

ERASMUS+ Partnerschaftsprojekt 2020-2022

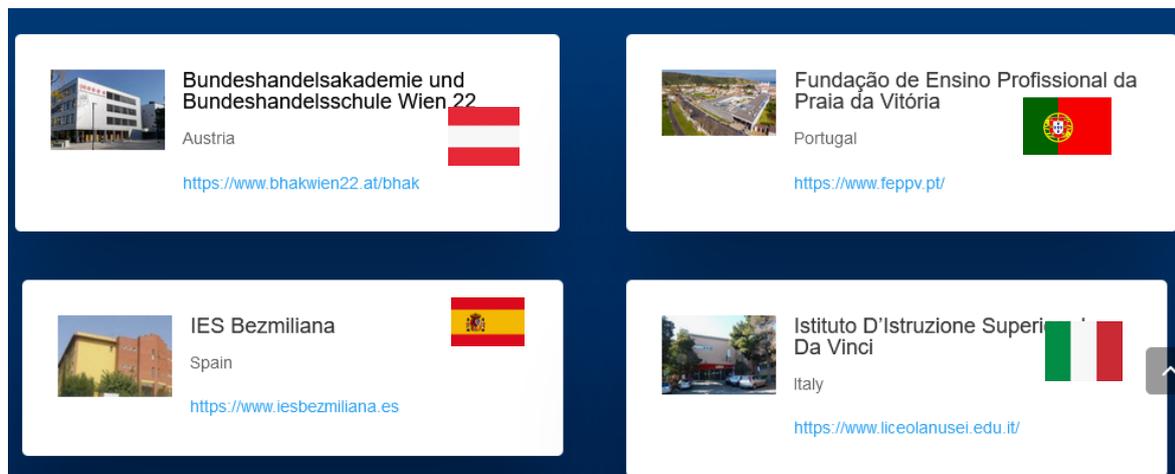


INNOVATIVE TEACHING METHODS

Programming, Robotics and Game based Learning as challenges in Education.

Neue, innovative Unterrichtsformen sind zentrale Themen unserer 2-jährigen Schulpartnerschaft, an der 4 europäische Schulen beteiligt sind.

Die business.academy.donaustadt ist koordinierende Schule.
Unsere Partner sind:



- eine Technische Schule aus **Rincón de la Victoria (Malaga), Spanien**
- eine Berufsbildende Mittlere und Höhere Schule aus **Praia da Vitoria/Terceira Azores; Portugal**
- ein Gymnasium aus **Lanusei (Sardinien), Italien**

Im Rahmen dieses Projekts werden internationale Wochen an den Partnerschulen organisiert.

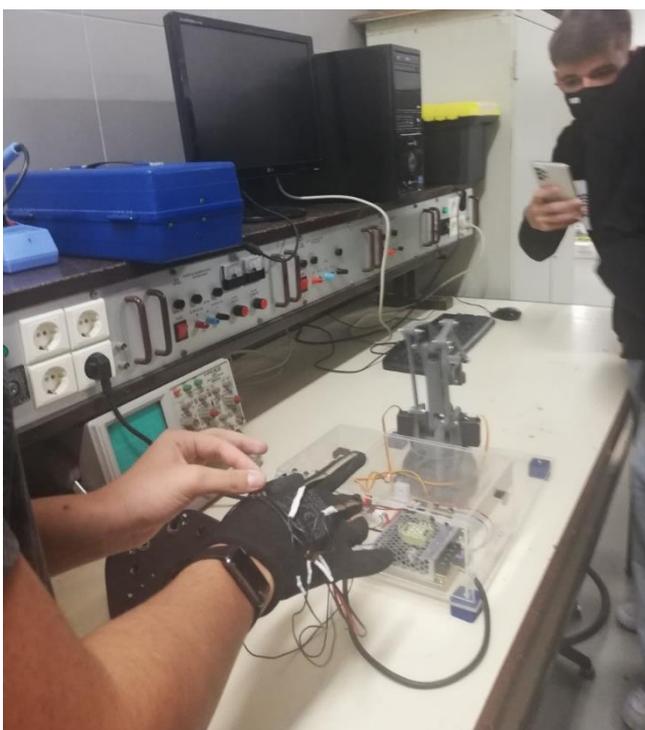
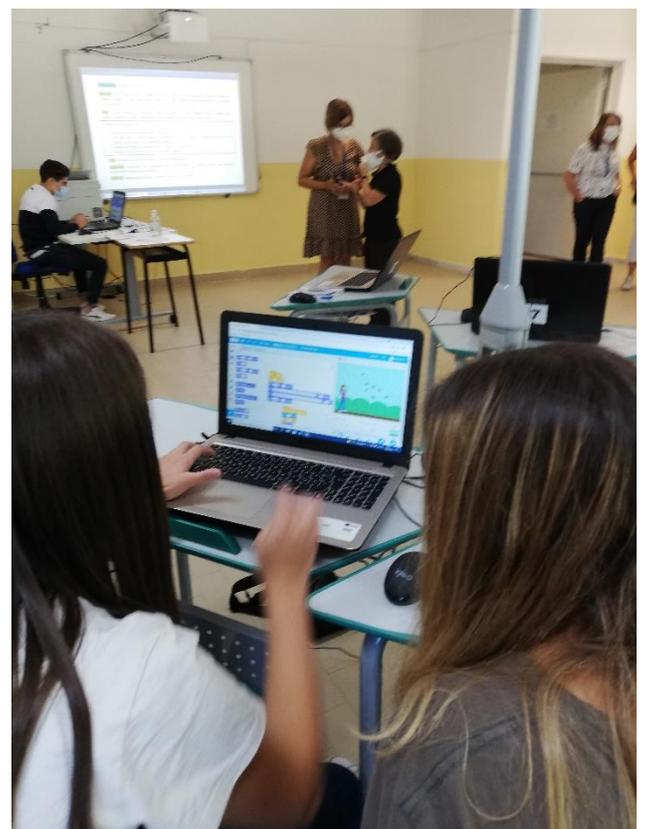
In diesen Wochen wird Englisch als Arbeitssprache verwendet, die Schüler*innen arbeiten am Vormittag in internationalen Teams, am Nachmittag sorgt ein abwechslungsreiches Sightseeing-Programm dafür, die Kultur und Tradition des Gastlandes kennenzulernen.

Jede dieser Wochen hat ein anderes Thema.

- In Italien wird **Scratch** vorgestellt, eine Programmiersprache mit der man eigene interaktive Geschichten, Spiele und Animationen erstellen kann.
- Portugal hat **Robotics** zum Thema.
- Die BHAK Wien 22 stellt **Game Based Learning** (Lernspiele) vor. Es werden Spiele zu Umweltthemen entwickelt und on- sowie offline gespielt.
- In Spaniens Woche beschäftigen wir uns mit **Augmented Reality (AR)** „**Virtuelle Realität**“ (**VR**). VR bezeichnet ein digitales, am Computer geschaffenes Abbild der Realität. Eigene VR-Brillen lassen den Nutzer in eine neue, künstlich erschaffene Welt eintauchen.

Das Endprodukt ist ein Portfolio, eine Sammlung von Unterrichtsmaterialien für den Innovativen Unterricht in verschiedenen Fächern. Das Projekt wurde durch die EU in Form von Erasmus+ finanziert, womit die europäische Dimension gefördert wird.

Mag. Eva Fleischer



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union