


familiiii digital

Das | A¹ digital.campus Magazin



Das ist mein Programm

Wie du mit
Coding deine Welt
veränderst



Das drucke ich mir

Entdecke die
Geheimnisse des
3D-Drucks

So cool ist Robotik

Jetzt baust du deinen
eigenen Roboter. Das
lernst du nur in den Labs
am A¹ digital.campus



1

Öko-Fußabdruck.
Wie viel Natur verbrauchst du jedes Jahr? Beantworte ein paar Fragen und finde heraus, wie viele Erden wir bräuchten, würden alle Menschen so wie du leben. kindermuseum.at/fussabdruck

Lisa taucht ab.
Ein spannendes, interaktives E-Book mit vielen Spielen. Eigne dir mit Lisa, Pedro und Frosch Fred jede Menge Wissen über den Verbrauch, die Aufbereitung und das Sparen von Wasser an. ec.europa.eu/environment/pubs/children/zoe/



2

Erlebnisse und Unterhaltungsprofis.
EULE ist eine Plattform der Stadt Wien, auf der umwelt-interessierte Kids jede Menge Freizeittipps, Aktionen und Broschüren finden. Außerdem gibt's viele Podcasts und Malwettbewerbe! eule-wien.at



4

Alles im grünen Bereich – Gemeinsam Energie sparen und das Klima retten!

Digitalisierung und Klimawandel sind die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts. Während hochleistungsfähige und zukunftssichere Infrastruktur das Fundament der Digitalisierung ist, können Informations- und Kommunikationstechnologie auch einen Beitrag gegen den Klimawandel leisten. Als verantwortungsbewusstes Unternehmen betreibt A1 das größte Netz Österreichs CO2 neutral. Das heißt, beim Betrieb der Anlagen wird auf Klimaschutz geachtet. Der Strom kommt aus Sonnenstrahlen und anderen erneuerbaren Energiequellen. Sogar einige alte Telefonzellen werden zu Stromtankstellen aus Sonnenenergie.

5

Lernen und aktiv werden.
Lies spannende Artikel und Interviews mit Klima-Expert:innen, diskutiere und chatte mit Politiker:innen – und erfahre, wie du selbst für Klima und Umwelt aktiv werden kannst. Die Erklärvideos mit Hund Wuschel sind auch sehenswert! demokratiwebstatt.at/thema/umwelt



In Kooperation mit **A1**



Inhalt

04 Die digitale Zukunft
Die beiden Junior-Reporterinnen Marie und Carla entdecken gemeinsam den neuen A1 digital.campus

05 Interview
Linda Lasshofer, A1 CSR, verrät, was Kinder und Jugendliche am neuen A1 digital.campus alles lernen können

06 Robotik
So können Schüler:innen spielend die spannenden Grundlagen von Robotik und künstlicher Intelligenz entdecken

08 Design & Media
Was Technik für Mädchen so spannend macht. Eine Technikerin berichtet aus ihrem spannenden Berufsalltag

10 Coding
Spiele entwickeln und die Grundlagen des algorithmischen Denkens zu erlernen, ist leichter als gedacht – und macht viel Spaß

12 Webinare
Österreichweit können Laptop-Klassen A1 digital.campus Webinare besuchen

14 Online Labs
Im Live-Online-Setting entwickeln Schüler:innen mit modernsten Tools eigene Spiele und Apps

16 Bildung für Erwachsene
Lehrreiche Workshops für Pädagog:innen

18 EduTech
Mit SchoolFox und eSquirrel wird die Schule digital

Editorial

Innovative Live-Formate, coole Webinare, lehrreiche Workshops und spannende Wettbewerbe (ab 2022) – das und noch viel mehr bietet der neue **A1 digital.campus**, auf dem ich Sie und euch herzlich willkommen heißen darf. Ab sofort bieten wir am ehemaligen A1 Internet für Alle Campus, den bislang über 200.000 Teilnehmer:innen in mehr als 14.500 Kursen besucht haben, ein noch umfangreicheres Programm als bislang schon. Kinder ebenso wie Erwachsene sollen mit unseren kostenlosen Workshops die zahlreichen Möglichkeiten entdecken, die die **digitale Welt** zu bieten hat – und dabei auch Spaß an Technik und Programmieren entwickeln.

Der A1 digital.campus richtet sich an Kinder und Jugendliche, aber auch an Pädagog:innen, Kindergartenpädagog:innen und Eltern. Dort möchten wir Schüler:innen anhand spannender Formate die Scheu vor Technik nehmen und einen Grundstein zu einer nachhaltig denkenden Generation an Forscher:innen und Ingenieur:innen legen. Verbunden mit den wichtigen Themen des Umweltschutzes und der Klimakrise erfahren sie, was Nachhaltigkeit bedeuten kann und wie sie aktiv auf ihre Umwelt einwirken können. In Kooperation mit **DaVinciLab** und **Saferinternet.at** werden zahlreiche **kostenlose und innovative Workshops** von „Coding“, „Robotik“, „Media“ und „Design“ für Kinder und Jugendliche bis zu „Webtools und Apps im Unterricht“ oder „Fake News und Quellenkritik“ für Pädagog:innen und Kindergartenpädagog:innen angeboten.

Unser Ziel: gemeinsam mit den Workshop-Teilnehmer:innen die digitale Zukunft zu gestalten – um ein digitales, nachhaltiges und lebenswertes Morgen zu schaffen.

Ihr Thomas Arnoldner,
CEO A1 Telekom Austria Group

IMPRESSUM

A1 digital.campus Magazin
Chefredaktion: Linda Lasshofer Mitarbeit: Sigrid Bachinger, Daniela Fritz, Christina Giovanazzi, Elena Sessig, Sigrid Tessler
In Kooperation mit „familiiii“ (LOBAN GmbH & Co KG), Windmühlgasse 26, 1060 Wien | Redaktionsteam „familiiii“: Gerrit Gubo, Christian Neuhold, Herta Scheidinger, Helene Tuma, Sandra Wobrazek
Art-Direction: büro flatland | Eigentümer, Herausgeber, Verleger: A1 Telekom Austria AG, Lassallestr. 9, 1020 Wien | Druck: Samson Druck GmbH, Samson Druck Str. 171, 5581 St. Margarethen im Lungau

EINFACH ANMELDEN:
A1 digital.campus, Engerthstraße 169, 1020 Wien,
Tel.: 050 664 44505, E-Mail: digital.campus@a1.at
Allgemeine Infos: www.a1digitalcampus.at
Österreichweites Angebot:
www.a1digitalcampus.at/oesterreichweit





Carla, 13 & Marie, 8
Die Schülerinnen entdecken gemeinsam mit euch, was der A1 digital.campus zu bieten hat

Kommt mit – wir zeigen euch, wie cool digitale Welten sein können

In den verschiedenen, kostenlosen Workshops lernt ihr spielend einfach, wie spannend Technik sein kann.

Von der Roboter-Steuerung über das Programmieren bis zu kleinen Kunstwerken aus dem 3D-Drucker – auf dem neuen A1 digital.campus gibt's viel zu lernen



Katrin vom DaVinciLab zeigt euch in den Robotik Labs, wie man den Roboter Codey Rocky steuern kann.



In den Design & Media Workshops könnt ihr mit den 3D-Stiften von Kreativ Kids selber bunte Objekte gestalten.



Mit der Coding App ScratchJr werden lustige Figuren ganz schnell zum Leben erweckt.



Der 3D-Drucker verwandelt eure Fantasie in Objekte wie einen Hai oder ein Fischgerippe.



Im Robotik Lab für Volksschüler:innen konstruiert ihr mit Lego WeDo 2.0 kleine Kaulquappen und Frösche.

„Wir möchten dazu beitragen, dass ihr Gestalter:innen der digitalen Zukunft werdet“

Junior-Reporterin Carla spricht mit Linda Lasshofer, Leitung A1 CSR (Corporate Social Responsibility), über den A1 digital.campus.



Linda Lasshofer
Leitung A1 CSR
(Corporate Social Responsibility)



Carla
Junior-Reporterin

Carla: Was kann man am A1 digital.campus machen?

Linda Lasshofer: Bei uns kann man einiges lernen – zum Beispiel erste Programmier-Skills, Grundkenntnisse in Robotik, wie man eine App programmiert oder Computerspiele entwickelt. Klingt doch toll, oder? Wir haben „moderne Gadgets“ im Einsatz, z.B. 3D-Drucker oder Lego-Roboter mit einem digitalen Baukasten-Set. Auch in den Online-Kursen verwenden wir interaktive und spannende Lern-Tools.

Wieso muss man für die Kurse nichts bezahlen?

Wir möchten dazu beitragen, dass ihr Gestalter:innen der digitalen Zukunft werdet. A1 ist nicht nur ein großer Telekommunikations-Anbieter, wir möchten der Gesellschaft auch etwas zurückgeben und digitale Bildung für Kinder und Jugendliche leicht zugänglich machen.

Wieso ist es wichtig, dass wir etwas über Coding und Robotik lernen?

Beides ist Bestandteil unseres Lebens und steckt in vielen alltäglichen Bereichen. Außerdem lernt man in den Coding und Robotik-Labs wie man Probleme löst. Es werden auch – oft spielerisch und in Teams – räumliches, kreatives und innovatives Denken gefördert.

Wieso sollten sich mehr Mädchen für technische Berufe interessieren?

Weil die Digitalisierung viele Chancen für die Zukunft bietet! In den MINT-Fächern (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik) gibt es für Mädchen spannende und gut bezahlte Jobs. Genau das Richtige für Mädchen, die gerne forschen, experimentieren und Neues entwickeln.

Kann ich auch ohne meine Klasse an den Workshops teilnehmen?

Ja, wir erweitern unser Angebot am A1 digital.campus laufend. Für Kinder von 7-14 Jahren bieten wir auch eigene Online-Workshops, in denen man erste Programmierschritte lernen kann. Hier kannst du gleich deinen Termin buchen: www.a1digitalcampus.at

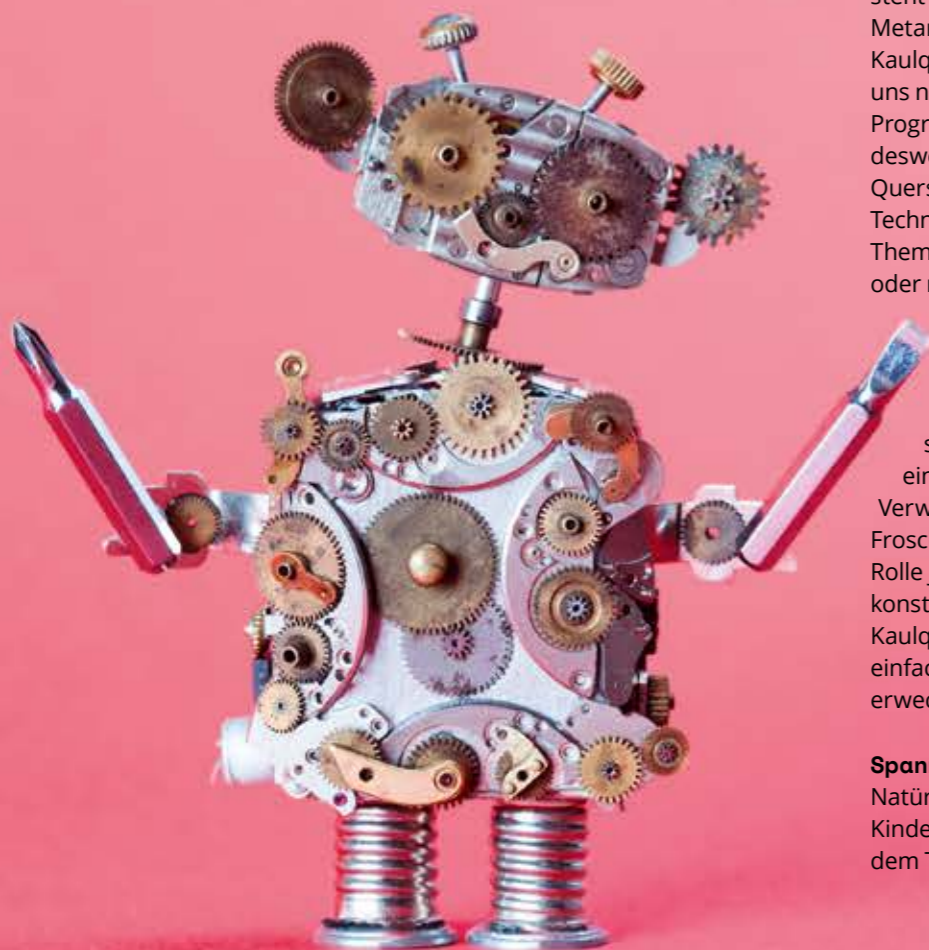
Informationsabende

Ein Team von Saferinternet.at und A1 gibt Eltern Tipps zum sicheren Umgang mit dem Internet und berät bei Fragen. Termine für einen kostenlosen Beratungsabend an Ihrer Schule werden mit einem begrenzten Kontingent auf Anfrage vergeben.

Infos und Anfragen unter 050 664 44505 oder per Mail an digital.campus@a1.at

Willkommen in der faszinierenden Welt der Roboter

In diesen Workshops
lernst du, wie man seinen
eigenen Roboter baut
und programmiert.



Roboter kennt man längst nicht mehr nur aus Science-Fiction-Filmen. Es gibt sie in jedem Haushalt, in jedem Kinderzimmer. Grund genug, dass du dich näher damit befasst, sie zu verstehen lernst und selbst die Fähigkeit erwirbst, einen zu programmieren. Die Robotik Labs am A1 digital.campus richten sich deshalb an Volksschulklassen und Sekundarstufe 1. „Unsere didaktischen Konzepte sind an den Lehrplan der jeweiligen Schulstufe angepasst und haben zum Ziel, Neugierde und die 4Ks (Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken und Kreativität) zu fördern und zwar dort, wo das Lernen stattfindet – im Klassenverband“, erklärt Anna Gawin, Co-Gründerin des DaVinciLabs, die mit ihrem Team für das Lerndesign und die Umsetzung der Kurse zuständig ist.

Robotik für Volksschulklassen

Der Robotik-Workshop für Volksschulklassen steht unter dem Motto „Abenteuer Metamorphose und Robotik – Aus der Kaulquappe wird ein Frosch“. „Es geht uns nicht darum, aus allen Kindern Programmierer:innen zu machen, deswegen eignet sich Robotik, als eine Querschnittsmaterie, sehr gut dafür um Technik und Programmierung mit anderen Themen – sozialer, gesellschaftlicher oder naturwissenschaftlicher Natur – zu verbinden. Hier ist das Leitthema Natur und Biologie“, so Anna Gawin. Der Workshop beginnt mit der Erklärung des Begriffs Metamorphose, dann schauen sich alle Teilnehmer:innen ein Video dazu an, in dem die um die Verwandlung von der Kaulquappe zum Frosch gezeigt wird. Kinder können in die Rolle junger Ingenieur:innen schlüpfen und konstruieren mit Lego WeDo 2.0 Robotik-Sets Kaulquappen und Frösche, die mit Hilfe von einfachen Programmierblöcken zum Leben erweckt werden.

Spannendes Programmieren

Natürlich gibt es auch Workshops für ältere Kinder aus der Sekundarstufe 1. Unter dem Titel „Grundlagen der Robotik und der

künstlichen Intelligenz“ erfährst du worum es sich bei Robotik und maschinellem Lernen handelt. „Hier trainierst du ein Datenmodell, um den Codey Rocky Roboter mit Gestik im Raum zu steuern. Dieser Workshop ist mit aktuellen Themen wie Klimaschutz, Industrieinnovationen und digitale Infrastruktur verknüpft“, sagt Anna Gawin. Die Klasse beschäftigt sich mit der Frage von Pestiziden in der Landwirtschaft und kann mit der Kamera und einem Datenmodell dem Roboter beibringen, dass er erkennt, was ein Schädling und was ein Nützling ist. Du lernst auch, den Roboter so zu programmieren, dass er, wenn er die Biene sieht, lacht und sich im Kreis dreht. Wenn er einen Schädling sieht, kannst du eine andere Reaktion für ihn programmieren. Deiner Kreativität sind also keine Grenzen gesetzt.

„In den Workshops ist die Robotik mit sozialen und gesellschaftlichen Themen verbunden.“

Anna Gawin
Co-Gründerin DaVinciLab



Schüler:innen wird das Grundverständnis für Programmierlogik und Robotik vermittelt.

QUIZ

Teste dein Wissen

Bei den Kursen am A1 digital.campus werden immer Quizfragen gestellt, um den Wissensstand zu überprüfen.

Kannst du folgende Frage beantworten?

Was unterscheidet einen Roboter von einer Maschine?

Roboter sind im Gegensatz zu Maschinen:

- a) klug und können Gedanken von Menschen lesen
- b) programmiert, können sich selbständig bewegen und verschiedene Tätigkeiten erledigen
- c) unselbstständig und müssen von Menschen ferngesteuert werden

Richtige Antwort: b

Robotik

In den Workshops des A1 digital.campus lernst du alles über Robotik und ihre Anwendung im Alltag.

Abenteuer Metamorphose und Robotik – Aus der Kaulquappe wird ein Frosch

2. - 4. Schulstufe

Hier erfahrt ihr alles über die Grundlagen von Coding & Robotik und ihr werdet zu junge Ingenieur:innen.

Grundlagen der Robotik und der künstlichen Intelligenz

5. - 8. Schulstufe

Was macht künstliche Intelligenz so spannend? In diesem Workshop wird es euch verraten.



Mit 3D-Druckern könnt ihr euch kreativ austoben und spannende Objekte gestalten.

Die faszinierende Welt der Technik

Wer sich etwas genauer mit Technik und mit technischen Berufen beschäftigt, bemerkt schnell, wie spannend und vielfältig sie sind.

Habt ihr schon einmal von der Abkürzung MINT gehört? Sie steht für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft sowie Technik und bezeichnet Schulfächer aber auch Berufe, die mit diesen vier Bereichen zu tun haben. Leider gibt es immer noch zu wenig Mädchen, die sich für einen MINT-Beruf entscheiden – dabei bieten diese Jobs viele spannende Möglichkeiten. Initiativen wie der A1 digital.campus möchten euch deshalb mit coolen Kursen wie dem Design & Media Lab zeigen, wie spannend technische Themen und Berufe auch für Mädchen sein können.

Kreativität und Teamwork
Michaela Barta-Müller weiß das, denn sie hat sich für einen technischen Beruf entschieden. Sie arbeitet bei A1 im Bereich Finance, Advanced Analytics & AI (Artificial Intelligence; Englisch für künstliche Intelligenz). „Es ist wichtig, dass MINT-Themen auch für Mädchen spannend unterrichtet werden. Eine Professorin an der Schule meiner Kinder konnte Mädchen zum Beispiel dafür begeistern, mit ihr im Rahmen des Freifachs ‚Fair & Fast Fashion in der virtuellen Realität erleben‘ eine Internetverkaufsplattform zu programmieren.“ Doch was muss man eigentlich mitbringen, um für MINT-Berufe geeignet zu sein? Dabei geht es nämlich nicht nur darum, dass man gut in Mathe und Programmieren ist. „In meinem Beruf“, sagt Michaela Barta-Müller, „braucht man auch Empathie. Das bedeutet, dass man sich gut in die Kund:innen, hinein fühlen kann. Außerdem ist es wichtig, dass ihr kreativ seid, gerne mit euren Kolleg:innen zusammenarbeitet und gut mit anderen Menschen kommunizieren könnt. Auch deshalb sind Mädchen ideal für Berufe wie meinen geeignet, denn genau das sind

Fotocredits: Shutterstock, A1, Ben Leitner



Vernetztes Denken und Arbeiten wird zukünftig eine immer größere Rolle spielen.

Eigenschaften, die vor allem Mädchen zugesprochen werden.“

„Wie nach einem Rezept kochen“
Bei den Labs „Design & Media“ am A1 digital.campus zeigen euch die Expert:innen, was man mit Technik alles anstellen kann – von Sachen, die ein 3D-Drucker gestaltet bis zu digital erzählten Geschichten. Auch künstliche Intelligenz wird in diesem Zusammenhang immer wichtiger. Michaela Barta-Müller: „Mit einem Algorithmus zu arbeiten ist eigentlich nichts anderes als nach einem Rezept zu kochen. Ihr müsst nur die richtige Art und Menge der Zutaten auf die beschriebene Art und Weise miteinander vermischen, um das richtige Ergebnis zu bekommen. Und dafür haben Mädchen mindestens ein gleich gutes Händchen wie Jungs!“

Design & Media

In den Design & Media Workshops des A1 digital.campus ist Kreativität gefragt.

Zukunftstechnologie 3D-Druck 2. - 4. Schulstufe

Was sind 3D-Drucker eigentlich und wie funktionieren sie? Ihr dürft selbst Hand anlegen und mit 3D-Stiften Gegenstände erschaffen.

Visual Storytelling 5. - 8. Schulstufe

Hier lernt ihr, wie man coole Inhalte erstellt, die Aufmerksamkeit hervorrufen – und zwar dur-ch Bilder, denn sehr viel Kommunikation läuft heute über Bildsprache ab. Ein spannender Bereich, in dem euer Wissen und Können in Zukunft gefragt sein wird.

MINT-FÖRDERUNG

„Wir möchten Mädchen in den MINT-Bereichen fördern“

Katrin Gleirscher von DaVinciLab leitet die Online Labs am A1 digital.campus

Wir möchten am A1 digital.campus besonders Mädchen in den MINT-Bereichen fördern. Für uns ist die genderechte Technikvermittlung daher sehr wichtig. Dabei achten wir auf gendersensible Sprache und Lerndesigns, denn es macht etwas mit den Kindern, ob ich ein Beispiel gebe und dabei nur von Wissenschaftlern, also nur von Männern, spreche oder ob wir Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler sagen. Mädchen sollen sich in den Beispielen angesprochen fühlen. Deshalb legen wir großen Wert auch auf genderechte Lerninhalte. Oft stellt sich heraus, dass Mädchen ihrer technischen Talente gar nicht bewusst waren. Solche Erlebnisse können einen nachhaltigen Einfluss auf weitere Bildungswege der jungen Frauen haben.



„In meinem Beruf braucht ihr Fähigkeiten wie Einfühlungsvermögen, Kreativität, Teamwork- und Kommunikationsstärke.“

Michaela Barta-Müller
Advanced Analytics & AI, A1

Programmieren lernen – spielerisch einfach

In den Coding Kursen des A1 digital.campus könnt ihr programmieren lernen und euch mit den wichtigen Themen Nachhaltigkeit und Umweltschutz beschäftigen.

Wir alle kennen den Umgang mit Tablet und Laptop meist aus der Rolle „ich konsumiere nur“, sei es beim Gaming oder bei Inhalten aus dem Internet. Aber hast du dir schon einmal überlegt, wie es wäre, wenn du dein eigenes Spiel programmieren könntest? Unter dem Themenbereich „Coding“ bietet der A1 digital.campus Kurse an, in denen du genau das lernst. Die altersgerecht aufbereiteten Kurse widmen sich immer einem bestimmten Thema aus den Bereichen Nachhaltigkeit und Umwelt, anhand dessen du lernst, deine eigene Geschichte zu erzählen. Verwendet wird die Programmiersprache Scratch in der Sekundarstufe 1 und Scratch Junior bei Teilnehmer:innen aus den ersten Volksschulklassen.



„Das Coding Lab schafft die Möglichkeit, Schüler:innen dort zu erreichen, wo das Lernen stattfindet, nämlich im Klassenzimmer, und ihnen praktische Kompetenzen für die Berufswelt zu vermitteln.“

Katrin Gleirscher
Pädagogische Leiterin DaVinciLab



Logik

Programmieren

Regenwald & Plastik im Meer

An Coding Kursen können auch schon erste und zweite Klassen der Volksschule teilnehmen. Für die Allerjüngsten von euch ist der Kurs „Schreiben, Lesen, Coden – Geschichten erzählen mit Scratch Junior“ gedacht, der mit dem Thema Regenwald verknüpft ist. „Für die schon Älteren in der Volksschule haben wir den Titel ‚Leben unter Wasser – Programmieren lernen für eine nachhaltige Welt‘. Da arbeiten wir schon mit Scratch. Hier geht es, und das ist eines der Lieblingsthemen der Kinder, um die Frage vom Plastik im Meer“, erklärt Katrin Gleirscher, Pädagogische Leiterin DaVinciLab, die vielfältige Kurse am A1 digital.campus leitet.

Beschäftigung mit MINT

Coding für die 5. bis 8. Schulstufe hat das Thema „Nachhaltige Städte und Gemeinden – Programmieren lernen für eine bessere Welt“. Katrin Gleirscher: „Hier beschäftigen wir uns mit Fragen wie: Was heißt Nachhaltigkeit überhaupt? Zum Programmieren verwenden wir ein Spiel, bei dem das Mädchen Olivia mit dem Fahrrad fährt und probiert, Autos auszuweichen. Sie bekommt Punkte, wenn sie Müll einsammelt und wenn sie Blumen pflanzt. Anhand des Spiels lernen die Kinder, wie sie ihre eigene Figur programmieren können und wie sie einen Gegner und Sammelgegenstände kreieren können. Da uns die Beschäftigung mit MINT-Gegenständen sehr wichtig ist, sind diese Kurse auch mit Mathematik

Fotocredits: Shutterstock, A1, DaVinciLab/ DavidBlacher.at, Ben Leitner



Computer

Coding

Mit so viel Spaß wie Marie (li.) und Carla (re.) könnt auch ihr in den Workshops lernen, wie Coding funktioniert und was man damit alles machen kann.

KOMMENTAR

Jessica Mnebedum
User-Interface- und User-Experience-Designerin, A1



„Ich habe viel Gestaltungsfreiheit“

Ursprünglich habe ich Architektur studiert, dann aber eine Ausbildung zur Front-End Webentwicklerin gemacht. Dabei handelt es sich um die Entwicklung grafischer Benutzeroberflächen. Bei A1 arbeite ich im Customer-Relationship-Management (CRM) als User-Interface- bzw. User-Experience-Designerin. Meine Aufgabe ist es unter anderem, eine spezielle Software zu designen, die der Kundenservice dann im Shop oder am Telefon im Kontakt mit unseren Kund:innen anwenden kann.

Das Ziel ist es, im A1-Look eine Benutzeroberfläche zu gestalten, die mit einfacher Bedienung und schnellen Ergebnissen für ein exzellentes Kund:innenerlebnis sorgt und die Komplexität von Prozessen deutlich reduziert. Ich schätze an meinem Beruf sehr, dass ich so viel kreative Gestaltungsfreiheit habe. Denn unter anderem ist es auch meine Aufgabe, zu recherchieren, was bei den Nutzer:innen gut ankommt und ihnen weiterhilft – und das dann umzusetzen.

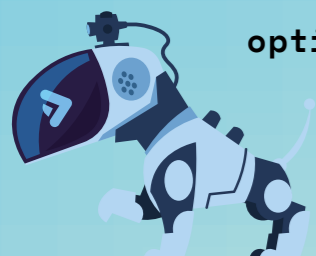
Was ich meinem zehnjährigen Ich sagen würde? „Sei weiter so kreativ wie bisher und entdecke täglich neue Sachen. Lass einen Tag nach dem anderen auf dich zukommen. Du wirst dabei zwar auch auf Schwierigkeiten treffen – aber du kannst sie überwinden!“





Wir sind eine Laptopklasse

Die Webinare des A1 digital.campus können Schulen aus ganz Österreich buchen. Man braucht nur Laptops, eine stabile Internetverbindung, Headset/Mikro und optional eine Kamera.



„Die verschiedenen Themen, die in den Webinaren des A1 digital.campus behandelt werden, sind in einer digitalisierten Welt wirklich wichtig. Sie sind eine richtig gute Vorbereitung für das Leben nach der Schule.“

Klaus-Jürgen Spätauf
Lehrer, MSi Feuerbachstraße

Für einige von euch wird das normaler Schulalltag sein, für andere etwas Neues: Nämlich, dass eure Lehrer:innen mit euch im Unterricht mit Laptops oder Tablets arbeiten. In jedem Fall ist es eine spannende Sache, denn so kann euer Lernmaterial kreativ aufbereitet und modern vermittelt werden. Und ihr habt so sicher viel Spaß bei eurem digitalen Unterricht. Trotzdem ist noch kein Meister oder keine Meisterin vom Himmel gefallen, denn auch für die sogenannten „Laptopklassen“ gibt es noch viel zu lernen. Dazu gehört zum Beispiel das erfolgreiche Arbeiten mit euren neuen Geräten. Aber auch der Umgang mit OneNote, einem digitalen Notizbuch, erfordert Know-how – von euch ebenso wie von euren Lehrer:innen. Klaus-Jürgen Spätauf ist Lehrer in der Wiener MSi Feuerbachstraße und hat mit seiner Klasse den Kurs „Webinare“ des A1 digital.campus besucht. Dort werden genau diese Fähigkeiten vermittelt, die ihr in eurem digitalen Unterricht braucht.

Tipps und Tricks

„Die Workshops des A1 digital.campus sind sehr gut aufbereitet und bestehen immer aus einer Input-Phase zu Beginn und einer sehr spannigen und produktiven Arbeitsphase im Anschluss. Bei der entstehen tolle Produkte. Am Ende werden diese präsentiert und es wird Feedback gegeben. Ich finde, dass es ein Programm mit tollen Workshopleiter:innen ist – und der perfekte Einstieg in ein neues

Thema“, berichtet der Lehrer von seinen Erfahrungen. In den Webinaren bekommen Laptopklassen die wichtigsten Tipps und Tricks mit auf den Weg, um den problemlosen Einsatz der Geräte im Unterricht zu meistern. Wobei die Mädchen und Burschen der MSi Feuerbachstraße bei der Verwendung von elektronischen Geräten im Unterricht eigentlich schon echte Technik-Profis sind: Denn in der Mittelschule wird schon länger fächerübergreifend mit iPads gearbeitet, sagt Klaus-Jürgen Spätauf. „Unsere iPads werden in jedem Unterrichtsfach eingesetzt. In unserem Unterricht geht es immer darum, beim Lernen etwas zu produzieren, aber auch, dass wir neue Dinge entdecken“, sagt Klaus-Jürgen Spätauf.

Aktive Zuhörer:innen

„Die Onlineangebote richten sich an die Sekundarstufe 1-Klassen. Wir bieten Online Webinare, die jeweils 50 Minuten dauern, an. Alle Webinare orientieren sich an der verpflichtenden Übung ‚Digitale Grundbildung‘. Uns war wichtig, alle Kompetenzbereiche in diesen Webinaren abzudecken“, erklärt Katrin Gleirscher, pädagogische Leiterin von DaVinciLab. Um zu verhindern, dass die Schüler:innen nur passive Zuhörer:innen sind, kommt die interaktive Präsentationssoftware Mentimeter zum Einsatz, die zum Beispiel auch Quizfragen ermöglicht. Die Quizfragen helfen euch, das Wissen und das Besprochene zu festigen und im Chat über Teams mit dem/der Trainer:in zu agieren. Zusätzlich lernen du und deine Mitschüler:innen, was die Begriffe Hardware und Software bedeuten, was eine Cloud und was ein Betriebssystem ist.

Geräte richtig verwenden

Wenn ihr mit euren Lehrer:innen im Unterricht mit Tablets oder Laptops arbeitet, ist es besonders wichtig, dass ihr wisst, wie ihr eure Geräte richtig anwendet. Im



In den Webinaren lernt ihr viel über den Umgang mit einzelnen Computerprogrammen.

A1 digital.campus Webinar „**Digitale Grundbildung leicht gemacht**“ erfahrt ihr deshalb, was Betriebssysteme und Standardanwendungen sind – und wie man sie nutzen kann. Aber auch wie digitale Kommunikation funktioniert und was soziale Medien genau sind. Das Webinar „**Wir sind eine Laptop-Klasse**“ zeigt eurer Klasse Tipps, Tricks und Regeln für einen reibungslosen Einsatz der digitalen Geräte und Applikationen in eurem Unterricht – und wie ihr gemeinsam damit arbeiten könnt.

Webinare

Hierfür braucht ihr nur eine stabile Internetverbindung und einen Laptop.

Digitale Grundbildung leicht gemacht

5. - 8. Schulstufe

Was sind Betriebssysteme – und wie funktioniert Social Media? Das und noch viel mehr wird euch in diesem Kurs erklärt.

Wir sind eine Laptop-/Tablet-Klasse – und wie geht es weiter?

5. - 8. Schulstufe

In diesem Workshop verraten Expert:innen wie OneNote und Aufgabenmanagement im Detail funktionieren.



Werde zur jungen Game Designer:in und kreierte mit der Programmiersprache „Scratch“ dein eigenes Spiel.

Live dabei mit den Online Labs

Egal ob in der Schule oder von Zuhause – bei den Online Labs des A1 digital.campus könnt ihr live mitmachen und euch aktiv einbringen.

Du möchtest mit deiner Klasse gerne einen Kurs am A1 digital.campus machen, aber ihr schafft es nicht, persönlich vor Ort zu sein? Kein Problem, denn mit dem Format der Online Labs, könnt ihr auch direkt vom Klassenzimmer aus teilnehmen. Im Live-Online Setting können deine Klassenkamerad:innen und du dann mit modernsten Tools eigene Software Projekte wie Spiele und Apps entwickeln. Abgehalten werden die Online Labs über Microsoft Teams und Miro Boards, Kollaborations Tools, die auch im modernen Arbeitsalltag verwendet werden. Um an den Online Labs teilnehmen zu können, braucht ihr eure eigene technische Ausstattung. „Prinzipiell ist es egal, ob man einen Laptop oder ein Tablet nutzt. Hauptsache, das Gerät ist mit dem Internet verbunden. Es empfiehlt sich aber beim Neukauf eines Gerätes auf die Leistung zu achten. Nur so stellt man sicher, dass es auch mehrere Jahre genutzt werden kann, ohne Probleme zu machen. Aber unabhängig vom Gerät ist eine stabile und möglichst gute Internetverbindung die Basis, um an Online Labs teilnehmen zu können“, empfiehlt Jochen Ohnewas-Schützenauer von A1.



„Prinzipiell ist es ganz egal, ob Laptop oder Tablet genutzt wird. Hauptsache, das Gerät ist mit dem Internet verbunden. Eine stabile und möglichst gute Internetverbindung ist die Basis, um an Online Labs teilzunehmen.“

Jochen Ohnewas-Schützenauer
A1 Pressesprecher

Verständnis für Informatik
Die Online Coding Labs, die ebenfalls angeboten werden, haben Programmieren



An den A1 digital.campus Online Labs könnt ihr auch vom Klassenzimmer aus teilnehmen.

für Einsteiger:innen zum Thema. „Hier arbeiten wir mit der Programmiersprache Scratch. Die Kursdauer ist 110 Minuten, da die Einführung in das Programmieren länger dauert. Den Kindern soll die Möglichkeit gegeben werden, genügend Zeit zu haben, zum Live dabei mit den Online Labs ihre eigenen Spiele zu entwickeln. Uns ist wichtig, dass die Teilnehmer:innen so ein Verständnis für die Grundlagen der Informatik und des logischen Denkens bekommen“, so Katrin Gleirscher. Die Onlineangebote könnt ihr als Klasse einzeln buchen, es können auch zwei Online-Kurse kombiniert werden. Beispiel: „Programmieren & Computational Thinking“, nach einem Einstieg in die Thematik, erlaubt der Besuch des zweiten Kurses eine Vertiefung und Ausweitung der bereits erlangten Kenntnisse des ersten Kurses.

Online Labs

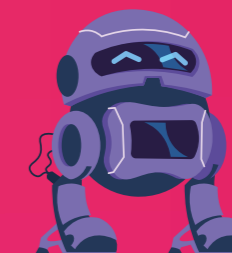
Dank der Online Labs kann deine Klasse die Kurse von ganz Österreich aus besuchen.

Programmieren für Einsteiger:innen 1 5. - 8. Schulstufe

In diesem Live-Online Workshop lernst du die Programmierumgebung Scratch kennen und erweckst die Spielfiguren zum Leben.

Programmieren für Einsteiger:innen 2 5. - 8. Schulstufe

Hier wird deine Klasse in Game Designer:innen verwandelt, die mit der Programmiersprache Scratch gemeinsam Spiele entwickeln und die Grundlagen des Game Designs, des algorithmischen Denkens und der Informatik spielerisch erwerben können.



FRAGE & ANTWORT

Tamara Königsberger
Lehrerin, MSI Feuerbachstraße

Darum geht's bei den Online Labs des A1 digital.campus

Tamara Königsberger, Lehrerin an der MSI Feuerbachstraße, verrät euch, was ihr – aber auch eure Lehrer:innen, in den Online Labs lernen könnt.

Was macht den A1 digital.campus so spannend?

Die Themen, die hier als Online-Workshop angeboten werden, helfen dabei, neue Erkenntnisse zu gewinnen – zum Beispiel im Programmieren. Das ist vor allem für Jugendliche interessant! Denn es entstehen derzeit viele neue Berufe, für die man Wissen in diesen Bereichen benötigt.

Was lernt man in den Online Labs des A1 digital.campus?

In dem Online-Workshop, den wir mit der Klasse besuchen, geht es um das Programmieren von einfachen Spielen und Befehlen in Scratch. Das ist eine Programmiersprache für Kinder und Jugendliche. Wir lernen auch berühmte Menschen in der Technik kennen und erfahren etwas über das Programmieren im täglichen Leben!

Sind die Online Labs eigentlich auch für Lehrer:innen cool?

Ja, weil sie uns dabei unterstützen, die im Unterricht besprochenen Inhalte zu wiederholen – und sie dann auch in die Praxis umzusetzen. Dadurch können unsere Schüler:innen genau sehen, wie das Programmieren funktioniert.

Begleitung auf der digitalen Reise

Früh übt sich, wer ein Digital-Profi werden will. In den Workshops des A1 digital.campus lernen Pädagog:innen Kinder auf den Umgang mit den neuen Medien vorzubereiten.

Bereits kleine Kinder nehmen am digitalen Leben teil. Das Zuhause, der Kindergarten und die Schule sind Teil des digitalen Alltags. Um Neue Medien kreativ im pädagogischen Alltag einzusetzen, können Kindergarten-pädagog:innen und Pädagog:innen von der Volksschule bis zur Oberstufe in den A1 digital.campus Workshops, die in Kooperation mit der Pädagogischen Hochschule Wien abgehalten werden, praktische Tipps und Tricks lernen – diese dürfen selbst genutzt und natürlich auch an die Eltern weitergegeben werden. Alle Workshops werden gemeinsam mit der Initiative Saferinternet.at entwickelt und umgesetzt.

Praktische Tipps

Vom Erstellen eines Bilderbuchkinos bis zu spannenden Experimenten aus den MINT-Bereichen reichen die Themen der Webinare der KindergartenpädagogInnen. „Wir KindergartenpädagogInnen erfahren in dieser Stunde immer passend zum vorgegebenen Thema Projektumsetzungen, die sowohl analoge als auch digitale Medien verbinden. Unter anderem arbeiten wir mit Tools, die uns den Alltag erleichtern – z. B. wie man schnell ein Ausmalbild herstellt. Und es gibt Tools, Apps und Websites, die wir mit den Kindern gemeinsam nutzen können. Vor allem erhalten wir viel Input und Ideen“, ist die engagierte Kindergartenpädagogin Margit begeistert. Die Tipps sind immer so praktisch gestaltet, dass man vieles direkt in der Gruppe ausprobieren und umsetzen

kann. „Die Ideen gefallen den Kindern und machen Spaß. Sie lernen dabei viel und können vor allem ihre Medienkompetenz ausbauen und verstärken. Es ist auch ein spannendes Erlebnis, den Kindern beim Entdecken und Forschen zuzuschauen und sie zu unterstützen“, berichtet Margit. Dabei kann man schon im Kindergarten spielerisch auf jedes Thema eingehen. Margit: „Elisabeth Eder-Janca von Saferinternet.at bringt uns zu so vielen unterschiedlichen Themen Ideen. Ich hätte primär nicht daran gedacht, dass man jungen Kindern das Recht am eigenen Bild nahebringen kann. Spielerische Umsetzung und Sensibilisierung auch für Saferinternet-Themen funktionieren auch ohne Internet ... und wirken trotzdem.“

Sicher durch das Internet

Für Kinder und Jugendliche sind digitale Medien längst selbstverständlicher Bestandteil ihres Lebens geworden. Doch die Risiken und Folgen ihres Handelns im Netz werden oft unterschätzt. Deshalb brauchen sie Unterstützung und Hilfe. Den Lehrenden fehlt es manchmal jedoch an Erfahrung, um die Schüler:innen im sicheren Umgang mit dem Internet und dem Smartphone kompetent zu unterstützen und sie fit für die digitalen Herausforderungen zu machen, ohne Angst zu schüren oder die digitalen Medien zu verteufeln. Hier setzen die Workshops am A1 digital.campus an und bieten Lehrenden von der Volksschule bis zur Oberstufe wertvolle Unterstützung.



Elisabeth Eder-Janca von Saferinternet.at ist eine der ExpertInnen, die die Workshops abhalten.

Workshops für Pädagog:innen

Der A1 digital.campus bietet kostenlose Pädagog:innen-Workshops für Lehrende an. www.a1digitalcampus.at/paedagoginnen

Fake It To Make It

Wie Falschinformationen im Internet entstehen

Digitale Umweltbildung

Vom Klimawandel bis zum Umweltschutz

Sicherer Umgang im und mit dem Internet – Primarstufe

Fit für digitale Herausforderungen

Das Handy in den MINT-Fächern

Die Möglichkeiten eines Smartphones

Natur- und Umweltbildung

Geeignete Apps und Webseiten

Selbst-, Rollen- und Genderbilder

Kinder und Jugendliche im Internet

Webinare für Kindergarten-pädagog:innen

Tipps und Tricks, wie digitale Medien kreativ im pädagogischen Alltag einsetzbar sind.

www.a1digitalcampus.at/kindergartenpaedagoginnen

Saferinternet im Kindergarten

Themen für den Kindergarten

Richtig giftig – Gefahrenzeichen kennenlernen

Was Kinder lernen und medial umsetzen können

Ich bin ich ... und was bist du?

So prägen Medien das Kinder-Selbstbild

Vorlesen mal anders – Bilderbuch-Apps

„Leseförderung“ mit digitalen Medien

Ich erklär's dir ganz einfach!

Selber Tutorials erstellen

Mit dem Tablet durch den Kindergarten

Auf digitaler Entdeckungsreise

Märchenfilme selbst gemacht

Von der Idee bis zum fertigen Film

Bücherhelden – Heldenbücher

Über Klischees und Rollenbilder

Fotodetektive

Gemeinsam ein Rätsel lösen

Schnell wie der Gepard und langsam wie die Schnecke

Zeitraffer, Slow Motion und andere Handy-Tricks

Virtueller Vulkanausbruch im Kindergarten

Erweitertes Lernerlebnis Augmented Reality

„Die Ideen aus den Workshops gefallen den Kindern, machen Spaß und Freude. Sie lernen dabei auch viel und können vor allem ihre Medienkompetenz ausbauen sowie verstärken.“

Margit
Kindergartenpädagogin



Schulerfolg mit Lernapps

Die Digitalisierung im Klassenzimmer hat schon volle Fahrt aufgenommen, auch die Smartphones von Schüler:innen werden heute in den Klassen verwendet.

Das Team des Start-ups Fox Education hat die Kommunikations-App SchoolFox entwickelt.



Michael Maurer (li.), Co-Gründer von eSquirrel: „Mit unserer App lernen Kinder, ohne es zu merken.“



Mach mit und beantworte die Quiz-Fragen

1. Installiere die App eSquirrel auf deinem Smartphone (über den Play Store oder den App Store).
2. Erstelle gemeinsam mit deinen Eltern ein kostenloses eSquirrel-Konto, suche in der App den Guide „A1 digital.campus für Kids“ und lade ihn kostenlos herunter.
3. Nun kannst du die spannenden Lerninhalte aus dieser Broschüre wiederholen und vertiefen. Viel Spaß!

Was früher ein absolutes Verbot war, wird mittlerweile als selbstverständlich gesehen: Die Verwendung von Handys im Klassenzimmer bzw. in der Schule war für Schüler:innen ursprünglich ein Tabu, erst nach und nach kam man in Bildungseinrichtungen zu dem Schluss, dass man Smartphones auch gezielt nutzen kann, um den Lernerfolg zu steigern. Dazu haben auch Lernapps wesentlich beigetragen, die ein wichtiges Tool für Schüler:innen und Lehrer:innen sind.

Für Schüler:innen gemacht

Zwei der Start-ups, die solche Apps entworfen haben, sind auf dem A1 Start Up Campus entstanden – SchoolFox und eSquirrel. Die Applikationen sind speziell für Kinder und Jugendliche gemacht: „Wir haben es uns zum Ziel gesteckt, den Mehrwert von Digitalisierung in den Vordergrund zu holen. Die Schüler:innen lernen den verantwortungsvollen Umgang mit dem Smartphone auf dem Smartphone. Sie werden dort abgeholt, wo sie bereits nach Informationen suchen und profitieren durch zeitversetzte Wiederholungen von langfristigen Lernerfolgen“, erklärt Michael Maurer, CEO von eSquirrel.

Vereinfachte Kommunikation

Auch das Start-up Fox Education, das kürzlich von dem digitalen Nachhilfeanbieter GoStudent übernommen wurde und ein großes Vorzeigeprojekt des A1 Start Up Campus ist, leistet mit seinem digitalen Kommunikationstool SchoolFox einen wertvollen Beitrag zu einem modernen Schulalltag: „Bei SchoolFox haben wir auf unsere Mission hingearbeitet, den Lehrenden und Lernenden sowie Eltern durch einfache und sichere, digitale Services die Kommunikation und Organisation im Schulalltag zu vereinfachen“, so die Gründer von Fox Education, Julian Breitenacker, David Schalkhammer und Stefan Siegl.

Weitere Informationen:

www.esquirrel.at & www.foxeducation.com
www.a1startup.net

Fotocredits: Shutterstock, iStock, Fox Education, eSquirrel, train@game

Dein Handy ist dein Trainer

Mit der coolen App train@game von sport-attack wird dein Smartphone zu deinem Bewegungscoach, Wettkampf mit anderen inklusive.



Lust auf ein paar coole Moves und eine sportliche Challenge, aber die nächste Turnstunde ist noch endlos weit entfernt und zum Sportverein geht es erst am Wochenende? Kein Problem, mit dieser App wird dein Smartphone zu deinem Personal Trainer und das Wohn- oder Klassenzimmer zum Turnsaal.

train@game kannst du bei den Workshops am A1 digital.campus kennenlernen und die App dann gleich kostenlos unter www.sport-attack.at/train-at-game downloaden. Damit kannst du zu Hause ganz allein trainieren oder dich online gemeinsam mit anderen in den „Challenges“ matchen. Und in der Schule machen die Sportvideos von train@game jede Unterrichtsstunde gleich ein bisschen lässiger. Zeig die App gleich deinen Lehrer:innen. Erfunden haben die App übrigens drei Oberösterreicher.

Partner von motion4kids

Der A1 digital.campus ist Partner der Bildungsstiftung motion4kids. Jene unterstützt die Entwicklung von digitalen Bewegungsprojekten für Kinder und Jugendliche. Denn Bewegung macht schlau, kreativ, stärkt die soziale Kompetenz, festigt die Psyche und ist gesund. Mehr erfährst du unter:

www.motion4kids.org

Das kannst du jetzt bei train@game erleben



Bewegungswelten

Jede Bewegungswelt steht für eine Form der Bewegung, etwa aus der Tierwelt, Jonglieren, Rope Skipping, oder Aktivierungsspiele.



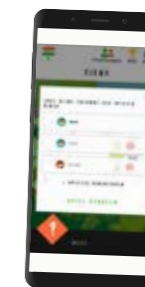
Challenge Modus

Wenn du wissen willst, wie gut du bist, dann kannst du dich hier mit Gleichaltrigen messen und deine Leistungen laufend verbessern.



Single Player Modus

Du willst selbstständig trainieren und gleichzeitig dein Wissen steigern? Kein Problem, der Single Player Modus eignet sich dafür perfekt.



Multi Player Modus

Bewegung macht in der Gruppe viel mehr Spaß. Hier kannst du mit deinen Freund:innen gemeinsam trainieren, egal, wo sie gerade sind.



| A¹ digital.campus

Kleine Gestalter:innen – ganz große Zukunft. Willkommen am A1 digital.campus!

Programmieren leicht gemacht.
Jetzt Du. Buche hier einen kostenlosen Kurs:
A1digitalcampus.at

A1 digital.campus
Engerthstraße 169
1020 Wien

Telefon: 050 664 44505
E-Mail: digital.campus@a1.at
A1digitalcampus.at

Mo–Fr: 08:30–16:00 Uhr



Der neue **A1 digital.campus** bietet Kindern und Jugendlichen in Kooperation mit DaVinciLab zahlreiche kostenlose Workshops, um online kreativ zu werden – von „Coding“, „Robotik“, „Media & Design“ bis zu speziellen Bildungsevents oder Hackathons. Melde Dich selbst für unsere neuen Online Kurse an oder nimm mit Deiner Klasse an unseren Workshops am A1 digital.campus in Wien oder an Schulen österreichweit teil – für alle digitalen Gestalter:innen von morgen ist etwas dabei.

Auch an Eltern und Pädagog:innen ist gedacht: Unser Partner Saferinternet.at sorgt mit Eltern-Infoabenden und Weiterbildungsprogrammen für Pädagog:innen für mehr Sicherheit im Netz.

Über 200.000 Teilnehmer:innen in mehr als 14.500 Workshops haben bereits die Chance genutzt – jetzt kannst auch Du kostenlos die „digitale Welt“ für Dich entdecken.

Du kannst alles.
Im 5Giganez von A1.

Saferinternet.at
Das Internet sicher nutzen!

 **DaVinciLab.at**