



Liebe Kolleginnen und Kollegen im KidZ-Projekt,
sehr geehrte Schulleiterinnen und Schulleiter der KidZ-Schulen,
sehr geehrte Mitarbeiter/innen der Pädagogischen Hochschulen und der Schulaufsicht,
die Gurus sind Sie und Sie und Sie. Und du und du. Und du auch ...

Nämlich die Gurus des Umgangs mit Tablet&Co im Unterricht. Und die Gurus der Erprobung und Erforschung des Klassenzimmers der Zukunft. Und der Veränderung von Schule.
Daher ...

- ❖ haben wir einander und der Welt viel zu sagen;
- ❖ können wir voneinander am meisten lernen;
- ❖ wird das kommende KidZ-Symposium ganz im Zeichen des voneinander Lernens und des Austausches stehen;
- ❖ soll auch das Programm von den Impulsen und dem gewagten Neuen möglichst vieler Teilnehmerinnen und Teilnehmer geprägt sein.

Gurus können auch zuhören. Lassen sich was sagen.

Als Ort des 2. KidZ-Symposiums haben wir aus diesem Grund einen Raum gewählt, der uns als „3. Pädagoge“ und „Meister der Transformation“ bei unserem Tun unterstützen wird. Das Symposium wird in der Alten Tabakfabrik in Linz stattfinden. Und in den sich laufend transformierenden Räumen der „Tschikbude“, wo dem Neuen viele Chancen gegeben sind, werden uns auch die Menschen begegnen, die dort ihren vielfältigen, neuen und spannenden Tätigkeiten nachgehen. Begegnung von Menschen, Wirtschaft, Bildung in konzentrierter Form.

Die Gurus sind wir. Oder: Transformation in der Tabakfabrik. Freitag, 6. März 2015, 17h, bis Samstag, 7. März 2015, 16h. PROGRAMM

Freitag, 6. März 2015

- ❖ Individuell und selbstorganisiert bis 16h: PRECONFERENCE. zB Besprechungen | zB Besuch der Ausstellung „KÖRPERWELTEN & Der Zyklus des Lebens“, die zeitgleich mit unserem Symposium in der Alten Tabakfabrik stattfindet (für Lehrer/innen mit Lehrerausweis kostenlos).
- ❖ 16h – 17h: Registrierung. Entrichtung des Konferenzbeitrags i.d.H.v. € 20,00 zur Finanzierung der Buffets und der Imbisse.
- ❖ 17h – 19h: Wir sind KidZ! Eröffnung, Videoimpressionen, PechaKucha-Show. Gerhard Haderers Schule des Ungehorsams
- ❖ Ab 19h: Wir feiern KidZ! Buffet in der Tabakfabrik. Essen. Trinken. Plaudern. Promenieren.

Samstag, 7. März 2015

- ❖ 8:00h – 9:00h: Der frühe Vogel sieht die Tabakfabrik! Fakultativangebot für Morgenmenschen.
- ❖ 9h – 9:30h: KidZ hört zu! Start in den Tag mit Impulsen der Tabakfabrik und ihrer Menschen. Motto: „Meinen eigenen Lehrer/innen kann ich's nicht (mehr) sagen – aber jetzt hören ja Gott-sei-Dank Sie mir zu!“
- ❖ 9:30h – 11:30h: Workshoprunde 1 incl. Pause
- ❖ 11:30h – 13h: Workshoprunde 2
- ❖ 13h – 14h: Mittagspause. Buffet in der Tabakfabrik.
- ❖ 14h – 16h: Finale. Wahl des KidZ-Trailers. Angefragte Überraschungsgäste und Chris Müller, Direktor für Entwicklung, Gestaltung und künstlerische Agenden der Tabakfabrik Linz, geben uns ihre Meinung zum Klassenzimmer und der Schule der Zukunft mit auf den Weg.

Das Programmkomitee wünscht im Namen des BMBF ein ertragreiches Symposium! Edmund Huditz, Helene Swaton, Helmut Hammerl, Ulrike Höbarth, Michael Steiner, Regina Prantner, Günther Schwarz, Thomas Nárosy

Detailinformationen zur Workshoprunde 1 (9:30h - 11:30h) (Im Anschluss eine halbe Stunde Pause)

(1) **4. DAF-Webkon 2015 - [Sonja Gabriel](#): Deutsch spielerisch lernen Zocken für die Bildung.** Mobiles Lernen. Grundlagen, Kontexte und didaktische Optionen. [Raum DaFWEBKON](#) | Deutsch lernen beim Computerspielen oder Spielen beim computergestützten Sprachenlernen ? Beispiel Minecraft und CityCompass Laura Pihkala-Posti (Universität Tampere /FIN)
[Goldener Hafen]

(2) **[Michael Steiner](#): Innovatives Lehren im Schulkontext sichtbar machen - durch reflektive Praxis.** Evaluative Schulbegleitung durch "Reflektive Praxis"
- bildet den Begleit- und Lernprozess ab
- gibt Anregungen für didaktische Designs und Settings
- formuliert Prinzipien für innovatives Lehren & Lernen
- dokumentiert Good Practice Beispiele
- stellt Mehrwert für Schulen, Lehrerinnen und Lehrer dar
- gibt keine verpflichtenden Anleitungen, denn jede Schule lebt ihre Visionen anders!
[Creative Region]

(3) **[Josef Grabner](#): Virtuelle Lernräume mit Google Classroom Virtuelle Lernräume mit Google Apps for Education und Google Classroom.**

In der Kombination von Google Apps for Education und Google Classroom steht allen Bildungseinrichtungen eine zuverlässige Cloud-Lösung und ein Online-Kurssystem mit unbegrenztem Speicherplatz pro Account zur Verfügung. Google Apps for Education bietet jeder Schule die bekannten Online-Tools (Drive, Gmail, Sites, Kalender, ...) und zur effizienten Organisation der Unterrichtsarbeit Google Classroom. Lehrkräfte können damit Aufgaben erstellen, an die Kinder verteilen, einsammeln und beurteilen. Die Lehrenden haben somit einen Überblick über bereits erledigte Aufgaben bzw. darüber, welches Kind gerade welche Aufgabe erledigt. Wird gerade eine Übung bearbeitet, hat die Lehrerin bzw. der Lehrer die Möglichkeit, in Echtzeit Feedback zu geben bzw. die Aufgabe zu benoten. Die Schülerinnen und Schüler sehen auf einen Blick, welche Aufgabe als nächstes ansteht und welche sie bereits erledigt haben bzw. welche schon benotet wurde. Vorteile: einfache Kurserstellung, einfache Organisation, bessere Kommunikation, kostenlos und sicher.
[Grafische Manufaktur]

(4) **[Hermann Morgenbesser](#): Wir bauen das Klassenzimmer der Zukunft.** Erkenntnisse

Die Erkenntnisse aus dem europäischen iTEC-Projekt, dem daraus entstandenen Future Classroom Lab (<http://fcl.eun.org/> und den neuen MOOC Kursen der EUN Academy

(<http://www.europeanschoolnetacademy.eu>) werden präsentiert. In einer Life Session mit Benjamin Hertz, dem Koordinator der EUN Academy, wird das Ausbildungskonzept dieser Elemente des iTEC Modells für interessierte Kolleg/innen vorgestellt.

Das anschließende Erstellen von Lernaktivitäten mit dem Scenario Development Environment

(<http://www.itec-sde.net/en>) soll die Kolleg/innen zum Weitergestalten der Szenarien und Lernaktivitäten für die eigene Schulumgebung motivieren. Abschließend erfolgt die Vorstellung einiger Modellszenarien aus Österreich.

[Architekturbüro Kleboth Lindinger Dollnig]

(5) **[Walter Steinkogler](#): eBooklessons im Sprachunterricht.** Worin liegt das Potential und der Mehrwert von Tablets im Englischunterricht? Was kann das Tablet, was das traditionelle Buch nicht kann? Mit welchen Tools erweitert das Tablet den traditionellen Sprachunterricht, eingebettet in ein eBook?
[Arena]

(6) **[Petra Szucsich](#): ePortfolio for KidZ.** Zeitgemäßes Lernen erfordert die Verwendung innovativer Technologien. Allerdings gilt es nicht nur digitale Kompetenzen aufzubauen, sondern viele verschiedene Aspekte des

Lernens und Reflektierens zu fördern, um die Voraussetzungen für die Handlungskompetenz der Lernenden zu schaffen. Die KidZ E-Portfolio-Studie 2014 versucht die Arbeit mit E-Portfolios an Österreichs Schulen näher zu beleuchten und zeigt Kompetenzen auf, die bei der E-Portfolio-Arbeit erworben werden können.

[Clubkantine]

Detailinformationen zur Workshoprunde 2 (11:30h - 13:00h) (Im Anschluss eine Stunde Mittagspause)

(7) **To whom it may concern: Open Space.** Für alle, die gerne ihr "eigenes Ding drehen" wollen

[Klubkantine]

(8) **Hubert Pöchtrager: Individualisierung und Differenzierung im Mathematikunterricht - Lernen mit GeoGebra.** „Telling a kid a secret he can find out himself is not only bad teaching, it is a crime.“ (Hans Freudenthal 1971) Lernen findet nicht an der Tafel statt, sondern in den Köpfen der Schülerinnen und Schüler. Und: Gelernt wird nicht durch Konsum, sondern durch Interaktion. Computer und Tablets bieten neue Möglichkeiten zur schülerorientierten Gestaltung von Lernprozessen und damit zu einer Aktivierung der Lernenden. Anhand von ausgewählten Beispielen aus der Unterrichtspraxis wird aufgezeigt, in welcher Weise durch GeoGebra-Arbeitsblätter eigenständiges Lernen ermöglicht bzw. unterstützt werden kann.

[Grafische Manufaktur]

(9) **Juliane Braunstein, Michael Gerzabek: Big KidZ - Challenge „Drehen wir's doch um!“** Unterricht verkehrt, aber richtig. Wir wetten, dass Ihr es unter unserer Anleitung schafft in 90 Minuten eine Unterrichtsstunde Eurer Wahl nach dem Konzept des flipped classroom zu planen und technisch umzusetzen.

Inhalt. Was ist flipped classroom? Warum brauche ich das? Was bringt's (vielleicht)? Mehrwert - Nährwert dieser Unterrichtsform? Was brauche ich dazu (technisch, pädagogisch)? Was sind unsere Erfahrungen aus dem Projekt „Battle of the School Bands“ (Sus - LuL)? Technologisch. iPad - Camera, CuteCut, youtube.com; eduCanon.com; kahoot.it;

[Creative Region]

(10) **Ulrike Höbarth und Team: Die digitale Sightseeing-Tour durch meine Heimatstadt.** Im Unterricht des Schuljahres 2014/2015 wird ein Projekt zum Thema "Eine virtuelle Sightseeingtour durch unsere Heimatstadt" in den vier Fachbereichen mit den Schülern und Schülerinnen erstellt. Jede KidZ-Schule präsentiert am Ende des Schuljahres den Online-Rundgang durch die eigene Heimatstadt. In diesem Angebot werden Details zu diesem Projekt und ein Kurzbericht des momentanen Zwischenstandes der einzelnen Schulen gebracht.

[Arena]

(11) **Christine Moore, Lotte Krisper-Ullyett: Von KidZ lernt die Organisation Schule.** Wie holen wir die Essenz aus den Erfahrungen mit KidZ heraus? Mit der Methode Storytelling: zuerst öffnen wir Kommunikationskanäle, holen dann kidZ-Geschichten über bedeutsame Veränderungen hervor, übernehmen unterschiedliche Rollen des Erzählens, Nachfragens und Zuhörens und verdichten das Ganze. Ein Pilot für die KidZ-Evaluation.

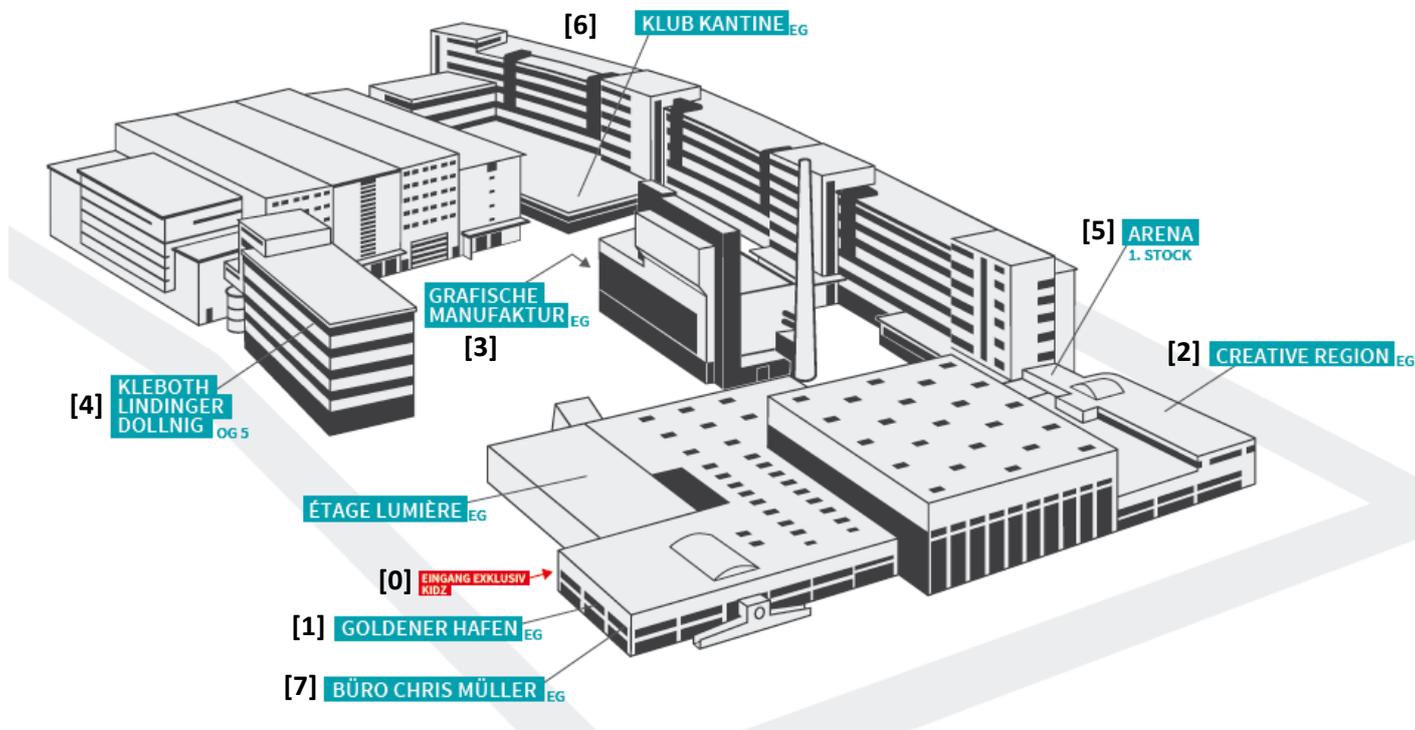
[Müllers Büro]

(12) **Alexander Schmözl: www.c2learn.eu - IKT-Werkzeuge zur Förderung von kreativ-emotionalem Schlussfolgern.** Ko-Kreativität in Lernprozessen - fostering creativity through digital games. In dem Workshop werden wir hauptsächlich Werkzeuge zur Förderung von Kreativität ausprobieren. In meinem Werkzeugkoffer sind analoge und digitale Lernressourcen, Spiele und Programme. Alles ist für überfachliche Kompetenzen ausgelegt, kann aber auch in allen Gebieten des Curriculums eingesetzt werden. Fokus der Werkzeuge liegt auf kooperativem, spielerischem Lernen. Fokus des Workshops liegt beim gemeinsamen, kritischen Ausprobieren der Werkzeuge und Diskussion von Praxisbeispielen. Werkzeuge und Workshop basieren auf den neuesten Forschungsergebnissen aus dem EU-Projekt C2Learn - Hauptsächlich aus den Gebieten Psychologie, Pädagogik und Hirnforschung

[Goldener Hafen]

Orte des Geschehens!

Die Tabakfabrik Linz und die Räumlichkeiten, die wir während des KidZ-Symposiums verwenden



[0][Étage Lumière] Während des KidZ-Symposiums KidZ-Lobby und KidZ-Plenum

Raum	Slot 1: 09:30 – 11:00 Workshop	Slot 2: 11:30 – 13:00 Workshop
[1][Goldener Hafen]	(1) DAF-Webkon 2015	(12) www.c2learn.eu – IKT-Werkzeuge zur Förderung von kreativ-emotionalem Schlussfolgern
[2][Creative Region]	(2) Innovatives Lehren im Schulkontext sichtbar machen.	(9) Big KidZ-Challenge: „Drehen wir’s doch um!“
[3][Grafische Manufaktur]	(3) Virtuelle Lernräume mit Google Classroom	(8) Individualisierung und Differenzierung im Mathematikunterricht
[4][Architekturbüro Kleboth Lindinger Dollnig]	(4) Wir bauen das Klassenzimmer der Zukunft	/
[5][Arena]	(5) eBooklessons im Sprachunterricht	(10) Die digitale Sightseeing-Tour durch meine Heimatstadt
[6][Klubkantine]	(6) ePortfolio for KidZ	(7) Open Space
[7][Büro Chris Müller]	/	(11) Von KidZ lernt die Organisation Schule