

Lehrpersonen sowie Schülerinnen und Schüler gestalten digitale Lernunterlagen!

Die Innovationsstiftung für Bildung fördert bereits zum 2. Mal Projekte, in denen Lehrpersonen und Schülerinnen und Schüler gemeinsam mit Expertinnen und Experten digitale Lernunterlagen entwickeln. Derzeit gibt es 13 laufende Projekte auf der Eduthek (www.eduthek.at/mitmachen), einer eigenen Plattform des BMBWF, zum Mitmachen.

Die Materialien folgender Projekte können bis Juni 2020 in unterschiedlichen Mit-Mach-Zeiträumen im Unterricht frei verwendet, kommentiert und mit Anregungen versehen werden.

© Marina Rottemhofer/JKU Linz		<p>COOL Informatics – Informatik und Digitale Grundbildung leicht gemacht (Johannes Kepler Universität Linz). Im Rahmen der Mit-Mach-Phase können sich alle Interessentinnen und Interessenten an der inhaltlichen Diskussion beteiligen. Die entsprechenden Termine dafür werden rechtzeitig veröffentlicht. Weiters sind Lehrpersonen der Sekundarstufe I + Sekundarstufe II, sowie Hochschullehrende eingeladen die erstellten Lehrmittel zu testen.</p> <p>Zielgruppe: Primarstufe, Sekundarstufe I und II, Erwachsene</p> <p>Mit-Mach-Zeitraum: 1.11.2019 – 31.8.2020</p>
© MadeByKids/Jacqueline Godany		<p>Game-Design, App-Design und Digitale Grundbildung– Lernunterlagen für YouthHackathon-Workshopformate (Verein MadeByKids-Bildung im 21. Jahrhundert). Gemeinsam mit unseren Partnerschulen führen wir Co-Design-Workshops durch, aus denen wir wertvolle Inputs für die Gestaltung der Lehr- und Lernmaterialien und des Online-Lehrgangs generieren. Zusätzlich sammeln wir über ein Online-Formular wichtige Inputs zu den Bedürfnissen von Lehrenden und Schülerinnen und Schülern.</p> <p>Zielgruppe: Sekundarstufe I</p> <p>Mit-Mach-Zeitraum: 1.11.2019 – 31.1.2020</p>
© Ines Deibl		<p>AR im Klassenzimmer – Augmented-Reality Lernumgebung zum Thema Klimawandel (Universität Salzburg). In der Mit-Mach-Phase werden Webinare, Treffen und Workshops angeboten, wo Wünsche und Änderungen von Lehrpersonen, Schülerinnen und Schülern, Studierenden und Forschenden angeregt und besprochen werden.</p> <p>Zielgruppe: Sekundarstufe II</p> <p>Mit-Mach-Zeitraum: 1.11.2019 – 30.11.2019 und 1.4.2020 – 30.4.2020</p>
© 1freewallpapers.com		<p>Gemeinsam in der digitalen Gesellschaft – Gesellschaftliche Bedingungen und Auswirkungen der Digitalisierung (FH St. Pölten). Die Lernmaterialien können in der Mit-Mach-Phase eingesehen sowie kommentiert und mitgestaltet werden.</p> <p>Zielgruppe: Sekundarstufe I</p> <p>Mit-Mach-Zeitraum: 1.11.2019 – 15.4.2020</p>
© Amalogy GmbH		<p>PC-Build AR – Bau eines virtuellen 3D-Computers (Amlogy GmbH)</p> <p>In der Mit-Mach-Phase können die Augmented Reality-Inhalte online ausprobiert und Feedback dazu geben werden.</p> <p>Zielgruppe: Sekundarstufe I und II, Erwachsene</p> <p>Mit-Mach-Zeitraum: 1.11.2019 – 19.3.2020</p>
© Petra Szucsich		<p>ÖHA! – Ökologisch-verantwortliches Medienhandeln in Schulen (PH Wien)</p> <p>Auf unserer Projekt-Website https://oeha.phwien.ac.at/ können Sie uns Feedback geben: Sie oder Ihre Institution haben bereits zum Thema Umweltschutz und digitale Medien gearbeitet bzw. möchten daran arbeiten und sich mit uns vernetzen? Welche Fragen, Themenblöcke, Aspekte... sind für Sie im Kontext Umweltschutz und digitale Medien wichtig, aber noch wenig behandelt? Geben Sie uns Tipps, was wir in unserem Projekt unbedingt aufgreifen sollten.</p> <p>Zielgruppe: Primarstufe, Sekundarstufe I und II</p> <p>Mit-Mach-Zeitraum: 4.11.2019 – 30.06.2020</p>

	<p>Geschichten, die bewegen – E-Book zur Gesundheitsförderung in der Volksschule (FH Campus Wien). In der ersten Mit-Mach-Phase können Vorschläge für die Gestaltung der digitalen Lehrmaterialien gegeben werden. In Phase II können die Lehrmaterialien getestet und Feedback über Online-Fragebögen gegeben werden.</p> <p>Zielgruppe: Primarstufe Mit-Mach-Zeitraum: 11.11.2019 – 4.1.2020 und 1.4.2020 – 30.6.2020</p>
	<p>Reflecting Desires – Interaktives Lehr- und Lernmittel zur Sexual- und Medienpädagogik Reflecting Desires - (Akademie der Bildenden Künste Wien)</p> <p>In der Mit-Mach-Phase sind Interessierte eingeladen, vorhandenes Material zu kommentieren und Einschätzungen sowohl zu den Inhalten als auch zur ästhetischen Gestaltung abzugeben.</p> <p>Zielgruppe: Sekundarstufe I und II, Erwachsene Mit-Mach-Zeitraum: 20.11.2019 – 20.12.2019 und 1.3.2020–30.4.2020</p>
	<p>Systemcheck – Mobilität in Ballungsräumen und Peripherie (Universität für Bodenkultur Wien) In der Mit-Mach-Phase ist es möglich, das Lehr- und Lernspiel im Unterricht oder auch zu Hause online auszuprobieren. Parallel dazu besteht die Möglichkeit Feedback zu geben.</p> <p>Zielgruppe: Sekundarstufe I Mit-Mach-Zeitraum: 15.1.2020 – 31.3.2020</p>
	<p>WERTvolle Wimmelbilder – Wimmelbilder zur Wertebildung (Education Group GmbH). Im Mit-Mach-Zeitraum werden Wimmelbilder zum Testen zur Verfügung gestellt. Feedback zum Einsatz kann über einen Online-Fragebogen gegeben werden.</p> <p>Zielgruppe: Elementarstufe, Primarstufe Mit-Mach-Zeitraum: 15.1.2020 – 30.1.2020 und 15.3.2020 – 30.5.2020</p>
	<p>PhyLab – Virtual Reality-Labor für Experimente im Physikunterricht (Universität Wien). In der Mit-Mach-Phase können Schülerinnen und Schüler die VR-App testen und Anregungen für Verbesserungen geben.</p> <p>Zielgruppe: Sekundarstufe I Mit-Mach-Zeitraum: 1.2.2020 – 30.6.2020</p>
	<p>Enter Bionics – Ein Mixed Reality-Bionik Labor (Universität Innsbruck)</p> <p>In einem Wettbewerb können Schülerinnen und Schüler vier zusätzliche Experimente vorschlagen, die in das Lernspiel mit interaktivem Tutor eingebaut werden.</p> <p>Zielgruppe: Sekundarstufe I und II Mit-Mach-Zeitraum: 1.3.2020 – 30.6.2020</p>
	<p>Gesund mit Coding und Robotik – Gesundheitsbewusstsein mit Coding und Robotik stärken (KPH Wien/Krems). In der Mit-Mach-Phase kann über ein Online-Formular Feedback gegeben werden, sodass die Materialien ggf. gemäß der Anregungen überarbeitet und angepasst werden können.</p> <p>Zielgruppe: Primarstufe, Sekundarstufe I Mit-Mach-Zeitraum: 15.4.2020 – 15.6.2020</p>