
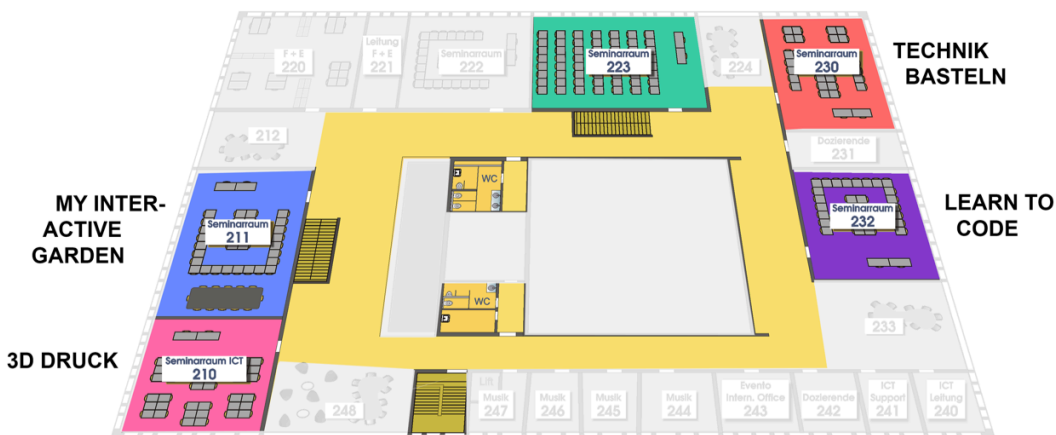


09:30 09:45 10:45 11:00	Eröffnung Beat Döbeli Honegger Keynote Heidi Schelhowe (Universität Bremen): <i>Vom Machen und vom Denken. Von Computern und von Menschen.</i> Kurzpräsentation der Workshops Pause							
Raum	U20	111	112	210	211	223	230	232
11:30 – 12:30 	Thomas Emmenegger (PH Schwyz) Embodiment: Intelligenz braucht einen Körper aber keine IT. Einfache Roboter selber bauen ganz ohne teure Bauteile, nach Vorbildern aus der Natur.	Nico Steinbach (PH Bern) LearningApps.org Digitale Lernbausteine für Computer und Smartphone selbst erstellen, teilen und verwenden.	Caroline Haag (explore-it) explore-it.org: Unterrichtsmaterial und Aufgabenstellungen zum "erforschen, erfinden und mehr" auch für Techniklaien.	Gregor Lütolf (PH Bern) 3D-Druck: Von der Idee bis zum fertigen Modell. Einsatzszenarien für den Unterricht.	Mareen Przybylla (Uni Potsdam) My interactive garden: Physical Computing mit Arduino, Sensoren und Aktoren - interaktive Objekte herstellen und programmieren.	Dominik Petko (PH Schwyz) Virtual Stories: Schülerinnen und Schüler berichten über Ihre negativen Erfahrungen mit dem Internet in selbst gedrehten Video-Clips. Wie kann man diesen Ansatz nutzen?	Christoph Derndorfer (OLPC Austria) TechnikBasteln: Selbst Computer zerlegen und wieder zusammenbauen - und was Kinder dabei lernen können.	Michael Hielscher (PH Schwyz) Learn to Code: Enaktive Lernumgebungen für den Einstieg in die Programmierung auf der Primarstufe. Ein Überblick.
12:30 – 13:15	Mittagsbuffet							
Raum	U20	111	112	210	211	223	230	232
13:15 – 14:15	Thomas Emmenegger (PH Schwyz) Embodiment: Intelligenz braucht einen Körper aber keine IT. Einfache Roboter selber bauen ganz ohne teure Bauteile, nach Vorbildern aus der Natur.	Nico Steinbach (PH Bern) LearningApps.org Digitale Lernbausteine für Computer und Smartphone selbst erstellen, teilen und verwenden.	Caroline Haag (explore-it) explore-it.org: Unterrichtsmaterial und Aufgabenstellungen zum "erforschen, erfinden und mehr" auch für Techniklaien.	Gregor Lütolf (PH Bern) 3D-Druck: Von der Idee bis zum fertigen Modell. Einsatzszenarien für den Unterricht.	Mareen Przybylla (Uni Potsdam) My interactive garden: Physical Computing mit Arduino, Sensoren und Aktoren - interaktive Objekte herstellen und programmieren.	Dominik Petko (PH Schwyz) Virtual Stories: Schülerinnen und Schüler berichten über Ihre negativen Erfahrungen mit dem Internet in selbst gedrehten Video-Clips. Wie kann man diesen Ansatz nutzen?	Christoph Derndorfer (OLPC Austria) TechnikBasteln: Selbst Computer zerlegen und wieder zusammenbauen - und was Kinder dabei lernen können.	Michael Hielscher (PH Schwyz) Learn to Code: Enaktive Lernumgebungen für den Einstieg in die Programmierung auf der Primarstufe. Ein Überblick.
14:15 14:45 15:45 16:30	Pause Keynote Frédéric Thiesse (Universität Würzburg): <i>Vom Consumer zum Prosumer - wie der 3D-Druck Geschäftsmodelle verändert.</i> Keynote Damayanti Talky (University of Dhuit-Jurrself): <i>Eigenes aktives Tun als Schlüssel zur Erkenntnis.</i> Ende							

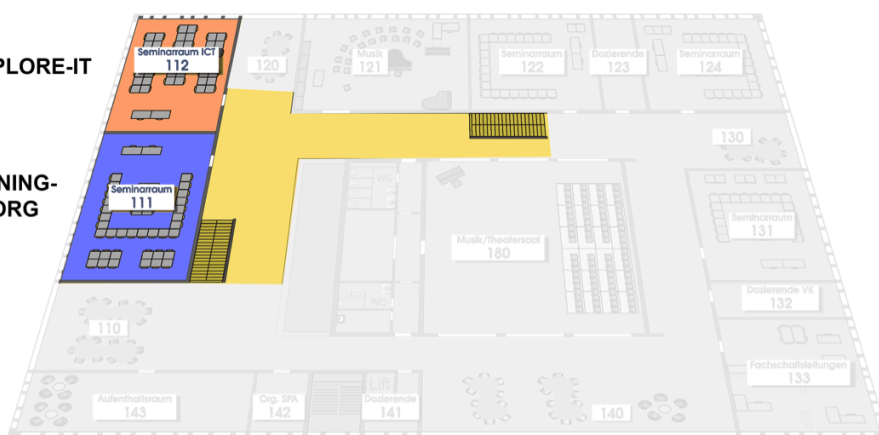
Raumplan:

VIRTUAL STORIES



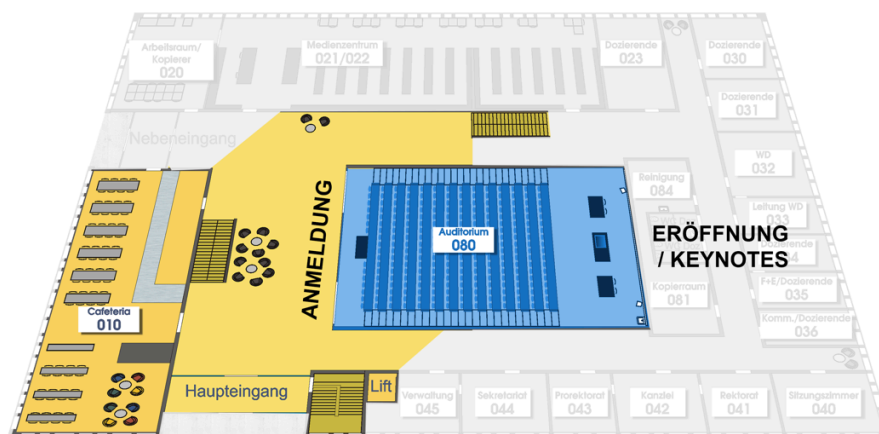
EXPLORE-IT

LEARNING-APPS.ORG



ANMELDUNG

ERÖFFNUNG / KEYNOTES



EMBODYMENT

