dr. Wolfgang Slany

Protokollerstellerin:

Lisa Handl



Zusammenfassung:

Der Vortragende ist Softwareentwickler an der TU-Graz und arbeitet mit Freiwilligen aus 45 Ländern gemeinsam an einem Open Source Projekt. Entstanden ist die Software „Pocket Code“ die Scratch-orientiert ist. Im Gegenteil zu Scratch kann man Pocket Code jedoch nur auf dem Smartphone und nicht auf dem PC bedienen. Nun strebt man an der TU Graz das Ziel an, Frauen zu motivieren um bei ihren App mitzugestalten. Es wird ein Video gezeigt, in dem Schüler/innen und Lehrer/innen vom Gibbs erzählen, wie sie mit der Software arbeiten. Herr Slany zeigt kleine Programme vom Pocket Code App, die Kinder selbst mit ihrem Handy programmiert haben. Es besteht immer die Möglichkeit an bereits bestehenden Programmen weiterzuarbeiten. Die Programme, die die Schüler/innen erstellen, sind für alle Benutzer zugänglich die diesen App haben.

Es wird eine Verbindung zwischen dem Roboter und dem Handy App hergestellt. Ein großes Ziel für die Zukunft ist, dass Kinder in ärmeren Ländern ihre eigenen Apps programmieren und sie dann verkaufen.

Ein weiteres Projekt ist gerade in Arbeit. Kinder können durch die entwickelte App, selbst Musik produzieren, in das Handy hineinsingen oder pfeifen. Die App wandelt dies dann automatisch in Noten um.

Weiterführende Links

<https://scratch.mit.edu/>

Ziel des Workshops

Herr Slany, berichtete von seinen Erfahrungen, und wollte die Teilnehmenden davon überzeugen, dass programmieren schon im Kleinkindalter sehr wichtig ist. Er meinte, dass das Programmieren in Schulen viel zu kurz kommt und den Schüler/innen mehr Möglichkeiten bezüglich Softwareentwicklung geboten werden muss. Außerdem versuchte er für jede Teilnehmer/in eine Idee zu finden, welches kleine Programm mit Hilfe des Pocket Codes, für den Unterricht entwickeln werden könnte.

Mach mit in der Maker Szene - Cubieboard - Alternative zum Raspberry Pi

Vortragender:

DI Harald Zeiner

Protokollerstellerin:

Birgit Eibel



Zusammenfassung:

Einführung

Das Cubieboard wurde von der Firma Cubietech, welche im März 2013 gegründet wurde, entwickelt.

Beim Cubieboard handelt es sich um einen Einplatinencomputer mit ARM-Doppelkern-Prozessor und 2GB RAM. Es gibt die Möglichkeit das Cubieboard mit Linux- oder mit einem Android-Betriebssystem laufen zu lassen. Es besitzt außerdem eine SATA-Schnittstelle. Durch das direkte Anschließen einer Festplatte und kann es so im Einsatz als Streaming- und Mediaserver punkten.

Aus Cubieboard1 (A10) entwickelten sich auch die nachfolgenden Varianten: Cubieboard2 (A20) und Cubietruck (=Cubieboard3 A20).

Erarbeitung

Unterschiede Cubieboard – Raspberry Pi:

	Cubieboard	Raspberry Pi
SoC	Allwinner-A10	Broadcom BCM2835
Prozessor	ARM Cortex-A8	ARM11
Taktfrequenz	1 GHz	700 MHz
GPU	Mali-400	VideoCore IV
RAM	1 GByte	512 MByte
Flash-Speicher	4 GByte	-

SD-Karte	Micro-SD bis zu 32 GByte	SD bis zu 32 GByte
GPIO	66 digital, 1 analog	26 digital, kein analog
Netzwerk-Anschlüsse	Ethernet	
Grafik-Ausgang	HDMI, VGA, LVDS	HDMI
Besonderheit	SATA	Anschluss für Kamera-Modul

Im Besonderen unterscheidet sich das Cubieboard von Raspberry PI durch die zusätzlichen Schnittstellen, den Prozessor, der doppelten Stromversorgung, dem SATA-Anschluss, dem vorinstallierten Android und natürlich auch durch den Preis (Cubieboard ~ 60 € und Raspberry ~ 40 €). Cubieboard ist leistungsfähiger als Raspberry PI, aber benötigt so gleichzeitig auch mehr Strom.

Cubieboard Hardware

Um sich das Cubieboard einrichten zu können, wird folgende Hardware benötigt:

- Kabel für Stromversorgung (z. B. USB Rechnerverbindung)
- SATA-Kabel
- USB-Hub, um Maus und Tastatur direkt anstecken zu können
- LAN-Kabel
- HDMI/DVI-Kabel, um einen Monitor anzuschließen
- SD-Speicherkarte (min 2GB)



Diese Software lässt sich auf dem Cubietruck installieren:

- Fedora
- Ubuntu
- Lubuntu
- Debian
- Cubieez
- Android
- Archlinux

Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin durfte ein eigenes Cubieboard einrichten. Die benötigte Hardware, die auf dem Tisch auflag, das vorinstallierte Linux-Betriebssystem und das angereicherte Wissen machten diese Aufgabe ganz gut lösbar.

Weiterführende Links:

docs.cubieboard.org

mathias-wilhelm.de

Ziel des Workshops

Cubieboard – die Alternative zum Raspberry PI – kennenlernen und diesen einrichten können.

Android Malware and Co: 2015

Vortragender:

DI Christoph Barszczewski

Protokollersteller:

Michael Hirschmann



Zusammenfassung:

Der erste Virus für PCs wurde 1986 entdeckt. Die Geschichte betreffend Malware auf Android Handys ist noch sehr jung.

Im Allgemeinen gibt es drei Betriebssysteme für Handys, welche weit verbreitet sind:

- Android
- iOS
- Windows Phone

Android ist weltweit am weitesten verbreitet und kommt sehr dicht im asiatischen Markt vor. Android Handys sind sehr oft gerootet und bergen somit ein besonderes Gefahrenpotential. Das Google Phone Nexus ist z. B. sehr leicht rootbar.

Rooten bedeutet, dass man unterhalb vom Betriebssystem Rechte einzieht. Das macht man z. B., wenn man eine nicht zugelassene Android-Version auf ein Handy spielen möchte.

Die ersten bekannten, großen Probleme traten unter Android 2.3.x (Gingerbread) auf. Danach tauchten sehr viele SMS-Trojaner für kostenpflichtige Nummern auf. Erst ab Gingerbread wurde seitens Hersteller die Wichtigkeit von Malwareabwehr erkannt. Bis 2011 gab es seitens Google überhaupt keine Securitykontrolle. In 2013 kamen dann schließlich neue Policies, die die Verbreitung von Malware eindämmten.

PUPs ((Potentially Unwanted Programs) wurden durch diese neuen Policies stark eingedämmt, Darunter fallen auch sehr viele Fake-Apps sowie Trojaner. Google behauptet seitdem, dass sie intensiv Apps auf Malware prüfen. Dagegen bleibt zu sagen, dass es in der Virenbranche unmöglich ist, dass eine Firma jegliche Malware erkennt. Aus diesen Gründen machen Virens Scanner auf Android Handys Sinn. Bei der heutigen Malware werden sehr oft Command- und Controllserver in Tagesintervallen gewechselt, was eine Erkennung von Malware immer schwerer macht. Dadurch bleibt Malware auch oft unerkannt.

Heute müssen Apps unter Android bei der Installation nach Rechten fragen, vor 2012 war das nicht so. Wenn ein App bei der Installation nicht nach Rechten fragt, dann ist dies sehr ungewöhnlich und weist auf eine Malware hin.

Bei einem Android Handy ist standardmäßig eine Installation außerhalb vom Playstore nicht möglich. Diese Einschränkung kann deaktiviert werden, out oft he Box ist diese aber aktiv. Google behauptet, dass 2 Promille vom den Playstore Apps bedenklich sind, der Rest wird als sicher eingestuft.

Das größte Problem bei Malware ist die Naivität der Benutzer. Die meisten Ausbreitungen könnten verhindert werden, wenn User die Gefahren von bestimmten Softwareprodukten besser erkennen könnten. Weiters legen große OS-Hersteller wenig Augenmerk auf Sicherheit: Microsoft und Google sehen nicht die Sicherheit, sondern die Usability im Vordergrund ihrer Produkte.

Microsoft Betriebssysteme für den PC haben mittlerweile sehr viel Source Code, welcher zum Großteil geschichtlich gewachsen ist und sich schwer bereinigen lässt. Das ist auch der Hauptgrund dafür, dass es immer Exploits geben wird.

Hacker denken immer, bevor sie eine Malware schreiben, über die Zielgruppe nach. Jugendliche kann man z. B. über Spiele, Learning-Apps oder Social Media Extensions angreifen. Bei einem Pensionisten z. B. würde das anders aussehen. Apps für Schulen werden in der nächsten Zeit boomen und stellen somit eine besondere Gefahrenquelle dar. Durch die Analyse des Users, kann der Hacker seine Schadsoftware in Trägersoftware oder in Dokumenten platzieren. Somit erspart er sich das Umgehen von Firewalls. Heute werden auch teilweise Apps nachgebaut und über Fileshares verteilt. Wenn nun eine solche App außerhalb des Playstores installiert wird, kann man leicht Malware platzieren. Der erste große Erfolg hierfür wurde mit AngryBirds durchgeführt. Hier wurde das Original manipuliert und über einen Share angeboten. Manche Apps wollten des Weiteren auf Daten zugreifen, die die App auf keinem Fall braucht, um ordentlich zu funktionieren. Passiert dies, muss einen klar sein, dass vermutlich Malware dahinter steckt. Wozu braucht eine Lernsoftware Zugriff auf die Kontakte?

Malware machen oft nicht Hacker, sondern professionelle Cybercrimes. Ransomware (Erpressungssoftware, die die Benutzung von Geräten sperrt), tritt auch immer häufiger auf.

Weiterführende Links:

Seite zum Hersteller:

www.ikarus.at

Folien zum Vortrag: <http://informatik.didaktik-graz.at/Images/TagDerInformatkFD2015\WSAndroidMalware.pdf>

Ziel des Workshops

Sensibilisierung der Android User mehr auf die Apps zu schauen, die sie am Handy installieren. Weites wird aufgefordert nicht jede Dateiendung am Handy zu öffnen. Die Anzahl an Malware auf Android-Handys wird steigen. Es gibt bereits längere Zeit Virens Scanner, welche Android-Handys vor Malware schützen und Malware erkennen.

Best of Mobile Apps (for education)

Vortragende:

Gerald Geier, BSc, Dr. Elke Lackner

Protokollersteller:

Paul Schiretz

Zusammenfassung:

Mobile Apps werden im Unterricht immer wichtiger. Um sie auch einsetzen zu können, bedarf es folgender infrastrukturellen Grundvoraussetzungen:

- Computer
- Mindestens ein Smartphone bzw. ein Tablet pro Schüler/in
- Internetzugang für Computer und Smartphones bzw. Tablets
- Ladekabeln

Des Weiteren müssen für manche Apps Einverständniserklärungen von den Eltern eingeholt werden. Prinzipiell ist eine Abstimmung mit den Eltern vor dem Einsatz empfehlenswert. Weiters bleibt zu erwähnen, dass die jeweiligen Apps abhängig vom Betriebssystem verwendet werden können. Es stellt sich nun die Frage, welche Plattform für das jeweilige App vorhanden ist bzw. eingesetzt werden möchte.

Derzeit gibt es drei relevante Betriebssysteme für Smartphones und Tablets:

- iOS
- Android
- Windows Phone bzw. Windows RT

Derzeit am Markt befindliche Apps, welche für den Schulalltag besondere Relevanz aufweisen:

Kahoot:

Die Anwendung Kahoot! erlaubt es, Wissensüberprüfungen zu gestalten, die synchron ausgeführt werden. Die Wissensüberprüfung wird online erstellt. Sobald sie gestartet wurde, bekommen die Lernenden eine Frage mit bis zu vier Antwortmöglichkeiten gestellt.

Mentimeter

Dieses Audience Response Tool erlaubt die Erstellung von Fragen mit mehreren Antwortmöglichkeiten. SuS melden sich mit einem speziellen Pin an und beantworten die Fragen. Die Auswertung verläuft in Echtzeit.

Pixlr

Pixlr ist eine Foto-Bearbeitungsapplikation von Autodesk. Neben einer Desktop-Version gibt es drei Web-Apps und zwei Mobile-Apps. Von der Anfängerin bis zum Fortgeschrittenen ist für jede/n etwas dabei.

Weiterführende Links

goo.gl/VWnRtu

[mentimeter.com](https://www.mentimeter.com)

goo.gl/o7v0Tg

goo.gl/5UmmmX

Ziel des Workshops:

Der Workshop vermittelte einen guten Überblick der derzeit am Markt befindlichen, relevanten Apps für die verschiedenen wichtigen Mobile Device Betriebssysteme

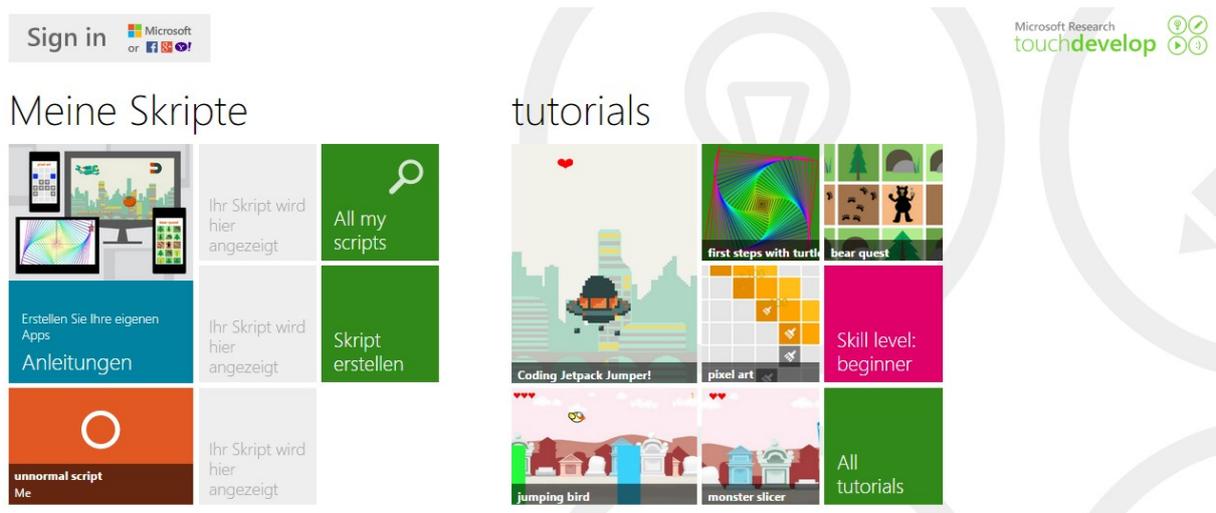
App Erstellung für Anfänger/innen mit Touchdevelop

Vortragender:

Mag. Thorsten Jarz

Protokollerstellerin:

Christin Alward



Zusammenfassung:

Um touchdevelop.com anzuwenden, ist kein Account notwendig. Zu Beginn zeigte Herr Prof. Jarz ein Video, das erklärt, wie Touchdevelop funktioniert. Die Vorteile sind eindeutig erkennbar:

- funktioniert auf jedem Endgerät
- ist kostenlos
- einfacher Zugriff auf alle Sensoren/E-Mails/Kamera/Musik/Bilder/etc.

Die Eingabe ist ähnlich wie Java Script.

Die Teilnehmer/innen wurden angeregt, an ihrem eigenen Endgerät mitzuarbeiten. Herr Prof. Jarz hatte ein Touchpad und den Stand PC zur Verfügung.

Beispiel 1: Hello World

Es wurde eine „blank“ ausgewählt um eine leere Seite zu erzeugen. Die Oberfläche kann je nach Skills frei gewählt werden (beginner, coder, expert).

Um einen Text einzugeben muss die „abc“-Schaltfläche ausgewählt werden. Man schreibt „Hallo Welt“ und klickt anschließend auf „Post to wall“.

Beispiel 2: Turtle

Hier wurde ähnlich wie in Small Basic eine Schildkröte erzeugt, die eine gewisse Anzahl von Schritten in eine Richtung machen soll. Als Feature soll der Benutzer gefragt werden, wie weit die Schildkröte denn gehen soll.

Beispiel 3: Verzweigungen

In diesem Beispiel wurde mit Hilfe von einer If-Verzweigung die Zeit abgefragt. War es vor 12:00 Uhr so wurde „Guten Morgen“ ausgegeben, war es nach 12:00 Uhr so wurde „Guten Tag“ ausgegeben.

Beispiel 4: Schal App

Die Schal App sagt und lediglich ob es so kalt ist, um einen Schal zu tragen oder, ob man den Schal auch weglassen kann. $<0\text{ }^{\circ}\text{C}$ → Ich brauche einen Schal; $>0\text{ }^{\circ}\text{C}$ → ich brauche keinen Schal.

Ob nun wirklich ein Schal von Nöten ist, wurde so überprüft, dass mit JSON (oder XML) eine Wetterkarte von Graz eingebunden wurde. <http://api.openweathermap.org/data/2.5/weather?q=Graz.at>

Da nach dem vierten Beispiel die Zeit leider schon etwas knapp wurde, hat Herr Prof. Jarz noch einige Beispiele nur gezeigt.

Beispiel 5: n-Eck mit Turtle

Beispiel 6: Vieleck mit Ereignis → Der Benutzer kann die Anzahl der Ecken bestimmen.

Beispiel 7: Schütteln zum würfeln → Das Endgerät wird einfach geschüttelt, und man bekommt ein Würfelergebnis; zum Beispiel „Du hast 5 gewürfelt“. Das Ereignis, das dazu verwendet wird, ist das shake-Ereignis

Beispiel 8: Ball spielen – Ping Pong

Beispiel 9: New York Jetpack

Weiterführende Links:

www.touchdevelop.com

Folien zum Vortrag: <http://1drv.ms/1lgFpw9>

Ziel des Workshops

Es ist einfacher als gedacht verschiedene Apps für diverse Endgeräte zu programmieren. Man kann mit TouchDevelop überall arbeiten. Schaltflächen für die verschiedenen Programmierbefehle sind selbsterklärend und leicht verständlich.

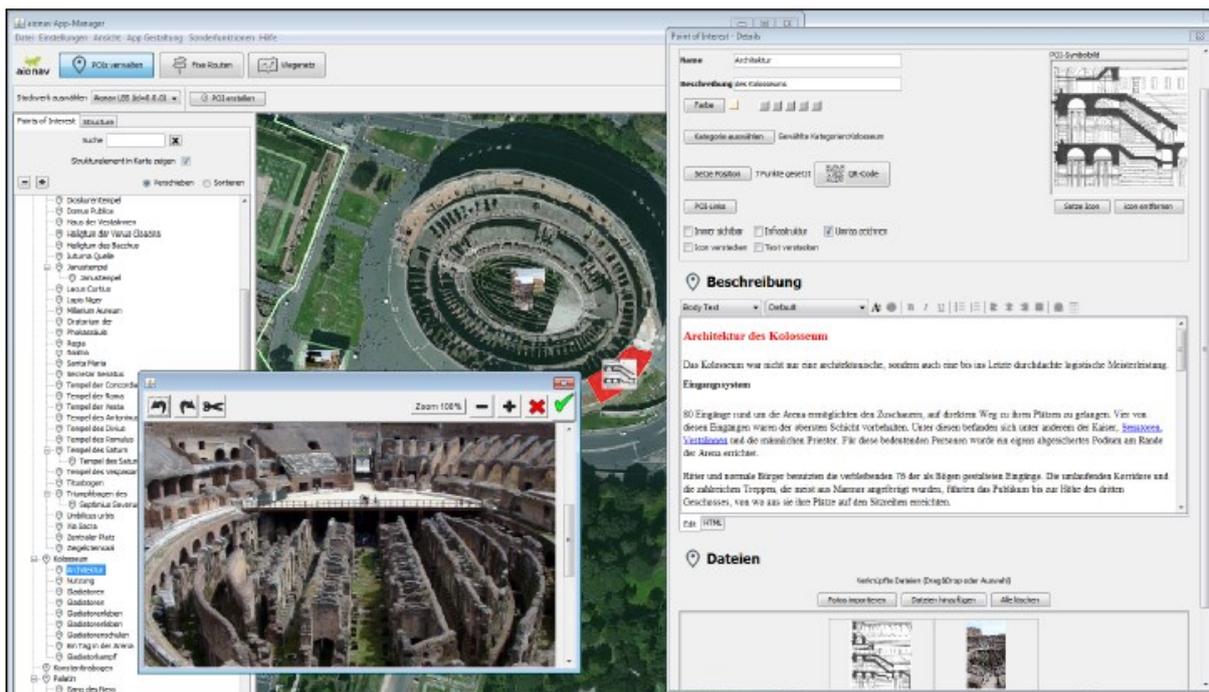
Mit aionav-didactics anspruchsvolle Apps ohne Programmierung selbst erstellen

Vortragender:

Dr. Ulrich Walder

Protokollerstellerin:

Sabine Rauscher



Zusammenfassung:

aionav-Apps bieten alle Möglichkeiten, um Ihre Lektionen ins beste Licht zu rücken. Sie erlauben die Präsentation Ihres Unterrichtsstoffs in Text, Bild, Video und Ton und im individuellen Design. Führen Sie Ihre Lernenden gezielt durch die strukturierten Inhalte oder präsentieren Sie Ihre Themen auf georeferenzierten Karten zum freien Entdecken - Suche und Navigation inklusive. aionav-Apps sind interaktiv: die Studierenden können ihre eigenen Eindrücke festhalten oder ihre Erkenntnisse sofort mit Lehrern oder Kommilitonen teilen. Da aionav-Apps sowohl autonom, wie auch vernetzt funktionieren, brauchen Sie keine teuren Installationen, wie WLAN oder leistungsfähige Server. aionav-Apps verschlingen keine Entwicklungskosten. Die Lehrenden können dank dem revolutionären aionav-App Konzept Ihre Apps selbst.

Das aionav-App Konzept revolutioniert die App-Entwicklung und -Nutzung in vielfacher Weise: Die Funktionen und die graphische Benutzeroberfläche (GUI) sind von den Inhalten getrennt; d.h. mit einer frei gestaltbaren Oberfläche können beliebige multimediale Informationen attraktiv verfügbar gemacht werden. Die Inhalte sind lokal verfügbar, können aber selbstverständlich auch mit dem Web verlinkt werden. Die Struktur der Inhalte ist frei definierbar. Die multimedialen Inhalte (Points of Information oder

POIs genannt) können auf beliebigen Karten, Plänen und Grundrissen geo-referenziert dargestellt werden.

Weitere Highlights sind:

Freie Strukturierung der Inhalte.

Notizen zu den Inhalten durch die
Lernenden in Text, Bild, Video
und Ton.

Spracheingabe und –ausgabe.

Mehrsprachig, QR-Codes.

Merklisten, Favoriten.

Navigation innen und aussen.

Optimierte Routenwahl.

Kostengünstig!

Weiterführende Links:

<http://www.appyourpassion.com>

Ziel des Workshops:

Einfache Erstellung von Apps ohne Programmierung

PIXEL statt Kreide und APP geht's!

Vortragender:

Harald Meyer, MA

Protokollersteller:

Tanja Plantosar



Zusammenfassung:

Jeder Kursteilnehmer erhielt ein iPad von Herrn Meyer, MA, um am Workshop teilnehmen zu können. Der Grund dafür war, dass die Teilnehmer/innen die einzelnen Softwares ausprobieren können, die in Zukunft die Kreide an der Tafel ablösen sollen.

Um die einzelnen Softwares schneller ausprobieren zu können wurden die QR-Codes mithilfe der App „Qrafter“ abgescannt, um direkt zum Programm zu gelangen.

Es wurden verschiedene Arten von lernunterstützenden Apps gezeigt. Es gibt verschiedene Kategorien, die angewandt werden können. Unterteilt werden diese in: Präsentationssoftware, Programme zum Sammeln von Lernunterlagen, Lernplattformen, Feedbacksoftware und verschiedenste andere, die die Aufmerksamkeit der Schüler/innen auf sich ziehen sollen. Es wurden einige ausprobiert und einige vorgestellt, da die Zeit für die Informationsflut nicht ausgiebig genug war.

Besprochen wurden jedoch nicht nur die einzelnen Softwares sondern auch die interaktiven Tafelsysteme, die immer mehr Anklang in den Schulen finden. Das Problem dabei ist jedoch, dass die Lehrer/innen keine Einschulungen für diese Systeme bekommen und sich die Skills eigenständig beibringen müssen. Dies überfordert einige.

Im Anschluss gab es eine Diskussionsrunde, bei der sich die Meinungen spalteten.

Im Allgemeinen ein sehr ausführlicher Workshop mit viel Input.

Weiterführende Links:

<https://itunes.apple.com/at/app/qrafter-leser-und-generator/id416098700?mt=8>

<http://prezi.com/>

<http://www.nearpod.com/>

<http://www.voki.com/>

<https://telligami.com/>

Ziel des Workshops:

Der Workshop handelt von diversen, digitalen Medien. Er beschäftigt sich damit, welche Medien dafür geeignet sind, um die Kreise aus dem Klassenzimmer zu verbannen. Die Teilnehmer/innen können alles ausprobieren und somit auch mitentscheiden, was die Vorzüge und was die Nachteile sind. Auch auf diverse Software wird eingegangen, die man im Unterricht benutzen kann.

On Air – Erstellen von Podcasts zur Lernunterstützung mit Audacity



Vortragende:

Dr. Daniela Moser

Protokollstellerin:

Julia Kappel

Zusammenfassung:

Zu Beginn werden gängige Mikrofone für den semiprofessionellen Bereich vorgestellt. Danach werden die gängigsten Begriffe im Zusammenhang mit der Erstellung von Podcasts erklärt. Durch die Herstellung von Podcasts wird bei den Schüler/innen die Sprachkompetenz sowie die Lesekompetenz gefördert. Als Tool zur Erstellung der Podcasts wird Audacity herangezogen, welches frei downloadbar und leicht zu bedienen ist. Der Workshop wurde sehr praxisnah gestaltet, in dem die Teilnehmer/innen ihren eigenen Podcast erstellten. Dafür wurde ein textliches Grundgerüst zur Verfügung gestellt, welches im Anschluss von jedem bzw. jeder ausgeschmückt, aufgenommen sowie geschnitten wurde. Zum Abschluss wurden die erstellten Produkte vorgestellt und mündlich bewertet.

In Audacity kann sehr leicht eine beliebige MP3-Datei in den Editor geladen werden. Nach dem Import wird die Datei akustisch dargestellt. Auch auf hilfreiche und einfache Shortcuts wird während des Workshops eingegangen. Für die Bearbeitung von Sounddateien in Audacity ist die Maus das zentrale Werkzeug. Das beim Programmstart aktivierte Werkzeug ist das Auswahlwerkzeug, welches ein schnelles und einfaches Bearbeiten nach dem Import ermöglicht. Des Weiteren gibt es Zoomfunktionen fürs Feintuning sowie Möglichkeiten direkt aus Audacity heraus Audioquellen aufzuzeichnen.

Ziel des Workshops

Erlernen des Programms Audacity sowie die Erstellung von simplen Podcasts.