

Digital und Barrierefrei: Tipps und Tricks zur digitalen Inklusion im Unterricht

MMag. Dr. Simone Adams (Karl-Franzens-Universität Graz)

ZIELGRUPPE: alle Schulstufen

Technik wird oft als Motor für digitale Barrierefreiheit verstanden. Aber was digital ist, ist nicht automatisch auch schon barrierefrei. Häufig gibt es Stolpersteine und noch häufiger „blinde Flecken“. Dieser Workshop startet mit einem erweiterten Inklusionsbegriff, der sichtbare und nicht-sichtbare Behinderungen umfasst. Wir setzen bei dem Grundsatz an, dass Teilhabe an einer digitalen Gesellschaft für alle möglich sein muss und dass „BeHinderung“ oft durch Unwissenheit konstruiert ist. Der praktische Teil umfasst Tipps für einfache Sprache, die Erstellung von barrierefreien Lehrmaterialien für Print und Online sowie praktische Beispiele wie mit digitalen Lösungen inklusive und barrierefreie Didaktik betrieben werden kann.

micro:bit für AnfängerInnen

Harald Meyer (PH Steiermark)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1

Auch in Österreich soll der kleine programmierbare micro:bit im Unterricht zukünftig seinen Beitrag im Zuge der Digitalisierungsstrategie „Schule 4.0.“ leisten. Mit der digitalen Grundbildung werden den Schülerinnen und Schülern die nötigen Kompetenzen unter anderem in der technischen Problemlösung und dem Computational Thinking vermittelt. Schaffen wir Lernräume für einen lebendigen und handlungsorientierten Zugang und die Möglichkeit Robotik und Coding auf spielerische Art und Weise zu erlernen. In diesem Workshop lernen wir den micro:bit kennen und probieren praktisch aus, was hinter diesem Werkzeug steckt und wie es gewinnbringend in der Sekundarstufe 1 eingesetzt werden kann. Dazu schmökern wir im OER Schulbuch „Computational Thinking mit micro:bit. Digitale Bildung in der Sekundarstufe“. Es zeigt unter anderem, wie digitale Bildung integrativ in allen Fächern vermittelt werden kann. Durch das Hands On und der Beleuchtung dieses didaktischen Konzeptes werden auch weitere Vertreter diskutiert.

Maroon

Assoc. Prof. Dipl.-Ing. Dr.techn. Christian Gütl (Technische Universität Graz)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1-2

Maroon ist ein virtuelles Physiklabor in das man mit Virtual Reality Brillen tatsächlich eintauchen kann und mit Simulationen und Experimenten interaktiv lernen und lehren kann. So können Experimente durchgeführt werden, die ansonsten oft zu teuer, zu gefährlich oder schwierig durchzuführen sind. Durch die Virtual Reality Erfahrung fühlen sich Lernende, als wären sie tatsächlich in einem Labor und können so Experimente in einem sicheren, aber realistischen Umfeld durchführen. Diskussion von Ergebnissen des Einsatzes im Schulbereich werden dargestellt.

igelTV

Wolfgang Kolleritsch (PH Steiermark)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1-2

Wir haben bei Radioigel und igelTV Ton und Bild optimiert, um TV-Interviews, Lernvideos und Radioprojekte LIVE und ohne aufwändigen Schnitt umzusetzen.

Sie sind an Schule oder Hochschule tätig und möchten an ihrem Standort audiovisuelle Projekte realisieren, dann schnuppern Sie Studioluft und holen Sie sich Tipps für ihre Projekte.

Virtuelle Lernwelten mit augmented reality

Peter Holl (KPH)

ZIELGRUPPE: Primarstufe

Vorstellung und ausprobieren von neuen Unterrichtsmaterialien (Bücher, etc) die Inhalte der Primarstufe mit augmented reality Unterstützung vermitteln. App-anwendungen zum Arbeiten mit AR.

Bilder sagen mehr als Worte – Multimediale Tools zur Bearbeitung von gesellschaftspolitischen Themen im Unterricht

Waltraud Eder (PH Steiermark)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 2

Gesellschaftspolitische Themen sind in den Medien und in der Schule immer präsent. Daher ist es schwierig, die SchülerInnen für diese Thematik zu begeistern – sie sind buchstäblich „übersättigt“. Wie kann man nun Jugendliche dazu bewegen, sich aktiv mit Themen wie Mobbing, Fake News oder Corporate Social Responsibility, zu beschäftigen? Bild- und Video-Tools zur Visualisierung können als Arbeitshilfen dienen, ihre Phantasie anzuregen und ihrer Kreativität die Möglichkeit zu geben, sich auszuleben. Ihre individuellen Fähigkeiten werden gefördert, da sie ihre Aufgabengebiete (wie z.B.: Regie, Zeichnen, Dreh usw.) frei wählen können. Die Auseinandersetzung mit aktuellen Themen erfolgt auf der kognitiven, als auch auf der praktisch-kreativen Ebene..

„World of Classcraft“ – Gamification im Unterricht

Katja Melbinger, BEd (NMS Algersdorf)

ZIELGRUPPE: SEKUNDARSTUFE 1-2

Mit Classcraft werden Lerninhalte in spieltypische Elemente und Vorgänge verpackt, um die Motivation der Lernenden zu steigern. Die SchülerInnen können ihr Level durch positive Leistungen und Verhalten steigern, in Teams arbeiten und sich Kräfte erarbeiten, die sie dann im Unterricht einsetzen dürfen. Diese Kräfte können natürlich durch negatives Verhalten auch wieder verloren gehen. Im diesem Workshop haben die TeilnehmerInnen die Möglichkeit "World of Classcraft" aus der LehrerInnen- und SchülerInnen-Perspektive kennen zu lernen. Im ersten Teil geht es um die Voraussetzungen für den Einsatz im Unterricht, Vorstellung der Funktionen und Anpassungsmöglichkeiten für den eigenen Unterricht. Im zweiten Teil übernehmen die TeilnehmerInnen die Rolle der SchülerInnen und tauchen selbst in die Welt von Classcraft ein.