

Fachtagung

OeAD macht Schule: Was Lehrkräfte bei der (Weiter-)Entwicklung von digitalen Kompetenzen unterstützt

Hilfestellungen und Best-Practice-Beispiele für einen zukunftsorientierten Schulunterricht

30. April 2019 | 10:00 - 17:00 Uhr

Vienna Business School Hamerlingplatz

Hamerlingplatz 5-6 | 1080 Wien

Drei von vier Pädagog/innen fühlen sich schlecht bzw. eher schlecht auf die Verwendung digitaler Lehr- und Lernmedien vorbereitet. Selbst jede fünfte Lehrkraft unter 30 Jahren ist der Meinung, dass der Digitalisierung in der Ausbildung zu wenig Rechnung getragen wird.

Dies ergab die Studie „Wie fit sind Österreichs Schulen für die digitale Welt?“ des Meinungsforschungsinstituts OMG im Auftrag der Innovationsstiftung für Bildung im Sommer 2018.

Basierend auf diesen Ergebnissen fokussiert die OeAD macht Schule-Fachtagung 2019 auf die Stärkung digitaler Kompetenzen von Lehrkräften: Was brauchen Pädagoginnen und Pädagogen, um digitale Medien kritisch und selbstbestimmt im Unterricht einzusetzen? Welche technischen oder didaktischen Kompetenzen sind erforderlich? Welche innovativen Methoden und Ansätze benötigen Lehrkräfte, um die Veränderungen durch Digitalisierung in den Unterricht zu integrieren?

Diese und weitere Fragen diskutieren Lehrkräfte gemeinsam mit Bildungsexpertinnen und -experten in themenspezifischen Fachkreisen. Dabei kommt auch die Praxis nicht zu kurz: Während des gesamten Tages können die Tagungsteilnehmenden sowohl in ausgewählten Fachkreisen als auch in der Mittagspause an Hands-on-Stationen digitale Unterrichtselemente kennenlernen und ausprobieren.

Beschreibung der Fachkreise am Nachmittag (13:00-16:00 Uhr)

7 Fachkreise werden 2x hintereinander parallel angeboten. Die Teilnehmer/innen können also jeweils zwei Fachkreise besuchen. Fachkreis 7 (KKA) wird nur einmal angeboten.

Fachkreis 1

Titel	Games, Gamification und spielerische Technologienutzung im Unterricht
Vortragende/r	Univ.Prof. DI Dr. Fares Kayali
Institution	Universität Wien, Zentrum für LehrerInnenbildung
Beschreibung	Der Workshop beginnt mit einem Überblick zu verschiedenen Definitionen und Anwendungsbereichen von Serious Games im Allgemeinen und game-based Learning im Speziellen. Anhand einer Gruppendiskussion, einer kollaborativen Design-Aufgabe und Anwendungsbeispielen wird ein differenziertes Bild geschaffen, wie Spiele und spielerische Methoden im Unterricht bedeutungsvoll und nachhaltig eingesetzt werden können.

Fachkreis 2

Titel	Gamification, Nudging und eine Brise Blockchain. Vorstellung und Einsatzmöglichkeiten im edukativen Bereich
Vortragende/r	Mag. Dr. Alexander Pfeiffer
Institution	Donau-Universität Krems
Beschreibung	Der Workshop beginnt mit der Vorstellung von Gamification, Nudging und einer kurzen Einführung über die Rolle von Blockchain-Technologie im (gamifizierten) Bildungswesens in Form eines Impulsreferates. Danach werden in Form von Gruppenaktivitäten (Arbeit mit Personas) diese Prinzipien im edukativen Sektor aus verschiedenen Perspektiven betrachtet, diskutiert und vorgestellt.

Fachkreis 3

Titel	Internet – aber sicher!
Vortragende/r	Barbara Buchegger
Institution	SaferInternet.at
Beschreibung	Für Kinder und Jugendliche sind digitale Medien ein selbstverständlicher Bestandteil ihres Alltags. Oft unterschätzen sie aber die Risiken und Folgen ihres Handelns im Netz. Erfahren Sie hier, wie Sie die sichere Internet- und Handynutzung in der Schule zum Thema machen können und wie Sie bei Problemen richtig reagieren. Lernen Sie wie Sie den Umgang mit irreführenden Inhalten (Fake-News) mit Ihren Schüler/innen üben können, sowie wie Sie Cyber-Mobbing frühzeitig erkennen und unterstützend eingreifen können.

Fachkreis 4

Titel	Reality Check der Aus- und Weiterbildung für Lehrkräfte
Vortragende/r	Mag. Andreas Riepl
Institution	Bundes- und Koordinationszentrum eEducation Austria
Beschreibung	Digitale Kompetenzen und informatische Bildung sind in den österreichischen Lehrplänen, Unterrichtsprinzipien und Bildungsanliegen schon seit Jahren festgeschrieben. Das gemeinsame digi.komp-Dach trägt zur verlässlichen und praktischen Umsetzung dieser verbindlichen Vorgaben bei. Denn Kompetenzmodelle machen digitale Kompetenzen und deren Aufbau vorstellbar, vermittelbar und umsetzbar. Lernen Sie in diesem Hands-On Workshop das Kompetenzmodell für Ihre Schule kennen.

Fachkreis 5

Titel	Digitale Grundbildung integrativ - Computational thinking in allen Fächern
Vortragende/r	Mag. Corinna Kröhn
Institution	MINT Didaktik, School of Education, Linz
Beschreibung	Erarbeitung von Ideen einer integrativen Umsetzung des Lehrplans "Digitale Grundbildung" in der Praxis, sowie Einsatz von "Computational Thinking" als Lernstrategie. Für alle Fachgruppen!

Fachkreis 6

Titel	Computational Thinking im Rahmen der digitalen Grundbildung
Vortragende/r	Mag. Maria Grandl, Mag. Katharina Hohla
Institution	Technische Universität Graz
Beschreibung	Digitale Grundbildung ist derzeit in aller Munde - als Forderung einer wachsenden Informationsgesellschaft und als Bezeichnung für die seit dem Schuljahr 2018/19 in Österreich eingeführte verbindliche Übung in der Sekundarstufe 1. Der Lehrplan umfasst insgesamt acht Kompetenzfelder. Ein Kompetenzfeld setzt sich mit Computational Thinking auseinander. Darunter versteht man vereinfacht gesagt die Fähigkeit, ein Problem so zu betrachten und die Lösungsschritte so zu formulieren, dass die zur Lösung notwendigen Schritte von einem informationsverarbeitenden System ausgeführt werden können. In unserem Workshop erhalten Sie einen Einblick, wie man Computational Thinking in der Schule erlernen und üben kann.

	Dazu wird im ersten Schritt gar kein Computer benötigt. Im nächsten Schritt zeigen wir Ihnen, wie man Platinen wie den BBC micro:bit mit einer visuellen Programmiersprache programmieren und im Schulunterricht in unterschiedlichen Fächern einsetzen kann. Wer die visuelle Programmierung eines BBC micro:bit vor Ort ausprobieren möchte, ist herzlich eingeladen, seinen eigenen Laptop mitzubringen
--	--

Fachkreis 7

Titel	Futurespace – Das Planspiel zum Thema Digitalisierung für Schulen
Vortragende/r	Martin Hollinetz, Sozial- und Berufspädagoge, Mediengestalter
Institution	Otelo eGen
Beschreibung	<p>Der Workshop greift das Thema Digitalisierung und die damit verbundenen Wirkungen auf unser Lebensumfeld auf. Exemplarisch können sich TeilnehmerInnen mit einzelnen Bereichen aus dem Futurespaceprogramm vertiefen. Aus den 8 Bereichen (Virtual Reality, Big Data/KI, Mobility, Smart IT/IoT, Digitale Produktion, Medien, Robotik und eHealth) des mobilen Futurespace-Programms werden 3 Bereiche zur Verfügung angeboten.</p> <p>Das Planspiel- und Durchführungskonzept für Schulen wird vorgestellt und mögliche weitere Anwendungsfelder gemeinsam mit den PädagogInnen diskutiert. Ziel des Futurespace-Programms ist es, Digitalisierung erlebbar zu gestalten und dadurch eine Möglichkeit zu bieten eine persönliche Haltung zu den verschiedenen Themenfeldern zu entwickeln.</p>

Fachkreis 8

Titel	Kulturelle Bildung, Kunst und digitale Medien
Vortragende/r	Künstler/innenkollektiv MukaTo
Institution	KulturKontakt Austria- Kulturvermittlung mit Schulen
Beschreibung	<p>MukaTo bieten einen dreistündigen Trickfilm-Workshop an. In drei digitalen Work-Stationen werden unterschiedliche Techniken des analogen Trickfilms vorgestellt, die ausprobiert werden können. Der Bogen reicht von Zeichentrick bis zu Varianten der Stop-Motion-Technik (in 2D und 3D). Verwendet werden dafür sowohl professionelles digitales Trickfilmequipment als auch Smartphone und Tablet. Auf diese Weise wird spürbar, wie unmittelbar, einfach und direkt das Analoge in das Digitale übertragen und im Schulalltag umgesetzt werden kann. MuKaTo ist ein Künstler/innenkollektiv bestehend aus Peter Musek aka Muzak, Karoline Riha und Thomas Renoldner. Seit der Gründung vor zehn Jahren wurden zahlreiche Trickfilm- und Medienbildungsprojekte in Schulen umgesetzt.</p> <p>http://www.karolineriha.at/MuKaTo.html http://www.youtube.com/mukatochannel</p>