

Marktplatz für Talente

Unsere Schulen sind Orte großer Vielfalt, an denen Talente entdeckt und gefördert werden wollen.

PROGRAMM

Zeit	Titel Thema
13:30 – 13:45	Begrüßung & Eröffnung Mag.^a Ruth Petz Rektorin PH Wien
13:45	Programmhinweise Mag. Michael Steiner Veranstaltungsleiter eBazar ZLI PH Wien
13:45 – 14:30	Keynote AustrianStartups – wie wir Österreich wieder zum Gründerland machen Markus Raunig Managing Director AustrianStartups
14:30 – 14:50	Round Table Die Schule von morgen entwickeln Wirtschaftsagentur Wien StartUp Austria talentify me Direktorin NMS Schüler NMS
14:50 – 15:10	Pause
15:10 – 17:10	eBazar – Stationenbetrieb Turnsaal ● & Mitmach-Zone im 1. Stock ● Coding, Filmen und mehr im EIS – Mitmach-Zone 4.1.032 ● Das Education Innovation Studio im 1. Stock steht ganz im Zeichen von MACH MIT. Stationen von Stop Motion bis Coding und Robotik laden zum Ausprobieren ein! Virtual Reality Lernanwendungen – Mitmach-Zone 4.1.011 ● VRoodles sind digitale Lernanwendungen im Medium der virtuellen Realität, welche interaktive Erlebnisräume für den kompetenzorientierten modernen Unterricht bieten. Apps zum Messen und Berechnen - Probier sie aus! – Mitmach-Zone 4.1.011 ● Verwandle dein Tablet oder Smartphone in ein multifunktionales Messgerät. Knietzsches Geschichtenwerkstatt – Mitmach-Zone 4.1.023 ● Wer mit Schüler*innen eigene Bilderbücher oder Comics gestalten möchte, ist mit Knietzsches Geschichtenwerkstatt bestens bedient.

<p>15:10 – 17:10</p>	<p>Zeichnen und Augmented Reality – Mitmach-Zone 4.1.032 ● Mit dem Tool Osmo Monster können Schüler*innen ihre Zeichnungen zum Leben erwecken.</p> <p>Musizieren und Coding am Handy und Tablet – Mitmach-Zone 4.1.032 ● Kinder von 5-12 Jahren können mit den Tools Coding Jam und Keezy am Tablet und Handy explosive Beats erstellen.</p> <p>Horch-Box mit künstlicher Intelligenz für den Unterricht – Mitmach-Zone 4.1.023 ● Mach mit und erkunde den Prototyp Horch-Box.</p> <p>Storytelling 2.0 – Turnsaal Station 7 ● Geschichten schreiben war gestern, heute nennt man das Storytelling und wir machen es mit Hilfe von Tablets, Beebots und anderen Robotern.</p> <p>Stop Motion Videos im Unterricht – Mitmach-Zone 4.1.032 ● Probier es aus und erstelle ganz einfach Stop Motion Videos mit Lego, Lege-Bildern und weiteren Materialien</p> <p>Stimmen aus der Feldgasse – Turnsaal Station 1 ● Wir stellen unser Podcast Projekt vor.</p> <p>Mobiles Robotik-Labor Gilgegasse – Turnsaal Station 3 ● Schüler*innen programmieren mit Scratch autonome Roboter von MBot und bauen sie für unterschiedliche Aufgaben um.</p> <p>Kochbuch „Himmlische Herzgassenrezepte“ – Turnsaal Station 2 ● In diesem Integrationsprojekt der 4. Klassen entstand ein Kochbuch mit 80 Rezepten.</p> <p>First Lego League Junior – ein cooler Bewerb – Mitmach-Zone 4.1.027 ● Bei der „First Lego League Junior“ verschmelzen Forschung, Teamwork und Robotik miteinander.</p> <p>Spielerisch programmieren lernen mit Robo Wunderkind – Mitmach-Zone 4.1.027 ● Schüler*innen lernen spielerisch konstruieren und programmieren mit Robo Wunderkind.</p> <p>Practical Robotics Institute Austria (PRIA) – Mitmach-Zone 4.1.032 ● Robotik-Controller Hedgehog: Hedgehog ist ein vielseitiger Robotik-Controller, der für Bildungszwecke entwickelt wurde.</p> <p>Erdbeerwoche – Turnsaal Station 11 ● READY FOR RED: digitale Menstruationsaufklärung. Die erste digitale Lernplattform zu den Themen Menstruation, Zyklus & Co.</p> <p>Avatar-Welt & Surfer Jim – Turnsaal Station 13 ● Wer ist wer online? Ist im Internet alles gratis? Wer gehört zu meinem Freundeskreis?</p> <p>Digitale Medien im Physik- und Chemieunterricht – Turnsaal Station 14 ● Wir zeigen, wie Handys und Tablets als Messgeräte und Apps den Lernprozess sinnvoll unterstützen können.</p> <p>Programmieren mit Scratch – Turnsaal Station 14 ● Bei Scratch programmieren Schüler*innen mit Codebausteinen.</p> <p>Klassenzimmer 2.0 – Turnsaal Station 15 ● Wir arbeiten seit 6 Jahren mit iPad Klassen im Bereich der NMS und PTS.</p> <p>Geocaching – Turnsaal Station 2 ● In diesem Schuljahr bietet unsere Schule die unverbindliche Übung Geocaching an.</p> <p>App-Entwicklung – Turnsaal Station 5 ● Wie programmiere ich eine „App“ für Handys und Tablets?</p> <p>Reaktionszeit – Messgerät – Mitmach-Zone 4.1.011 ● Eine Berührung mit dem BBC micro:bit erkennen. Die Bedingung dafür anwenden können.</p> <p>Prothetik und Schönheit – ein multimedialer Guide – Turnsaal Station 12 ● Im Rahmen des Projekts „100 Jahre Republik Österreich“ – nahm die 3B der AHS an einem Kooperationsprojekt mit dem Technischen Museum Wien teil.</p>
--------------------------	---

<p>15:10 – 17:10</p>	<p>Safer Sex – Turnsaal Station 12 ●</p> <p>Kondom Werbespot - Video mit Schüler*innen erstellen.</p> <p>DigiDay – Turnsaal Station 9 ●</p> <p>Bereits zum zweiten Mal stärkten wir die digitale Kompetenz der Kinder im Rahmen eines DigiDays, den wir gerne vorstellen wollen.</p> <p>Mathematik und NaWi schultypenübergreifend unterrichten – Turnsaal Station 10 ●</p> <p>Das Projekt hat 2018 einen IMST-AWARD gewonnen. Es ist ein Projekt des Bildungsgrätzls Schönbrunn.</p> <p>Berufsschnuppern – digital dokumentiert – Turnsaal Station 11 ●</p> <p>Schüler*innen dokumentieren das Berufsschnuppern auf einer digitalen Pinnwand.</p> <p>Kinder der Zukunft: Programmierer*innen von morgen – Turnsaal Station 8 ●</p> <p>Die Kinder zeigen anhand verschiedener Materialien, wie weit sie bereits in die Welt des Programmierens eingetaucht sind.</p> <p>Spielerisch Programmieren mit Raspbotics – Mitmach-Zone 4.1.027 ●</p> <p>Programmiere interaktive Spiele mit dem Controllerboard und Scratch.</p> <p>Project Concert – Securityaudit – Turnsaal Station 6 ●</p> <p>Im Rahmen einer Juniorcompany soll ein Securityaudit von Schulen vorbereitet werden.</p> <p>Lernen im Aufbruch: Schüler*innenzentrierter Unterricht – Turnsaal Station 4 ●</p> <p>Schüler*innen des TGM erzählen von ihren Erfahrungen im Lernbüro, welches individualisierten und differenzierten Unterricht ermöglicht.</p>
<p>15:10 – 17:10</p>	<p>Partner & Organisationen</p> <p>Festsaal ●</p> <p>A1 Initiativen für Schulen – Station 4 ●</p> <p>A1 Internet für Alle bietet kostenlose Internet-Schulungen für Schulklassen über spezielle Angebote für Eltern und Pädagog*innen.</p> <p>Areka – Station 12 ●</p> <p>Augmented Reality im Unterricht Es wird in aller Kürze erklärt wie AR im Klassenzimmer verwendet werden kann.</p> <p>Bildungshub.Wien – Station 3 ●</p> <p>Was ist der Bildungshub.Wien? Präsentation des Bildungshub.</p> <p>Brockhaus NE Österreich GmbH – Station 5 ●</p> <p>Online Nachschlagewerke für die Schule: Beispiele, wie und warum der Einsatz von Online Nachschlagewerken im Schulunterricht sinnvoll ist.</p> <p>DaVinciLab – Station 13 ●</p> <p>Digitale Grundbildung in der Sekundarstufe 1: Mit dem Schuljahr 2018/19 startete die verpflichtende Übung für digitale Grundbildung in der Sek1.</p> <p>Digital City Wien – Station 14 ●</p> <p>Im Einklang mit der Smart City Wien-Rahmenstrategie der Stadt Wien wird bei zahlreichen IKT Themen kooperiert.</p> <p>FLiP- Erster Financial Life Park – Garderobe vor dem Festsaal ●</p> <p>Der Erste Financial Life Park ist eine weltweit einzigartige Einrichtung mit dem Ziel, die finanziellen Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen zu verbessern.</p> <p>ikon VerlagsGesmbH – Station 16 ●</p> <p>Schulbücher des 21. Jahrhunderts ikon – Ihr österreichischer Partner für Schulungsunterlagen, Schulbücher und Bücher.</p> <p>McWERK GmbH – Station 6 ●</p> <p>Digitale Bildung – Ein Kinderspiel mit dem McWERK EDU-iPad: Digitale Grundbildung mit dem iPad ohne technisches Vorwissen direkt im Unterricht umsetzen.</p>

<p>15:10 – 17:10</p>	<p>Mediamanual – Station 2 ● Kreative Medienarbeit im Unterricht Mediamanual informiert über sein Angebot zur Unterstützung von Medienarbeit und Förderung von Medienkompetenz in der Schule.</p> <p>Netzwerktechnik Traub GmbH – Station 7+8+9 ● Datenschutz / WLAN / Firewall / Security / Multimediales Klassenzimmer.</p> <p>öbv digital – Station 28 ● öbv digital: Das digitale Zusatzangebot zu den Schulbüchern des öbv Verlages wird vorgestellt und kann getestet werden.</p> <p>Ovos – Station 18 ● Die im Rahmen von einem EU Forschungsprojekt entstandene Energiespar-Challenge GAIA ist ab sofort gratis für alle interessierten Schulen verfügbar.</p> <p>Projektor.at – Station 10+11 ● Lernumgebungen von heute: Wir verstehen Technik als Werkzeug, das den Lehrer*innen hilft, die Schüler*innen auf die Arbeitswelt von morgen vorzubereiten.</p> <p>Robomaniac – Station 30+31 ● Problemlösendes Denken und entdeckendes Lernen stehen immer im Vordergrund, wenn Kinder mit den Lernrobotern Blue-Bot, Ozobot und Dash arbeiten.</p> <p>Samsung ● Digitale Lösungen für das Bildungswesen. Die pädagogischen Lösungen von Samsung schaffen eine ansprechende und inspirierende digitale Lernumgebung.</p> <p>SchoolFox – Station 17 ● SchoolFox ist eine App für Smartphone und Computer, mit der Eltern und Lehrer*innen untereinander Texte und Bilder verschicken.</p> <p>Smart City Wien – Station 14 ● Wien ist Smart City und will es bleiben. Auch hier gilt die unglaubliche Beschleunigung, die wir zwischen den einzelnen Themenbereichen sehen.</p> <p>Stabilo Education – Station 29 ● Schreibmotorik einfach messen und kompetenzorientiert fördern – der digitale Helfer für Lehrkräfte im Schreibunterricht.</p> <p>Stadt Wien – Jahr der digitalen Bildung – Station 14 ● 2019 – Das Jahr der digitalen Bildung in Wien! Am 3. Oktober 2018 wurde #dibiwi19 im Rahmen der „Digital Days 2018“ eröffnet.</p> <p>talentify.me – Station 27 ● talentify.me hilft beim Peer-to-Peer Lernen und der Berufsorientierung: talentify.me gibt Schüler*innen ein Werkzeug in die Hand, um sich selbst zu organisieren.</p> <p>Wirtschaftsagentur Wien – Station 26 ● Wirtschaftsagentur Wien – Ein Fonds der Stadt Wien: Technologie Awareness Workshops für Kinder und Jugendliche.</p> <p>Yoovis #learn4action – Station 32 ● Yoovis ist ein kostenloses, einfach zu bedienendes Learning Support System, das Videos, Lernkarteien, Quizzes und tolle Gewinnmöglichkeiten für Schüler*innen bietet.</p>
<p>17:10 – 17:30</p>	<p>Abschluss & Buffet</p> 