

Programm inday teachers am 23. Mai 2017

09.00 - 09.30	Registrierung			
09.30 - 09.40	Eröffnung des inday teachers 2017			
09.40 - 10.20	Keynote „ Gamification - und ist wirklich alles ein Kinderspiel? “ Andreas Bollin, Alpen-Adria Universität Klagenfurt, Informatikdidaktik			
10.20 - 10.40	Kaffeepause			
10.40 - 11.30	Projektvorstellungen: Clemens Brunner, Masterprojekt Eduthereum: A system for storing educational certificates in a public blockchain Radu Prodan, ENTICE, Einblick in ein Horizon-2020-Projekt Ramona Huber, Sommertechnikum MINT			
11.30 - 13.00	Workshop 1: Raum SR1	Workshop 2: Raum 3W04	Workshop 3: Raum 3W03	Workshop 4: Raum RR18
	Software Engineering in der Primar- und Sekundarstufe mit Univ.-Prof. Dipl.-Ing. Dr. Andreas Bollin, Universität Klagenfurt	Mobile Security & Privacy Lab mit Mag. Christian Sillaber, BSc MSc MSc PhD, Universität Innsbruck, Institut für Informatik	Networkbox II mit Reinhard Fink, BRG Adolf-Pichler-Platz, Innsbruck	Coding with Scratch and free/libre Software mit Mag. Thomas Gatterer, Meinhardinum Stams, Josef Strasser-Leitner, BRG Wörgl
	Unsere Erfahrungen mit SE-Inhalten in Schulprojekten zeigen, dass es trotzdem ohne viel Aufwand möglich ist, Schülerinnen und Schüler unterschiedlichen Alters an die Thematik heranzuführen. Im Workshop wird gezeigt, wie SE-Themen in Schulprojekte verschiedener Fächer integriert, Schlüsselkompetenzen vorgestellt sowie Herausforderungen besprochen und Lösungen anhand von Beispielen erarbeitet werden können	Das „Mobile Security & Privacy Lab“ ist ein interaktiver Baukasten bestehend aus Software, Hardware und Lehrmaterialien, um Forschung im Themenbereich Datenschutz und Datensicherheit im Regelunterricht einzubringen und entsprechende Experimente inhaltlich zu vermitteln. Im Kern des Projekts steht eine ausgewählte Sammlung von Programmen, die es SchülerInnen ermöglicht, in Modulen aufbereitete und durch Lehrmaterialien ergänzte Experimente durchzuführen.	Die Fortsetzung der Networkbox 2016, ein Linux - Netz, welches sich skriptgesteuert installiert und dessen automatisch aufgesetzte Clients mit Skripten konfiguriert/aktualisiert werden. Experimentieren und Einblick in das Zusammenwirken verschiedenster Server, diesmal mit Networkbox II.	Dieser Workshop zeigt, neben einer Einführung in Scratch, dass mit Scratch nicht nur nette Spiele gemacht und Geschichten erzählt werden können, sondern dass sich Scratch, und die Weiterentwicklung Snap! als ernsthaftes Tool zum Programmieren im Informatik-Unterricht eignet. Deduktives Programmieren also anhand von ausprogrammierter Software und deren freien Quellcode.
13.00 - 14.00	Gettogether & Lunch			
14.00 - 15.30	Workshop 5: Raum SR 1	Workshop 6: Raum SR2	Workshop 7: Raum 3W03	Workshop 8: Raum 3W04
	Informatik und Recht mit Ass.-Prof. Dr. Walter-Michael Grömmer, Universität Innsbruck, Institut für Arbeitsrecht, Sozialrecht und Rechtsinformatik	Creating for future: Computing in education mit Dr. Johann Stockinger, Head of Innovation and Research, OCG	Test your App mit Mag. Emmanuel Nowakowski, MSc, Institut für Informatik	Inside the Black Box - Eine Tour durch ein einfaches Prozessordesign mit David Oberhollenzer, Universität Innsbruck, Institut für Informatik
	Wie sage ich es meinen SchülerInnen. Was ist im Internet erlaubt, was ist verboten. Behandelt werden vor allem Fragen im Zusammenhang mit dem Urheberrecht, Computerstrafrecht und Datenschutz. Gerne erarbeite ich mit Ihnen in der Folge auch entsprechende Unterlagen für den Unterricht.	Johann Stockinger stellt kreative Informatikprojekte vor und gibt Einblick in Coding, Making und Robotic.	Im Workshop werden zuerst die Grundlagen von Softwarequalität erarbeitet und erläutert, warum Softwarequalität überhaupt wichtig ist. Danach werden diese erarbeiteten Grundlagen mit Hilfe von Software, die von Studenten entworfen und implementiert wurde, in der Praxis angewandt. Was Sie aus diesem Workshop mitnehmen können ist die Erarbeitung von Softwarequalitätskriterien und exploratives Testen von Software im Team, sowie die Anwendung der erarbeiteten Kriterien zur Evaluierung von Software. Außerdem wird versucht, die Konzepte so zu vermitteln, dass diese im Zuge eines Informatikunterrichts angewandt werden können.	In diesem Workshop werfen wir einen Blick auf Rechenmaschinen, Prozessordesign und digitale Elektronik der 1970er an Hand des praktischen Beispiels der Autonomen Digitalen Addier-Maschine 1 (kurz ADAM/1), ein 16 Bit Eigenbaucomputer.