

Digital Learning

Ganztägiger Workshop auf der Global Village am Dienstag, 20. Februar 96. VERANSTALTER: Projektlabor G.I.V.E./Zentrum für soziale Innovationen in Zusammenarbeit mit dem BMUKA. ORT: Wiener Rathaus, Wappensaal (180 Personen) bzw. kleiner Salon (150 Personen). ABLAUF: - 9.00 - 11.30: Digital Learning und Hochschulen (Kleiner Salon) - 11.30 - 13.00: Mittagspause - 13.00 - 15.30: Digital Learning, Schulen und Schulvernetzung (Wappensaal) - 13.00 - 15.30: Digital Learning und lokale Bildungsarbeit in Berufs- und Weiterbildungsinstitutionen (kleiner Salon) - 16.00 - 18.00: Resümierende Podiumsdiskussion mit Bildungspolitikern und Vertretern aus der Wirtschaft (Wappensaal)

TEILNEHMERKREIS:

● "Runde Tische": Referenten und Podiumsdiskutanten (6 - 8 zu jedem Modul, jeweils maximale Referatsdauer 10 Minuten, danach jeweils Podiums- und Publikumsdiskussion), ● professioneller Fachmoderator zu jedem Modul, ● geladenes Publikum aus dem Bereich der Bildungsinstitutionen, ● breitere interessierte Öffentlichkeit, ● freier Eintritt

ZIEL:

Zentrale Zielsetzung dieses Workshops ist es, mögliche konkrete Realisierungsformen von innovativen Bildungsveranstaltungen, Bildungsinstitutionen und Bildungsnetzwerken zu besprechen, Erfahrungen zwischen Experten und Interessierten auszutauschen, Problemfelder zu thematisieren und zu Perspektiven für die Zukunft des Lernens mithilfe multimedialer digitaler Informationstechnologien anzuregen.

Digital Learning und Schulen

Stand und geplanter Ausbau der telekommunikativen Vernetzung von Schulen: Entwicklung des österreichweiten Schulvernetzungsprojektes, Initiativen in einzelnen Bundesländern

Vorstellung laufender und geplanter nationaler und internationaler Schulprojekte verschiedener Betreiber und Initiativen mit digitalen Netzen (Internet/WWW, Mailboxsysteme, multimediale Lernsoftware): z. B. Mailboxsystem BlackBoard, WWW-Initiativen einzelner Schulen, internationale Projekte mit österreichischer Beteiligung

Erfahrungsberichte der Anwender (Pädagogen, Schüler) in der praktischen Auseinandersetzung mit den entstehenden Anforderungen hinsichtlich Lernmethoden, Lerninhalten, didaktischer Aufbereitung bei individuellerem Lernen;

Besprechung von Möglichkeiten netzorientierter Arbeit in Schulen:

● Versenden und Empfangen von Post, d. h. weltweite Kommunikation mit anderen Schülern; ● gezieltes Suchen von Informationen bei Netz-Diensten und Datenbankanbietern, d. h. das kompetente Durchführen von Recherchen; ● telekooperatives Arbeiten, d. h. das moderierte Arbeiten mit anderen Schülern an einem gemeinsamen Thema; ● Publizieren im Netz, d. h. das Anfertigen und Bereitstellen von Informationsangeboten für andere; wenn möglich, direkte Einbindung von als Ausstellen geplanten Wiener Schulen auf der Global Village 96, d. h. "open house", Tage der offenen Tür, dadurch Kooperation und Kommunikation mit anderen Institutionen; ● mögliche neue Initiativen, z. B. Schulfernsehen des ORF

Digital Learning und lokale Bildungsarbeit:

Rolle von Volkshochschulen, lokalen Bildungszentren, WIFI, privaten Kursanbietern: vernetzte und kooperierende Berufs- und Weiterbildungsinstitutionen als moderne Informations-, Medien- und Lernzentren? Aufgabe der Bibliothek der Zukunft: "Infothek" - mit Internetzugang für jedermann/frau, "virtual libraries" u.a.m.? Telematik und Lokale Initiativen in der Erwachsenenbildung CBT und Distance Education in der beruflichen Weiterbildung.

Digital Learning und Hochschulen:

● Aconet: "State of the art" und Entwicklung ● Ausstattung und Vernetzung der österreichischen Hochschulen; ● Vorantreibung von nationalen und internationalen Telematik-Kooperationen auf der Hochschulebene; ● Erfahrungen und Vorhaben von Fachhochschul-, Universitäts- und postgradualen Lehrgängen mit Projekten zu "distance education" und multimedialer Lernsoftware ● Aktivitäten einzelner Hochschulen (z. B. virtuelle Vorlesungen via Teleferencing) sowie institutsübergreifende Initiativen und Kooperationen.

PODIUMSTEILNEHMER ZUM MODUL DIGITAL LEARNING, SCHULEN UND SCHULVERNETZUNG

Moderation: Mag. Michael Dobes, PI-Wien und BG8 Piaristengasse; ● Dr. Wöhrl: Kommunikationszentrum für elektronische Medien (KEM) österreichisches Schulvernetzungsprojekt, ● Gerd Lukawetz: DatenWerk, Schulmailboxsystem Black-Board, ● Mag. Knierzinger: Institut für Schule und Neu Technologie Initiative OO: Vernetzung von 36 oo. Schulen, ● Dr. Klaus Peters: BG8 Piaristengymnasium Im Bereich Multimedia, insbesondere Schulsoftware tätig Präsident des Vereins Tell&Call mit eigenem Periodikum zu Neue Medien eigene Erfahrungen als Lehrer über Veränderung des Fremdsprachenunterrichts und des Fachunterrichts (Geschichte) durch neue Medien. ● Martin Weissenböck: HTL-Direktor, ARGE-Telekom; ● Schüler mit Telekommunikationsprojekterfahrung, zum Beispiel vom BRG1, Schottenbastei, mit eigener Internetgroup.

press button to continue...

bundesweiter Wettbewerb des Österreichischen Kultur-Service, in Zusammenarbeit mit dem Bundesministerium für Unterricht und kulturelle Angelegenheiten, mit Unterstützung von Software Dschungel und Microsoft

Der Umgang mit Computertechnologien ist speziell für Jugendliche eine Selbstverständlichkeit. Sie sind vertraut mit deren Logik und Sprache und können sich besser auf das rasante Tempo dieses Mediums und seine permanente Weiterentwicklung einstellen. Es gibt eine eigene "Demo-Group"-Szene jugendlicher Computerfans, die sich weltweit vernetzt haben, Software austauschen und bearbeiten. Sie kreieren eigene Sounds, eigene Graphiken und eigene Kommunikationsformen.

Ein wichtiger Bestandteil der Computerkultur sind Computerspiele. Diese haben sich von einfachen „Shoot'em up“-Spielen zu komplexen Spielen mit facettenreicher Dramaturgie, aufwendiger Graphik / Animationen und Sounds / Musik entwickelt. Zudem sind sie noch interaktiv und gehören zur Alltagskultur heutiger Jugendlicher.

Diese Erfahrung hat sich im Zusammenhang mit dem vorangegangenen Wettbewerb „Computer und Spiele“ (1994) bestätigt. Mit dem Nachfolge-Wettbewerb „PRESS BUTTON to continue“ soll für die kreativen jugendlichen Computerspielentwickler eine Plattform geschaffen werden, damit sie ihre Spielideen präsentieren können und ein Erfahrungsaustausch unter den Jugendlichen ermöglicht wird.

IDEE: Gesucht werden neue, eigenständige Spielkonzepte, Demos oder fertige Computerspiele. Programmier-Kenntnisse sind nicht Voraussetzung, allerdings müssen die eingereichten Arbeiten dem Medium und seinen spezifischen Umsetzungsformen entsprechen.

TEILNAHME: SchülerInnen aller Schulstufen sind eingeladen, gemeinsam mit ihren Lehrerinnen in fächerübergreifendem Projektunterricht Ideen für Computerspiele zu entwerfen und/oder Spiele zu entwickeln. Dabei steht die Idee, das Spielkonzept und der medien spezifische Umgang im Vordergrund. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind Spiele mit menschenverachtenden, gewaltverherrlichenden, rassistischen und faschistoiden Inhalten.

KATEGORIEN: 1. Konzept: genaue Spielbeschreibung, graphischer Entwurf und Drehbuch des Computerspiels (Storyboard) In dieser Kategorie können schriftlich und graphisch auf Papier skizzierte Spielideen eingereicht werden. Wichtig ist, daß der Hauptstrang der Geschichte, mit einigen charakteristischen Dialogen, Sounds und Geräuschkulissen, den wichtigsten Verzweigungen und möglichen Endpunkten beschrieben wird, sowie Hauptcharaktere und Spielhandlungsorte bildlich dargestellt werden.

2. Demo-Version: genaue Spielbeschreibung und programmierte Demoversion des Spiels. Eine Form der Weiterführung des Konzeptes ist die teilweise Programmierung von Animationen, Sounds oder einzelner Spielsequenzen.

3. Spiel: genaue Spielbeschreibung und vollspielbare Version Für die Ausprogrammierung und spielbare Version eines Spieles dürfen Hilfsmittel nach freier Wahl verwendet werden.

Bei den Kategorien Demo-Version und Spiel soll in der Einreichung angegeben werden: ● In welcher Sprache wurde programmiert ● welche Tools sind zur Hilfe genommen worden. ● technische Spielanleitung ● inhaltliche Spielanleitung

Zugelassen ist jede gängige Software sowie Programmierhilfsmittel ("Tools").

UNTERSTÜTZUNG: Der Österreichische Kultur-Service bietet in diesem Zusammenhang Fachleute (Spielprogrammierer, Computergraphiker, Multimediaspezialisten, Drehbuchautoren etc) aus den verschiedenen Bereichen an, die in die Schulen kommen und mit den SchülerInnen arbeiten. Im Rahmen eines **Intermediatreffpunktes** (Anfang März 1996) erhalten interessierte LehrerInnen Einblick in die verschiedenen Arbeitsschritte zur Entstehung eines Spiels, können mit Spielprogrammierern über Wirkungsweisen diskutieren und lernen einige Programmierhilfsmittel ("Tools") zum selbständigen Gestalten von Computerspielen kennen.

JURY: Die Ergebnisse werden von einer Fachjury begutachtet.

Kriterien: Kreativität, Originalität, Innovation und medien spezifische Themengestaltung. Die unterschiedlichen Altersstufen der TeilnehmerInnen werden von der Jury berücksichtigt.

JURYMITGLIEDER: Seppo Gründler, Musikhochschule Graz, Juryvorsitz; Günter Hupfer, Marketing Manager Microsoft Österreich; Software Dschungel - ein Vertreter; Dieter Petek und Johann Maderthaner, Top Jop, Multimediaanwendungen und Computerspielentwicklung (Courage, Arnie goes 4 gold) Heidi Strohmeyer, BMUKA, Abteilung Politische Bildung; Felix Hackl, Schüler, 7. Kl. AHS; Sibylle Giesemann, Graphik-Design, Design-Austria Mitglied.

ANMELDUNG: Bitte senden Sie Ihre Anmeldung mit einer Kurzbeschreibung an den Österreichischen Kulturservice, Stiftgasse 6, 1070 Wien. Einsendeschluß: **15. Juni 1996**

PRÄSENTATION UND PREISVERLEIHUNG: Die Präsentation und Preisverleihung der Arbeiten findet im Rahmen des Projektes „onScreen - SchülerInnen/Medien/Festival/01“ in Wiener Neustadt vom 28. - 31. Oktober 1996 statt. Die Preisträger werden vom OKS noch im Juni 1996 verständigt und zur Preisverleihung nach Wiener Neustadt eingeladen. Von den prämierten Beiträgen wird eine CD-Rom angefertigt.

PREISE: 4 einwöchige Reisen nach Silicon Valley, Californien gestiftet von Software Dschungel. Als gemeinsamer Reisetermin der vier Gewinner ist der Termin 31. August - 7. September 1996 vorgesehen.

Softwarepakete von Microsoft

INFORMATIONEN: Für weitere Informationen und Hilfestellungen stehen wir gerne zur Verfügung: Österreichischer Kultur-Service (OKS), Stiftgasse 6, 1070 Wien, Voice: 0222/ 523 57 81 /18, FAX: 0222 523 89 33, Sirikit M. Amann, email: sirikit@blackbox.ping.at, Seppo Gründler, email sego@iem.mhsg.ac.at