



Online-Begleitkurs:
<http://www.virtuelle-ph.at/course/view.php?id=1196>

Programm

Der Programm-Rahmen wurde von der KidZ-Steuergruppe gemeinsam mit den KidZ-Betreuer/innen aller Bundesländer gemeinsam entwickelt. Beim KidZ-Symposium selbst kann flexibel und rasch auf weitere Ideen und Wünsche eingegangen werden.

Donnerstag, 13. März 2014	
ab 12:00	Buffet
13:00	Begrüßung
13:15	Keynote: Vom Klassenzimmer der Zukunft zur Schule der Zukunft
14:15	Das KidZ-Projekt - Ziele und Schlüsselbegriffe
15:00	Pause
ab 15:30	Workshops
19:00	Abendessen
20:00	Barcamp "drei" // Offene Gesprächsrunde für Schulleiter/innen u. Schulaufsicht
Freitag, 14. März 2014	
09:00	Berichte aus den Clustern, aus Paris und der ganzen Welt
10:00	Freiraum
12:00	Abschlussplenum, Wahl des KidZ-Jingles etc.
13:00	Abschluss

(Bis 17:00 können die Räumlichkeiten des Kongresshauses für weitere Gespräche verwendet werden.)

Workshops

Mit Ausnahme des Workshops zum Gamebased Learning, der - mit Pause - ca. dreieinhalb Stunden dauert, laufen alle Workshops über eine Dauer von eineinhalb Stunden. Die Buchung der Workshops erfolgt online.

15:30 - 17:00	17:30 - 19:00
1. Smartphone im Unterricht (Claudia Schuster)	13. Robotik (Nicole Bizjak)
2. Unterrichten mit Android-Tablets - Samsung School (Andrea Prock)	14. Stop Motion Filme erstellen (Claudia Schuster)
3. Gestaltung von Lernräumen - eine KIDZ Zone: real und virtuell (Rowena Hametner)	15. E-Portfolios, Apps und mobiles Lernen (Klaus Himpsl-Gutermann)
4. GeoGebra am Tablet/GeoGebra-Book (Hubert Pöchtrager)	16. Lessons2go (Christl Guggenberger)
5. Footprints of Emergence (Michael Steiner)	17. OER Crowd-Sourcing (Martina Stadler, Michael Gerzabek)
6. eBooks gemeinsam produzieren (Ulrike Höbarth)	18. Die TECHNIK der KidZ-Klasse (Günther Schwarz, Helmut Hammerl und weitere Referent/inn/en)
7. Kompetenzorientierte Leistungsbeurteilung + Technik (Helmut Hammerl, Wolfgang Prieschl)	19. Quizlet im Englischunterricht (Walter Steinkogler)
8. Der eTool-Kompass (Christina Nußbaumer)	20. Eduthek - Sammlung von Online-Inhalten (Ulrike Höbarth)
9. digi.komp.mobile - Beispiele für mobile Geräte (Günther Schwarz)	21. Austausch zwischen Pädagogischen Hochschulen und Schulen (Michael Steiner)
10. Interaktive Schnitzeljagd mit Actionbound (Martina Stadler)	22. Dictionary Apps im Test (Herbert Dutzler)
11. Wissensspiele (Uwe Gutwirth)	
12.a Gamebased Learning (Nikolaus König und Team)	12.b Gamebased Learning - Fortsetzung (Nikolaus König und Team)