|  |  |
| --- | --- |
|  | LET’S BE INNOVATIVE! Förderung von Kreativität und Unternehmergeist für Lehrer/innen und Schüler/innen der Sekundarstufe  **InnoTeach Projekt**  (KA2-SE -33/16)    **Kurzfristige gemeinsame Trainer-Trainings-Veranstaltungen: Gemeinsame internationale Trainings für Lehrer der teilnehmenden Schulen** (C1) |
| **Praxisteil** | **Übungsmaterial für die Teilnehmer/innen**  INNOTEACH.U2.E2: Innovative Anwendung der IKT beim Lernen |
|  | **3. – 7. Juli 2017**  **Budapest, Ungarn**  Maria Hartyányi, MBA  iTStudy Hungary Educational and Research Centre Ltd. |

**Bitte tragen Sie Ihre Daten ein:**

|  |
| --- |
| Datum: |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Vor- und Familienname | E-mail | Nr. der Partnerorganisation |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Nr. der Partnerorganisation

1. Korona plus d.o.o., Institute for Innovation and Technology, SI

2. OŠ Trnovo, SI

3. OŠ Louisa Adamiča Grosuplje, SI

4. I.S.C.N. GesmbH; AT

5. ORG des Schulvereins der Grazer Schulschwestern, AT

6. iTStudy Hungary Számítástechnikai Oktató- és Kutatóközpont Kft., HU

7. Turai Hevesy György Általános Iskola, HU

8. Kerepesi Szechenyi Istvan Altalános Iskola es Alapfoku Muveszeti Iskola, HU

**Kurze Einführung**

Ziel der praktischen Arbeit ist es, das in den Trainings (Vorlesungen) erworbene Wissen durch Übungsreihen praktisch anzuwenden.

Die praktische Arbeit wird in Gruppen von 2-3 Personen durchgeführt. Die Einteilung in die Gruppen erfolgt durch die Lehrer (Teilnehmer) selbst.

Die Verwendung der folgenden Formulare ist für die erfolgreiche Durchführung jeder Übung unerlässlich. Sie füllen sie in der Gruppe aus; Als Hilfestellung erhalten Sie Anweisungen für jede Übung und zusätzliche Richtlinien auf weiteren Formularen.

Das Endergebnis dieser Übungen sind ausgefüllte Formulare, die zusammen ein Lehrerprojekt bilden. Diese stellen auch eine Grundlage für eine evidenzbasierte Prüfung (IO5) dar.

# ÜBUNG – Lernbedürfnisse der Generation Z

1. Besuchen Sie die Internetseite “Adobe Education Creativity Study” zum Resultat des Surveys, zu mehr als 2,500 Gen Z Students im Alter zwischend 11-17 Jahren und mehr als 1,000 Gen Z Lehrern, um zu ergründen, wie sie über Lernen, Kreativität und die Zukunft denken:

<http://www.adobeeducate.com/genz/global-education-genz>..

2. Inwieweit korrelieren Ihre Erfahrungen mit den Ergebnissen der Umfrage? Sind sie auch typisch für Ihre Schüler? Bitte erklären Sie uns das!

**Schreiben Sie hier Ihren Lösungsvorschlag auf:**

# ÜBUNG - Evaluation des pädagogischen Werts des ausgewählten Werkzeugs

Bitte wählen Sie ein Werkzeug aus Ihrer Praxis bzw. aus der Liste in Anhang 2 aus und beantworten Sie die Fragen mit einer kurzen Erläuterung!

1) Lohnt sich das Werkzeug in seinem pädagogischen Wert?

2) Ist der Inhalt und die Technologie für Kinder in diesem Alter geeignet?

3) Ist es relevant für die Lehrplanziele und die Bedürfnisse und Interessen der Kinder?

4) Ist es funktionsreich mit Schlüsselwerkzeugen für Lehrer wie Beurteilungen, Fortschrittskontrolle und anpassbaren Aktivitäten?

**Schreiben Sie hier Ihren Lösungsvorschlag auf:**

# ÜBUNG – Integration der Informations- und Kommunkationstechnologien in die pädagogische Praxis

Was sind die Stärken, Schwächen, Chancen und Risiken des Einsatzes von IKT-Bildungswerkzeugen für die Zukunft der Schulen/Lehrer/Studenten? (SWOT-Analyse der aktuellen Situation). Bitte füllen Sie die Vorlage in Anhang 2 aus und laden Sie sie als Ihre Lösung hoch!

Gruppe 1: Schulen

Gruppe 2: Lehrer

Gruppe 3. Studenten

**Verwenden Sie bitte das unten in ANNEX 1 angefügte Muster, um die Aufgabe durchzuführen!**

# ÜBUNG– Erstellen Sie ein Werbevideo für Ihr Projekt!

Werkzeuge, die verwendet werden sollen: Bubbl.us (<https://bubbl.us/>), Animoto (<https://animoto.com/dashboard)>, Creative Commons (<https://creativecommons.org/)>, Youtube (<http://youtube.com> ) MS Word, eventuell auch eine Datenbank mit freien Bildern (Google Image, flickr, Wikimedia, …)

Aufgaben:

1. Planung des Werbevideos (Ziel, Zielgruppe, Ressourcen, Publikationsmethode, Copyright...) - Brainstorming und Dokumentation durch bubbl.us

2. Schreiben Sie hier eine Zusammenfassung über den Plan! (Machen Sie einen Screenshot über Ihre Concept Map und fügen Sie sie hier unten ein!

3. Sammeln Sie die Ressourcen (Bilder, Fotos), schreiben Sie die Werbetexte.

4. Erstellen Sie das Bild der von Ihnen gewählten CC-Lizenz, speichern Sie es zusammen mit dem Bild.

5. Erstellen Sie das Video mit Animoto. Der Inhalt der letzten beiden Seiten ist Standard:

a. Innoteach-Logo

b. Das Bild einer der Creative-Commons-Lizenzen, die Sie auswählen.

6. Teilen Sie Ihr Video auf Youtube, und setzen Sie den Link hier unten!

|  |  |
| --- | --- |
| **INTERNE FAKTOREN** | |
| **Stärken (+)** | **Schwächen (-)** |
|  |  |
|  |  |
| **Äußere Faktoren** | |
| **Möglichkeiten (+)** | **Gefahren (-)** |
|  |  |

Annex 2 – IKT Werkzeuge und Datenbanken

| Ressource, Werkzeug | Link | Beschreibung |
| --- | --- | --- |
| Arcademic  Game | <http://www.arcademics.com/> | Arcademics –Spiele sind erhältlich für iPad und Android Tablets. Laden Sie die App über den App-Store herunter oder über Google Play. Die App ist gratis, umfasst alle Arcademics Spiele und kann mit Arcademics Plus verbunden werden. |
| Animoto | <https://animoto.com/dashboard> | Damit kann man eine Diashow gestalten |
| Bubbl.us | <https://bubbl.us/> | Werkzeug zum Online-Brainstorming: ideas, flowcharts, mind maps online. Teilen, einbetten mailen und ausdrucken- |
| Creative Commons | <https://creativecommons.org/> |  |
| eLearning | <http://course.tenegen.eu/> | Lehrerkurs auf der Grundlage von IKT |
| European Schoolnet | <http://www.eun.org/about> | European Schoolnet ist das Netzwerk von 31 Europäischen Bildungsministerien mit dem Hauptsitz in Brüssel. Als nicht gewinnorientierte Organisation zielt es auf die Vermittlung von Unterricht und Lernstrategien an die beteiligten Interessensgruppen: Bildungsministerien, Schulen, Lehrer, Forscher und Partner aus der Industrie. |
| EUSchoolNet | <http://lreforschools.eun.org/web/guest> | Learning Resource Exchange (LRE) des [European Schoolnet](http://www.europeanschoolnet.org/) (EUN) ist ein Dienst, der Schulen das Auffinden bildungsrelevanter Inhalte aus verschiedenen Ländern und von verschiedenen Anbietern ermöglicht. |
| Gen Z Survey | <http://www.adobeeducate.com/genz/global-education-genz> | ANAHAIM, Calif.--([BUSINESS WIRE](http://www.businesswire.com))--jetzt Adobe (NASDAQ:ADBE) veröffentlichte eine Studie bei EDUCAUSE 2016, die Einblicke in die Lernsituation und Ausblicke auf die künftige Arbeitswelt von amerikanischen Studenten und Schülern gibt. |
| GoogleEarth | <https://earth.google.com/web/> | Google Earth verfügt über Satellitenbilder verschiedener Auflösung der Erdoberfläche, die es Nutzern erlaubt, Städte und Häuser direct von oben zu betrachten, oder in einem schrägen Winkel (auch aus der Vogelperspektive).Die Bildauflösung beträgt 15 Meter bis 15 Zentimeter. |
| Internet4CLa | <http://internet4classrooms.com/flang.htm> | Dieses Portal wird von Lehrern, Eltern und Schülern aller Altersstufen auf sechs oder sieben Kontinenten verwendet und steht jedem, der eine Internetverbindung hat, zur Verfügung. Es wird kein Mitgliedsbeitrag eingehoben. |
| iTStudy YouTube channel | <https://www.youtube.com/channel/UCJsfNFNOZN-0l9I3bRiimVg> | Video-Anleitungen |
| LearningApps | <https://learningapps.org/about.php> | LearningApps.org is a Web 2.0 application, to support learning and teaching processes with small interactive modules. Those modules can be used directly in learning materials, but also for self studying. The aim is to collect reusable building blocks and make them available to everyone. Blocks (called Apps) include no specific framework or a specific learning scenario. The blocks are therefore not suitable as complete lessons or tasks, instead they must be embedded in an appropriate teaching scenario. |
| MIT | <http://ocw.mit.edu/> | MIT OpenCourseWare (OCW) is a web-based publication of virtually all MIT course content. OCW is open and available to the world and is a permanent Massachusetts Institute of Technology  activity – |
| Moodle | <http://educatio.itstudy.hu/> | Account Username: the first part of your e-mail! EXAMPLE: kriszti.egedi~~@gmail.com~~  Password:12345 |
| OER | <https://www.oercommons.org/> | Open Educational Resources (OER) offer opportunities for systemic change in teaching and learning content through engaging educators in new participatory processes and effective technologies for engaging with learning. |
| OpenLearn | [www.open.edu/openlearn/](http://www.open.edu/openlearn/) | The Open University's (UK) OpenLearn website with free and open educational resources for learners and educators around the world. All learning materials are freely available |
| Photocollage | <https://www.photocollage.com/> | To create … |
| Teachers Pay Teachers | <https://www.teacherspayteachers.com/About-Us> | Teachers Pay Teachers (or TpT, as we call it) is a community of millions of educators who come together to share their work, their insights, and their inspiration with one another. We are the first and largest open marketplace where teachers share, sell, and buy original educational resources. That means immediate access to a world of expertise and more time to focus on students and teaching. |
| TIM | <https://fcit.usf.edu/matrix/> | The Technology Integration Matrix (TIM) provides a framework for describing and targeting the use of technology to enhance learning. (The Florida Center for Instructional Technology) |
| Voyager | <http://bit.ly/2sixSel> | [Voyager](https://www.cnet.com/news/forgot-about-google-earth-google-aims-to-jog-your-memory/) is a recent addition to [Google Earth](https://www.google.com/earth/), reimagining the exploration app with storytelling features. Google has kept the announcements on education tools rolling, with other new content releases including a collection of [STEM tools for Chromebooks](http://g.co/EduChromebookApps), discount media literacy apps and soon an [Expeditions](https://www.cnet.com/au/news/google-expedition-app-brings-vr-field-trips-for-all/) app for [Cardboard](https://www.cnet.com/products/google-cardboard/) and [Daydream](https://www.cnet.com/au/products/google-daydream-view/review/) that offers 600 virtual trip |
| Web 2.0 | <http://cooltoolsforschools.wikispaces.com/Home> | Merlot Awarded Online Learning Resources. A gate to all types of learning tools, materials, Web 2.0 tools (applications). Provides links to Teachers’ Resources, from language learning to quizzes, games, etc |
| Wikimeadia | <https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page> | Wikimedia Commons is a media file repository making available public domain and freely-licensed educational media content (images, sound and video clips) to everyone, [in their own language](https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Language_policy). |
| WordCloud | <http://www.wordclouds.com/> | Wordclouds.com is a free online word cloud generator and tag cloud creator. Wordclouds.com works on your PC, Tablet or smartphone. Paste text, upload a document or open an URL to automatically generate a word- or tag cloud. |
| **Examples** |  |  |
| Educational multimedia (2003) | <http://educatio.itstudy.hu/mod/page/view.php?id=469> | Multimedia for students with special needs for learning to speak  The application is under Moodle, you need to enter  <http://educatio.itstudy.hu> to access this |
| LearningApp | <https://learningapps.org/watch?v=p68s5b4st17> | Dies App hilft dabei, sich für eine Prüfung vorzubereiten (H. Benedek) |
|  | <https://learningapps.org/display?v=p3ogjvvgk17> | Ein Student war über längere Zeit hinweg krank. |
|  | <http://ikttanulokor.blogspot.hu/p/viz-vilagnapi-munkak.html> | Digitale Materialien, von einem Studenten erstellt |
|  |  |  |

Alle Internetseiten wurden am 3. Juni 2017 zuletzt besucht.