

eLearning - Didaktik Fachtagung

Login

Veranstaltungsprogramm

Eine Übersicht aller Sessions/Sitzungen dieser Tagung.

Bitte wählen Sie einen **Raum** oder ein **Datum** aus, um nur die betreffenden Sitzungen anzuzeigen. Wählen Sie eine Sitzung aus, um zur Detailanzeige zu gelangen.

[Listenansicht](#)
[Zusammenfassungen ausblenden](#)
[Downloads anzeigen](#)
[Metadaten anzeigen](#)
[Export-Ansicht mit Seitenkopf](#)

Sitzungsübersicht

Session

A4: Soziale Kompetenz fördern

Zeit: Donnerstag, 21.10.2010: 11:00 - 12:30

Ort: Exnersaal
TGM-Labortrakt 2. Stock

Chair: Oliver Schleicher

Präsentationen

Kreativität und Kompetenz durch freien Zugang zum Wissen

Rene Schwarzwinger

Der freie Zugang zu Wissen stellt einen unumstößlichen Eckpfeiler in einer modernen Informationsgesellschaft dar. Trotzdem setzen viele Schulen nach wie vor auf unfreie Software und beschränken zudem die Möglichkeiten ihrer IT-Infrastruktur.

Dass es auch anders geht, zeigt der erfolgreiche Einsatz von LinuxAdvanced am Bundesgymnasium Rechte Krenmszeile. LinuxAdvanced läuft direkt vom USB-Stick und steht allen SchülerInnen und LehrerInnen unentgeltlich zur Verfügung. Neben der selben Arbeitsumgebung sowohl in der Schule als auch zu Hause profitieren die SchülerInnen u.a. von der Offenheit hinter diesem Konzept.

Die SchülerInnen können ihren persönlichen USB-Stick anpassen, konfigurieren und ergänzen und erwerben somit Kompetenzen, die mit stark eingeschränkten Windows Systemen nicht erreichbar sind. Sollte der USB-Stick einmal nicht funktionieren kann er in wenigen Minuten von den SchülerInnen selbst wieder in den Originalzustand zurück gesetzt werden.

Nur durch den Einsatz von einheitlicher Hard- und Software ist ein sinnvolles Arbeiten in Netbook Klassen gewährleistet. Die Lehrkraft darf nicht mit technischen Problemen konfrontiert sein, sondern muss ihre Stärken in die Durchführung des Unterrichts einbringen können. LinuxAdvanced bietet diese einheitliche Lernumgebung und beinhaltet zudem spezielle Tools, die den Unterricht fördern. LinuxAdvanced kann auch von SchülerInnen ohne spezielles IT-Wissen einfach und rasch eingesetzt werden und ermöglicht eine schlanke und wartungsarme IT-Infrastruktur.

Gewalt - Spiele

Hubert Egger

Aus einem genehmigten Forschungsprojekt des BMVIT (Bundesministeriums für Verkehr Innovation Technologie) und in Zusammenarbeit mit der DUK (Donau Uni Krems) wurden zu Beginn im Wahlpflichtfach Informatik am Gymnasium Feldkirch Studien zum Bereich „Gamebased Learning (GBL)“ und Gewalt-Spiele ermöglicht. (Siehe auch www.gewaltspiele.at)

- Machen Gewaltspiele eine/n Schüler/in wirklich gewalttätig?
- Sollen Gewaltspiele verboten werden?
- Womit beschäftigen sich Jugendliche/ihre Kinder (!) wirklich?
- Warum werden Spiele wie Ego-Shooter, Kampfspiele,... wirklich gespielt?
- Kann man mit solchen Spielen etwas lernen?
- Was ist denn nun Wirklich/Realität und was nur im Spiel/TV ?

Das Projekt Gewalt-Spiele ist u.a. derzeit auch ein gemeinsames Projekt des eLC-Vlbg zur Aufarbeitung dieser oft unseriös dargestellten und tabuisierten Thematik. Es können die aktuellsten Gewaltspiele und Konsolen (PS3 / XBOX360) ausgeliehen/gemietet werden.

Zur Steigerung der Sozial- und Selbstkompetenz der SchülerInnen dienen auch Alltagserfahrungen bei einem Polizei-Schießstand.

Sie bekommen zahlreiche organisatorische und inhaltliche Tipps für ähnliche Projekte und lernen eine elegante didaktische Aufbereitungsmethode mit modernen Webtools für ihren eigenen Unterricht/Schule kennen.

CEC - Collaborative E-Learning Communities

Michael Tesar, Thomas Hainzel

Die Entwicklung und der Einsatz von E-Learning bzw. Blended Learning im Bereich der Hochschullehre waren in den letzten Jahren vor allem durch technische Innovationen und neue didaktische Ansätze geprägt. Den bereits bidirektional eingesetzten Lernmethoden zwischen Lehrenden und Lernenden fehlt jedoch ein neuerwertiger Aspekt: die Zusammenarbeit und Leistungserbringung in kollaborativen E-Learning Communities. Individuelle Aufgaben/Tests, Pod-/Vidcasts und die zur Verfügung gestellten Materialien sollen um eine kollaborative Komponente erweitert werden.

Wir haben im Rahmen einer Arbeitsgruppe des Fachbereich Rechtswissenschaften der Technischen Universität ein derartiges Lernszenario entwickelt, implementiert und gemeinsam mit Lehrenden und Studierenden evaluiert. Neben der Erarbeitung von WIKI-ähnlichen Fachbeiträgen und Publikationen mit wissenschaftsähnlichem Charakter stand vor allem die Sammlung von sogenannten "Community-Points" im didaktischen Mittelpunkt. Erzielt wurde dies vor allem durch kollaborative Mitarbeit in Diskussionsforen und Beitragsüberarbeitungen sowie Impulsstellungnahmen zu aktuellen Themenschwerpunkten. Ein integriertes Abstimmungssystem trug nicht nur zur Gruppenmotivation bei, sondern steigerte auch die Beitragsqualität und Partizipationsbereitschaft der Teilnehmenden.

Die Umsetzung dieses Community-Konzeptes erfolgte durch verschiedenste Moodle-Basiselemente, zeigte aber auch einen nicht zu vernachlässigenden Betreuung- und Administrationsaufwand. Die Abwicklung dieser virtuellen Community fördert(e) die Medienkompetenzen sowohl auf Seiten der Studierenden als auch der Lehrenden, was sich vor allem in einem reflektierterem Umgang mit Medien und der Community äußert(e).

> [index](#) > [browseSessions](#)

[Druckansicht](#) 

Impressum · Kontaktadresse: wolfgang.scharl@tgm.ac.at
Veranstaltung: eDidaktik 2010

Conference Software - **ConfTool Pro 2.4.38**
© 2001 - 2010 by H. Weinreich, Hamburg, Germany