



Didaktischer Bildungsserver Südtirols

<http://www.blick.it>



2016

# DSB – Frühjahrstagung



## Ablauf

09:00 - 10:30 Informationen aus Technik und Didaktik mit Diskussion

10:30 - 11:00 Kaffeepause

11:00 - 12:30 Drei parallele Workshops: Ecopolicy, Technik, Dynamische Webseiten

12:30 - 14:00 Mittagspause

14:00 - 15:30 Drei parallele Workshops Ecopolicy, Lego-EV3, Technik

15:30 - 16:00 Kaffeepause

16:00 - 17:30 Drei parallele Workshops Ecopolicy, Lego-EV3, Technik

17:30 Abschluss



# Workshops

- 1. **Technik** (Georg Runggatscher): Neuigkeiten, Probleme, Fragen zur Technik.
- 2. **Ecopolicy** (Gabriele Harrer): ecopolicy geht auf Frederic Vester, den 'Vater des vernetzten Denkens', zurück. Er hat mit diesem einzigartigen kybernetischen Computerspiel die Möglichkeit geschaffen, sich auf spielerische Weise mit den komplexen Zusammenhängen in unserer Welt auseinanderzusetzen. Fr. Harrer führt in die Software ein und informiert auch über die "ecopolicyade", den Wettbewerb dazu. Keine Vorkenntnisse vorausgesetzt.



# Workshops

- 3. **Lego-EV3** (Karin Höller): Die neueste Variante des Lego-Mindstorm-Roboter-Bausatzes im praktischen Einsatz. Karin Höller hilft beim Experimentieren mit den Robotern. Keine Kenntnisse vorausgesetzt.
- 4. **Dynamische Webseiten** für Dummies (Harald Angerer): Wer sich schon immer für den Zusammenhang zwischen HTML, CSS, Javascript und PHP interessiert hat, sich aber nie zu fragen traute, ist hier richtig. Erklärungen und Ausprobierereien für absolute AnfängerInnen.



# Code-Week

Die EU rief vom 11. – 17. Oktober 2014 Kinder und Jugendliche in ganz Europa zum Programmieren auf.

Die nächste Code Week findet vom

**15. - 23. Oktober 2016**

statt und auch der Code Week Award fördert erneut im ganzen Jahr Projekte - Macht mit!



# Code-Week

## Why learn to code?

Today we live in a world that has been affected by rapid advances in technology. The way we work, communicate, shop and think has changed dramatically. In order to cope with these rapid changes and to make sense of the world around us, we need to not only develop our understanding of how technology works, but also develop skills and capabilities, that will help us to adapt to living in this new era.

Learning to code helps us to make sense of how things work, explore ideas and make things, for both work and play. What's more it helps us to unleash our creativity and work collaboratively with wonderful people both near us and all over the world.



# Code-Week

La **partecipazione delle Scuole** e' **fondamentale** per garantire il successo di [CodeWeek](#) e massimizzarne le ricadute positive. Trattandosi di una iniziativa aperta, informale e senza scopo di lucro, le scuole che intendono aderire possono farlo liberamente compilando il **modulo online** riportato in fondo a questa pagina. L'adesione **non comporta di per se' alcun impegno**, ma serve a testimoniare la condivisione dello spirito e delle finalita' di Europe Code Week, a manifestare l'interesse a partecipare alle iniziative che verranno organizzate, e a facilitare l'accesso ai materiali e agli strumenti didattici prodotti.

## Was kann man tun?



- Einen „Code-Event“ organisieren
- An einem Event teilnehmen
- Werbung für die Events machen



Unser Vorschlag:

## „Die Nacht der Programmierung“

an einem oder mehreren Abenden in der Code-Week vom 15. - 23. Oktober 2016



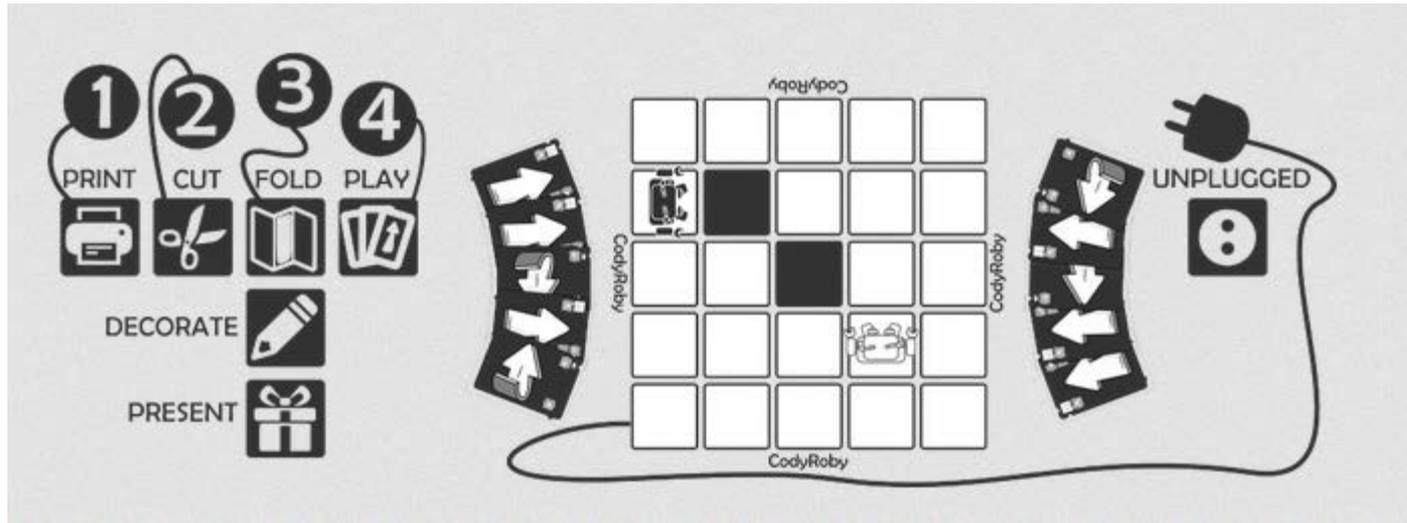
# Code-Week

Code-Week im Web:

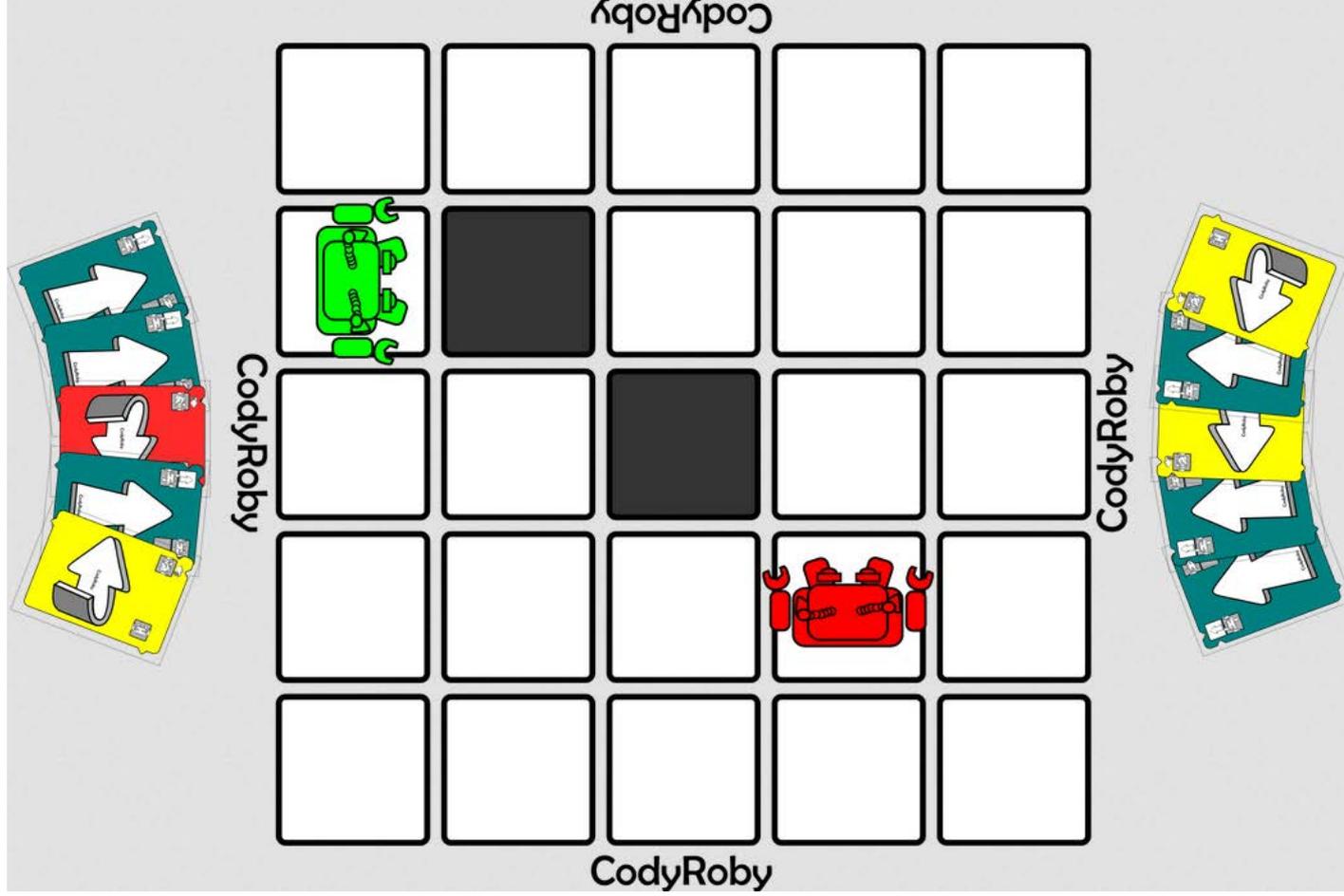
<http://codeweek.eu>

<http://codeweek.it>

<http://www.codeweek.de/>



- <https://youtu.be/D5hQ9UTDQ6s>
- <http://codeweek.it/cody-roby/kit-fai-da-te/>





code.org



11,151,730,618 ZEILEN CODE  
GESCHRIEBEN VON 10 MILLIONEN SCHÜLERN

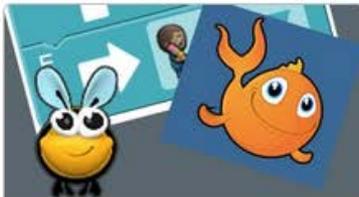
Code Studio ist die Heimat von Online-Kursen, die von Code.org  
erstellt wurden

Willkommen zurück, hangerer

[Gehen Sie zum Lehrer-Dashboard!](#)

Wähle einen der Code Studio Kurse unten aus um ihn auszuprobieren

## 20 Stunden Kurse für Beginner (allen Alters)



### Kurs 1

Kurs 1 ist für die frühen Leser gedacht.

ab 4 Jahre (Vorschulkinder)

[Probiere es jetzt aus](#)



### Kurs 2

Kurs 2 richtet sich an Schüler, die lesen können.

Ab 6 Jahre (Lesen erforderlich)

[Probiere es jetzt aus](#)



### Kurs 3

Kurs 3 schließt sich an Kurs 2 an.

ab 8 Jahre (nach Kurs 2)

[Probiere es jetzt aus](#)



### Kurs 4

Beta

Schüler die Kurs 4 machen müssen schon Kurs 2 und 3 gemacht haben.

ab 10 Jahre (nach Kurs 3)

[Probiere es jetzt aus](#)

## Die Hour of Code für jedes Alter



### Minecraft

Entdecke die Welt von Minecraft mit Code

Probiere es jetzt aus



### Star Wars

Lerne, Droiden zu programmieren und erschaffe dein eigenes Star Wars Spiel in einer weit, weit entfernten Galaxie

Probiere es jetzt aus



### Die Eiskönigin

Verwende Code, um Anna und Elsa bei ihrer Entdeckung der Magie und Schönheit von Eis zu begleiten.

Probiere es jetzt aus



### Klassisches La...

Versuche die Grundlagen der Informatik zu lernen. Millionen andere haben es schon probiert.

Probiere es jetzt aus



### Flappy Code

Willst du dein eigenes Spiel in weniger als 10 Minuten schreiben? Probiere unser Flappy Code-Tutorial!

Probiere es jetzt aus



### Infinity Spiele ...

Verwende das Spiellabor, um eine Geschichte oder ein Spiel mit den Disney Infinity Charakteren zu erstellen.

Probiere es jetzt aus



### Play Lab

Erstelle eine Geschichte oder ein Spiel mit Play Lab!

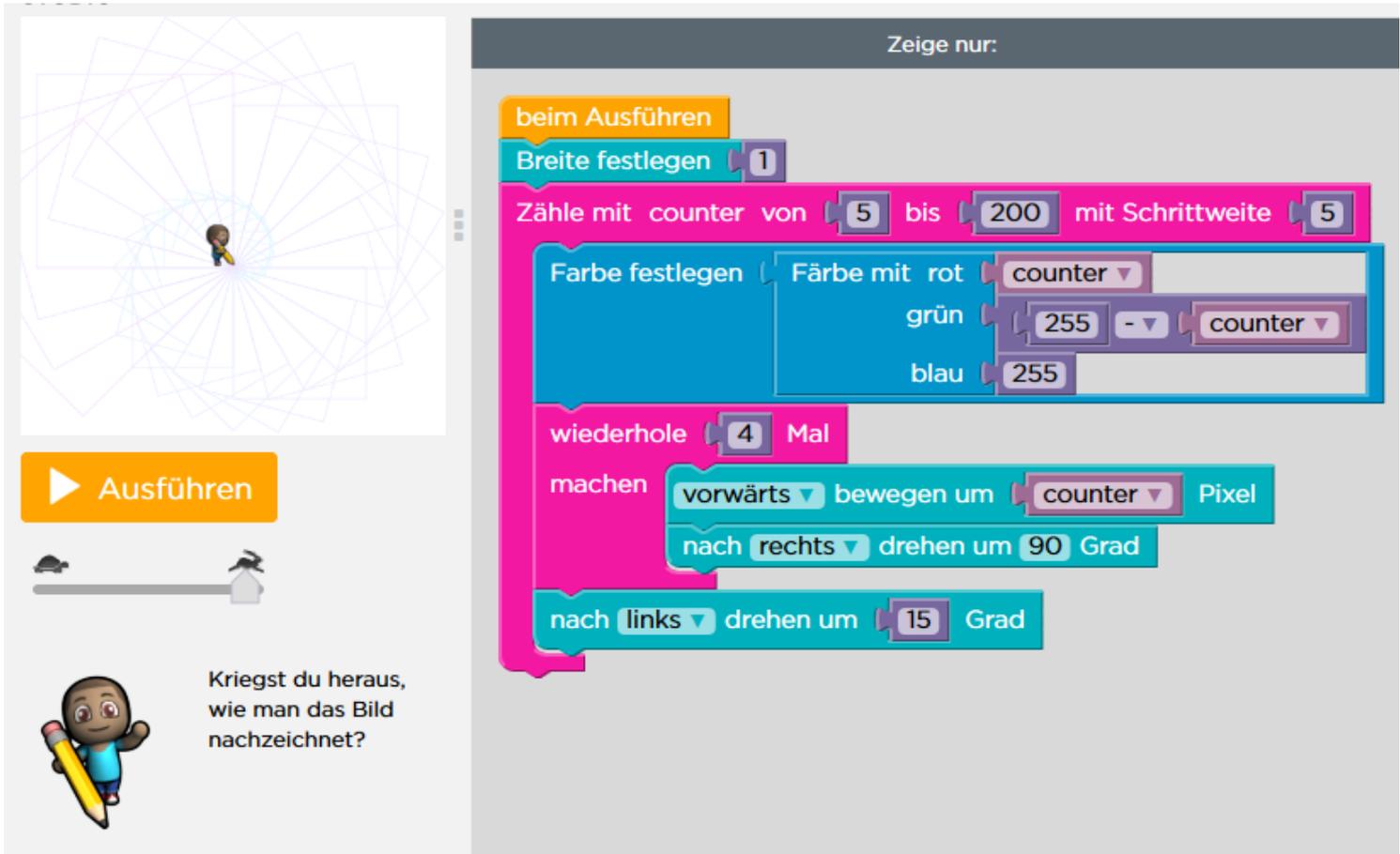
Probiere es jetzt aus



### Künstler

Zeichne coole Bilder und Designs mit dem Künstler!

Probiere es jetzt aus



The image shows a Scratch workspace with a drawing of a spiral and its corresponding code blocks. The drawing is a spiral of overlapping squares, with a small figure of a person in the center. Below the drawing is an orange "Ausführen" button and a slider. A small character is holding a pencil and asking, "Kriegst du heraus, wie man das Bild nachzeichnet?". The code blocks are as follows:

```
beim Ausführen
Breite festlegen 1
Zähle mit counter von 5 bis 200 mit Schrittweite 5
Farbe festlegen
  Färbe mit rot counter
  grün 255 - counter
  blau 255
wiederhole 4 Mal
  machend
    vorwärts bewegen um counter Pixel
    nach rechts drehen um 90 Grad
  nach links drehen um 15 Grad
```



# Fortbildung 2016/2017

## 12.05 Einführungsseminar für didaktische Systembetreuerinnen und Systembetreuer

Seminar | Lehrpersonen aller Schulstufen

**Schwerpunkte** In dem Seminar werden didaktische, technische und organisatorische Fragestellungen rund um die Aufgaben einer didaktischen Systembetreuerin oder eines didaktischen Systembetreuers diskutiert. Die Teilnehmenden werden ersucht, ein Notebook oder Tablet mitzubringen, sofern verfügbar.

**Referenten** Georg Runggatscher (Bozen, I), Harald Angerer (Bozen, I)

von/am

Mo 14. Nov. 2016

Austragungsort

Bozen, Deutsches Bildungsressort

**Kursleitung** Harald Angerer | **Veranstalter** Bereich Innovation und Beratung



# Fortbildung 2016/2017

## 12.06 Netzwerktreffen für didaktische Systembetreuerinnen und Systembetreuer

Seminar | Lehrpersonen aller Schulstufen

**Schwerpunkte** Die jährlich stattfindenden Treffen der didaktischen Systembetreuerinnen und -betreuer dienen dem gegenseitigen Informationsaustausch bezüglich aktueller Entwicklungen rund um das didaktische, technische und organisatorische Aufgabenfeld. In Workshops und Werkstätten werden gegenseitige Hilfestellungen, Ideen und Anregungen vermittelt.

**Referierende** verschiedene

	von/am	von	bis	Austragungsort
Modul 1	Mi 16. Nov. 2016	09.00	17.30	Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenthal
Modul 2	Do 30. März 2017	09.00	17.30	Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenthal

**Kursleitung** Georg Runggatscher, Harald Angerer | **Veranstalter** Bereich Innovation und Beratung



# Fortbildung 2016/2017

## 68.01 Moderne Website mit Joomla3

Workshop/Werkstätte | Lehrpersonen der Oberschule

**Schwerpunkte** In diesem Workshop soll die Idee einer Website anhand einer konkreten Implementierung mit Joomla3 umgesetzt werden. Dabei werden alle wichtigen Aspekte des CM-Systems Joomla3 anhand von praxisbezogenen Beispielen vermittelt: Installation, Konfiguration, Benutzerverwaltung, Erstellung der Inhalte, Menüs, Module, Plugins, Templates.

**Referent** Helmuth Tschenett (Mals, I)

	von/am	bis	Austragungsort
Modul 1	Do 20. Okt. 2016	Fr 21. Okt. 2016	Schlanders, Fachoberschule für den wirtschaftlichen Bereich
Modul 2	Mo 20. März 2017		Schlanders, Fachoberschule für den wirtschaftlichen Bereich

**Kursleitung** Germana Pinggera | **Veranstalter** Bereich Innovation und Beratung



# Fortbildung 2016/2017

## 68.02 Roboter bauen und programmieren im Unterricht

Workshop/Werkstätte | Lehrpersonen der Mittel-, Ober- und Berufsschule

**Schwerpunkte** Die Lego-Mindstorms-Bausätze in der aktuellen Version EV3 bieten sich hervorragend an, in einzelnen Fächern, vor allem aber im fächerübergreifenden Unterricht, eingesetzt zu werden. Die Teilnehmenden des Workshops erhalten die Gelegenheit, selber aktiv Roboter zu konstruieren und zu programmieren. Es werden Einsatzmöglichkeiten für projektorientierten Unterricht sowie die wichtigsten internationalen Wettbewerbe vorgestellt.

**Referent** Harald Angerer (Brixen, I)

von/am	von	bis	bis	Austragungsort
Do 27. Okt. 2016	15.00	Fr 28. Okt. 2016	17.30	Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenal

**Kursleitung** Harald Angerer | **Veranstalter** Bereich Innovation und Beratung



# Fortbildung 2016/2017

## 68.03 Werkstatt Scratch im Unterricht

Werkstätte | Lehrpersonen aller Schulstufen sowie der Berufsbildung

**Schwerpunkte** Alle jene Lehrpersonen, die Scratch im Unterricht einsetzen oder einsetzen möchten, sind herzlich eingeladen, an diesem Werkstatttreffen zum gegenseitigen Ideenaustausch teilzunehmen. Beispiele werden gezeigt und Einsatzszenarien diskutiert.

Referierende verschiedene

	von/am	von	bis	Austragungsort
Gruppe 1	Mi 09. Nov. 2016	15.00	18.00	Bozen, Bereich Innovation und Beratung
Gruppe 2	Di 11. April 2017	15.00	18.00	Bozen, Bereich Innovation und Beratung

**Kursleitung** Harald Angerer | **Veranstalter** Bereich Innovation und Beratung



# Fortbildung 2016/2017

## 68.05 L2 e Lego WeDo

Seminarreihe | Lehrpersonen der Grund- und Mittelschule

**Schwerpunkte** Nella prima parte del corso verrà presentato il software LEGO WeDo e i partecipanti potranno costruire e programmare diverse figure (animali, personaggi di fantasia, mezzi di trasporto ...), sperimentandone direttamente le potenzialità di suono e movimento. In seguito verranno illustrate alcune modalità di utilizzo di tale software nell'insegnamento della L2 in ambito interdisciplinare: ideazione e scrittura di semplici storie, che possono essere presentate sotto forma di monologo, video o semplice drammatizzazione; interviste e spiegazioni legate ad esperimenti in ambito scientifico.

Referentin Elena Leida (Bozen, I)

	von/am	von	bis	Austragungsort
Modul 1	Mi 09. Nov. 2016	09.00	17.30	Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenthal
Modul 2	Mi 12. April 2017	15.00	18.00	Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenthal

Kursleitung Christian Laner | Veranstalter Bereich Innovation und Beratung

## 68.06 L2 e Lego WeDo – parte 3 – 4

Seminarreihe | Lehrpersonen der Grund- und Mittelschule

**Schwerpunkte** Nei due incontri analizzeremo il lavoro svolto con Lego WeDo e rifletteremo sui risultati ottenuti. In questa fase verranno anche presentate ulteriori potenzialità didattiche del programma. Infine tenteremo di sviluppare un collegamento con Scratch per gli scolari con buone/ottime competenze nella lingua italiana.

Referentin Elena Leida (Bozen, I)

	von/am	von	bis	Austragungsort
Modul 3	Mi 28. Sep. 2016	15.00	18.00	Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenthal
Modul 4	Fr 03. Feb. 2017	15.00	18.00	Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenthal

Kursleitung Christian Laner | Veranstalter Bereich Innovation und Beratung

Hinweise Nur für Teilnehmende des Projektes Lego WeDo. Es sind keine Anmeldungen möglich.



# Fortbildung 2016/2017

## 68.08 Werkstatt Notebooks im Unterricht

Werkstätte | Lehrpersonen der Mittel-, Ober- und Berufsschule

**Schwerpunkte** Die Werkstätten richten sich an alle Lehrpersonen und Schulführungskräfte, die in sogenannten „Notebookklassen“ unterrichten, und bieten die Gelegenheit zum gegenseitigen Informationsaustausch über die Möglichkeiten und Chancen, aber auch über die Stolpersteine und Fallstricke, die im praktischen Einsatz auftauchen.

Referierende verschiedene

	von/am	von	bis	Austragungsort
Gruppe 1	Fr 11. Nov. 2016	15.00	18.00	Bozen, Bereich Innovation und Beratung
Gruppe 2	Mi 12. April 2017	15.00	18.00	Bozen, Bereich Innovation und Beratung

Kursleitung Harald Angerer | Veranstalter Bereich Innovation und Beratung

## 68.10 Werkstatt Tablets im Unterricht

Werkstätte | Lehrpersonen aller Schulstufen sowie der Berufsbildung

**Schwerpunkte** Die Werkstätten richten sich an alle jene Lehrpersonen, die bereits mit Tablets im Unterricht arbeiten. An den beiden Nachmittagen sollen Informationen über nützliche Apps ausgetauscht sowie gelungene Anwendungsszenarien und Best-Practice-Beispiele präsentiert und gesammelt werden. Aber auch Stolpersteine und Problemsituationen werden zur Sprache kommen.

Referierende verschiedene

	von/am	Austragungsort
Gruppe 1	Fr 02. Dez. 2016	Bozen, Bereich Innovation und Beratung
Gruppe 2	Do 06. April 2017	Bozen, Bereich Innovation und Beratung

Kursleitung Harald Angerer | Veranstalter Bereich Innovation und Beratung



# Fortbildung 2016/2017

## 68.09 Klein, aber oho: der Minicomputer Arduino im Unterricht

Seminar | Lehrpersonen der Mittel-, Ober- und Berufsschule

**Schwerpunkte** Der Minicomputer Arduino erlaubt es, nicht nur im Unterricht in technischen Fächern einen tieferen Einblick in die Funktionsweise eines Computers und dem Zusammenwirken von Hard- und Software zu erhalten. Auch zahlreiche fächerübergreifende Projekte, auch im Kustbereich, wurden damit durchgeführt. Die Lehrveranstaltung setzt keine tiefen Grundkenntnisse in Programmierung und Elektronik voraus, aber brennende Neugier und Freude am Experimentieren.

**Referierende** verschiedene

von/am

Do 24. Nov. 2016

**Austragungsort**

Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenthal

**Kursleitung** Anton Prossliner | **Veranstalter** Bereich Innovation und Beratung



# Fortbildung 2016/2017

## 68.11 Ton, Geräusche, Audio – Kinder produzieren Hörspiele

Seminar | Lehrpersonen der Grund- und Mittelschule

**Schwerpunkte** Geräusche wahrnehmen, sie in eigene Geschichten einbinden, Rollenspiele erzeugen, mit Sprache spielen, eigenes Lesen hören ... dies nur einige Beispiele für die Arbeit mit Audio. Im Kurs erlernen wir den Umgang mit einem entsprechenden einfachen Programm, das ungeahnte Möglichkeiten für den Unterricht bietet. Stimmen verändern, Geräusche hinzufügen, Musik einbinden, ein echtes Hörspiel wird produziert. Aber auch Landschaften akustisch darstellen ist eine Möglichkeit. Diese Arbeit ist eine kreative Arbeit, die mit viel Spaß verbunden ist und den mündlichen Sprachbereich stark fördert.

**Referent** Christian Laner (Bozen, I)

**von/am**

Mo 16. Jan. 2017

**Austragungsort**

Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenthal

**Kursleitung** Christian Laner | **Veranstalter** Bereich Innovation und Beratung

**Hinweise** Wenn möglich, ein Mikrofon für das Notebook mitbringen.



# Fortbildung 2016/2017

## 68.12 Minecraft im Unterricht

Seminar | Lehrpersonen der Mittel-, Ober- und Berufsschule

**Schwerpunkte** Minecraft ist ein sandbox/open world Spiel, das weltweit Millionen Spieler in den Bann zieht. In einer virtuellen, dreidimensionalen Welt aus Blöcken erschafft man Bauwerke, gräbt nach Rohstoffen und rekonstruiert so seine eigene Welt. MinecraftEdu ist eine spezielle Anpassung des Spiels für den schulischen Einsatz, um die Lerngemeinschaft didaktisch-methodisch steuern zu können. Ziel der Fortbildung ist eine Erprobung der Möglichkeiten von Minecraft(Edu) für den eigenen Unterricht.

**Referent** Mirek Hancl (Uelzen, D)

von/am

Mo 30. Jan. 2017

bis

Di 31. Jan. 2017

**Austragungsort**

Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenthal

**Kursleitung** Harald Angerer | **Veranstalter** Bereich Innovation und Beratung



# Fortbildung 2016/2017

## 68.13 Webapplikationen für den Unterricht: Moovly und Mindmeister

Workshop/Werkstätte | Lehrpersonen aller Schulstufen sowie der Berufsbildung

**Schwerpunkte** Im ganztägigen Workshop werden zwei Webapplikationen für den Einsatz im Unterricht vorgestellt und mit konkreten Inhalten ausprobiert: Moovly ist ein Präsentationswerkzeug, das Inhalte „filmartig“ darstellt, der Mindmeister ein online Mindmap-Werkzeug. Die Teilnehmenden sind gebeten, Unterlagen (Texte, Fotos, Videos) für ein konkretes Thema aus ihrem Unterricht mitzubringen, damit eine verwendbare Arbeit mit nach Hause genommen werden kann.

Referent Harald Angerer (Bozen, I)

von/am	von	bis	Austragungsort
Do 16. Feb. 2017	09.00	17.30	Tramin, Fortbildungsakademie Schloss Rechtenthal

Kursleitung Harald Angerer | Veranstalter Bereich Innovation und Beratung



# Ausleihen

- Lego Mindstorms EV3
- Lego WeDo
- Tablets

Anfragen an:

[harald.angerer@schule.suedtirol.it](mailto:harald.angerer@schule.suedtirol.it)

[christian.laner@schule.suedtirol.it](mailto:christian.laner@schule.suedtirol.it)



## Was sonst noch läuft ...

- Ausstattung Tablet
- Großbild-LCD-Touch-Monitore statt Smartboard
- Computer lernen das Lippenlesen

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Spracherkennung-ohne-Sound-Computer-lernen-das-Lippenlesen-3166813.html>

- WhatsApp verschlüsselt
- Wütende User an der Mausbewegung erkennen

<http://www.heise.de/tp/artikel/46/46888/1.html>

- <https://www.buildwithchrome.com>



Didaktischer Bildungsserver Südtirols

<http://www.blick.it>



2016

# DSB – Frühjahrstagung