

Minecraft

Michael Fleischhacker (NMS Kinzerplatz)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1-2

In diesem Workshop wird aufgezeigt, wie Minecraft, eines der meistgespielten Sandboxing Games der Welt, für den Unterricht verwendet werden kann. Es wird auf die vielen Möglichkeiten im Bereich der digitalen Grundbildung, aber auch auf die spielerische Wissensvermittlung aufmerksam gemacht.

So wird in diesem Workshop gezeigt, wie mit Hilfe dieses Spieles die ersten Kompetenzen im Bereich der Programmierung erworben werden. Hierbei wird begonnen, mit einer blockbasierten Sprache zu arbeiten, welche Schritt für Schritt ausgeweitet wird.

Minecraft ermöglicht durch seine vielen verschiedenen Bausteine und Tools eine Vielzahl von Möglichkeiten, welche sich sehr gut für die Wissensvermittlung eignen. Gemeinsam werden einige dieser Features getestet.

Was sind TUIT Workshops– „Pocket Code spielend Programmieren lernen“

Angelika Droisner, Carina Enzinger, Michaela Frühwirth (TU Graz)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1-2

- Kurze Vorstellung „Was sind TUIT Workshops“.
- Einleitung zum Thema Pocket Code im Schulunterricht ab Sekundarstufe 1&2.
- Wie und vor allem in welchen Gegenständen kann ich Programmieren mit Pocket Code einsetzen.
- Kurzes Beispiel, dass die Lehrpersonen selbst programmieren dürfen
- Fragen & Anregungen.
- <https://learninglab.tugraz.at/informatischegrundbildung/tuit-workshops/>

Seesaw

Stefan Eichelmüller (PH Steiermark)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1

ePortfolio mit Seesaw Seesaw ist eine Lernplattform zum Austauschen, Speichern und Organisieren von Arbeiten von Schülerinnen und Schülern und auch ein einfaches Tool zum Erstellen von Erklärvideos und differenzierten Arbeitsaufträgen. Seesaw ist für alle gängigen Betriebssysteme verfügbar. In diesem Workshop erfahren Sie ...

- was Seesaw ist,
 - wie Seesaw im Unterricht verwendet werden kann,
 - wie eine Klasse in Seesaw administriert wird und
 - wie Eltern in die Arbeit mit Seesaw einbezogen werden können.
- Website: <https://web.seesaw.me/>

der BBC micro:bit im Informatikunterricht

Mag. Maria Grandl (TU Graz)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1-2

Sie kennen den BBC micro:bit bereits und sind an fortgeschrittenen Beispielen für den Informatikunterricht bzw. für die Oberstufe interessiert? Im Workshop wird erklärt, wie Sie mithilfe des eingebauten Bluetooth-Moduls Nachrichten verschicken und empfangen können und welche Projekte mit dieser Funktionalität im Unterricht umsetzbar sind. „Schwierige“ Beispiele finden sich auch im Schulbuch „Digitale Bildung in der Sekundarstufe - Computational Thinking mit BBC micro:bit“ – diese werden im Workshop genauer unter die Lupe genommen.

Office 365 - Microsoft Teams in the classroom

Andrea Tekautz (PH Steiermark)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1-2

Im Workshop „Microsoft Teams in the classroom“ werden Sie Möglichkeiten kennenlernen, um mit Ihren Schülerinnen und Schülern mit MS Teams arbeiten zu können. Teams ist ein digitaler Hub, der den inhaltlichen Austausch, Lerninhalte und Apps an einem Ort zusammenbringt. Lehrer haben dadurch die Möglichkeit, kollaborative Klassenzimmer zu schaffen.

- Microsoft Teams als Tool für den Unterricht
- Kommunikationsmöglichkeiten nutzen (Chat, Skype)

Ziel: Die Teilnehmer/innen können Microsoft Teams effizient für Ihre Unterrichtsarbeit und zum kollaborativen Arbeiten mit Schüler/innen nutzen.

sCool – Game-Based-Learning im Informatikunterricht

Assoc.Prof. Dipl.-Ing. Dr.techn. Christian Gütl, Alexander Steinmaurer
(TU Graz)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1-2

SchülerInnen, die auf einer fehlgeschlagenen Weltraummission einen Roboter retten müssen und dabei programmieren lernen – klappt das?

Mit der App 'sCool' werden verschiedene Programmierkonzepte in eine Story verpackt und mit weiteren Gaming-Elementen versehen. Dadurch entsteht ein Lernspiel, bei dem auf explorativem Weg zu Computational Thinking hingeführt werden soll und die SchülerInnen außerdem den Roboter retten! Diskussion von Ergebnissen des Einsatzes im Schulbereich werden dargestellt.

WORKSHOP REIHE 2



Hands-on Workshop zum Thema AR und VR im Unterricht

Harald Burgsteiner und Johannes Dorfinger (PH Steiermark)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1-2

"In diesem Hands-On-Workshop werden einige aktuelle Technologien aus dem Bereich der Augmented Reality (AR) und der Virtual Reality (VR) gezeigt. Teilnehmer und Teilnehmerinnen können selbst ausprobieren, wie sich AR und VR "anfühlt", um einen Eindruck zu bekommen, ob und wie diese im eigenen Unterricht eingesetzt werden können."