

talents austria

IT-IDEEN MIT MEHRWERT: Österreichs Jugend forscht.

KLUGE KÖPFE BRAUCHT DAS LAND!

IDEEN FÜR UNS ALLE. Wer hilft, wenn guter Rat teuer ist? Wer erleichtert Menschen mit Handicap das Leben? Wie kann man Kinder dazu bewegen, Bücher zu lesen? Welche Möglichkeiten gibt es, verschüttete Freizeitopfer rechtzeitig zu bergen? Antworten darauf und auf vieles mehr haben Schülerinnen und Schüler aus ganz Österreich gefunden.

Andy Urban



Das Wissen darüber, was im Computer und im www vor sich geht, sowie die adäquate Nutzung dieser Informations-, Wissens- und Kommunikationsquellen steht im Zentrum von „talents austria“. Im Bild: Die Preisträger von „safer surfing“ aus Schärding.

Anfang Mai, exakt der 9. Mai 2011 - ein Montag, reisten in Summe fünfzehn Teams aus ganz Österreich zum ersten Bundesfinale von „talents austria“ nach in Wien, um im altherwürdigen Ambiente des Festsaaes des Bundesministeriums für Unterricht und Kunst ihre Auszeichnung für die ganze Schufferei und das eingesetzte Hirnschmalz der vergangenen Monate entgegen zu nehmen. Talents austria ist ein Wettbewerb, bei dem die besten Schul-Projekte puncto Neue Medien und Internet prämiert werden. Die Jahre zuvor gab es „Cyberschool“ und „Jugend Informatik“, zwei getrennte Events mit demselben Ziel, nämlich IT-Kompetenz bereits im Pflichtschulalter bzw. an den weiterbildenden höheren Schulen adäquat zu vermitteln. Heuer erledigt man das in Zusammenarbeit. Warum? Weil ein fundiertes IT-Wissen zur Basisausstattung für den zukünftigen Job gehört und weil auch an den Universitäten kritisches Denken neben der Aufnahmebereitschaft für den umfangreichen Stoff, den nahezu jedes Gebiet real und virtuell bereithält, vorhanden bzw. von Nutzen sein sollte.

Eine prominent besetzte Experten-Jury bewertete die zahlreichen Einsendungen. Ausschlaggebend für eine positive Beurteilung waren technische

Umsetzung, Nutzen, Creation und Präsentation. Die diesjährigen Gewinner reihen sich lückenlos in die Geschichte der bisherigen Preisträger. Christian Czaak, Medienexperte und Co-Veranstalter: „Wiederum begeistert das enorme technische Know-how der österreichischen Schülerinnen und Schüler. Große Freude bereitet auch, dass sich immer mehr Mädchen für die Technik begeistern und hier auch komplexe Programmierarbeiten umsetzen.“ Gerald Fucek von der Österreichischen Computerergesellschaft, kurz OCG, hebt vor allem die hohe Nutzeorientierung und die technische sowie thematische Vielfalt hervor und kann ansonsten nur bestätigen. „Ich habe im Rahmen bisheriger Bewerbe wirklich viele technisch hervorragende Projekte gesehen, die heurigen Preisträger reihen sich hier in das absolute Spitzenfeld ein.“

HERAUSRAGENDE LEISTUNG

Keine Angst, wir machen es nicht so spannend wie bei Dancing Stars oder DSDS ... die Gewinner wurden noch am selben Tag ermittelt, die Preisträger befinden sich mittlerweile auf Maturareise, bereiten sich see-

lich aufs Job- bzw. Uni-Leben vor, oder sehnen den wirklich verdienten Ferienanfang herbei. Durchsetzen konnte sich heuer das Projekt „AVIO“ der HTBLA Perg aus Oberösterreich. Ihr Programm ermöglicht es, Lawinenopfern die raschestmögliche Hilfe zu Teil werden zu lassen. Platz zwei ging an die HTL Ottakring in Wien mit „MicrocizeMe“, an guter dritter Stelle findet sich die HAK 2

aus Salzburg, die mit „Der Kaufmann von Venedig“ überzeugen konnte. Ebenfalls prämiert wurden das beste Mädchen-Projekt, das innovativste Projekt und die durchaus beachtlichen Leistungen der Volks-, Haupt-, Neue Mittelschule Klassen sowie der Gymnasium-Unterstufeklassen. Bei den Mädchen hatte das 2-Frauen-Team Anton und Dürrauer von der HTL Mössingerstraße (Kärnten) mit ihrem Patientenkommunikationsprojekt „PaKoSy“ die Nase vorn, den Titel „Best Innovation“ holte sich der Einzelkämpfer Andreas Gerstmayr von der HTL Leonding, Oberösterreich, mit „GEOSharing“. Den „Youngstars“ wiederum verhalfen Beiträge wie „Safer surfing“, „Lies dich schlau“ und „BEAM BAM

BUM“ zum wohlverdienten Sieg (Details dazu siehe auf Seite 3).

Aber jetzt mal der Reihe nach: AVIO ist ein high-tech-gesteuertes Fluggerät zur raschen und sicheren Ortung von Lawinenopfern. „Jährlich sterben“, so die Projektleiter, „unzählige Menschen im Gebirge, die Opfer einer Lawine geworden sind.“

HELPER IN DER NOT

Dabei ist es nicht die Wucht einer Lawine, die den sofortigen Tod eines Menschen auslöst, sondern die lange Zeit, die das Opfer unter den Schneemassen verbringt, ehe es gefunden wird. Todesursache: Qualvolles Ersticken. Abhilfe schafft eine selbstständig arbeitende Flugdrohne namens Quadrokopter, die als Aufspürhilfe dient. Ist der Einsatzort gefunden, markiert eine Rauchpatrone den Ort, die menschlichen Helfer können dann umso rascher agieren. Auch andere Einsatzgebiete sind für die Suchdrohne vorstellbar. Etwa in Gletscherpalten gefangene Bergsteiger, die bis zur sicheren Bergung auf diese Weise auch mit lebensnotwendigen Medikamenten versorgt werden können, sind eine Option. Weniger für den Ernstfall, sondern vielmehr als erste Orientierungshilfe gedacht ist das 3D-Computerspiel der Wiener HTL Ottakring. Konzipiert als Wegweiser durch die Schu-

le, User werden winzig klein geschrumpft und absolvieren die Besichtigung aus Froschperspektive, lässt das Programm zahlreiche Möglichkeiten einer zukünftigen Nutzung offen. Im Multiplayer-Modus kann man sich schließlich auch gegen andere behaupten und das Terrain als Erster siegreich erkunden. Weniger auf Entertainment ausgerichtet, aber dennoch unterhaltsam und vor allem lehrreich ist das Online-Spiel „Der Kaufmann von Venedig“ der HAK 2 aus Salzburg-Stadt. Ziel dieses Games ist es, im Venedig des 15. Jahrhunderts mit fremden Ländern Handel zu betreiben und sich mit dem erworbenen Vermögen sein eigenes Imperium zurecht zu zimmern. Den Spieler-Kapitalisten in spe sollen damit sowohl historische als auch wirtschaftliche Zusammenhänge vermittelt werden. Mindestens zwei Teams pro Spiel werden gebraucht, die restlichen Infos finden sich auf der Webpage. Was GEOSharing und PaKoSy für uns tun können, lesen Sie am Besten selber auf Seite 3.

Ganz grundsätzlich gibt es bei „talents austria“ keine Verlierer. Auch allen anderen Projekten, die teilgenommen, es aber nicht aufs Stockerl geschafft haben, gebührt Respekt. Sich den Kopf darüber zu zerbrechen, wie das Internet abseits von lustigen Ablenkungen

wie Mafia Wars, Farmville oder Hunde-Weitwurf (eh harmlos ...) genutzt werden kann, ist eine der wahren Herausforderungen unserer Zeit. Wenn das - im Gegensatz zu Lernprogrammen der ersten Stunde - ganz ohne diverse und zumeist schlagartig auftretenden Ermüdungerscheinungen geschieht, gibt es einen Sonderapplaus und der Erfolg ist quasi programmiert.

NEUE HERANGEHENSWEISE

Umso erfreulicher ist es, wenn sich diejenigen um alternative Nutzungen bemühen, deren Freizeit größtenteils vor dem „Kastl“ stattfindet, die statt zu telefonieren oder face-to-face-Kontakt, lieber skypen oder chatten und die erfahrungsgemäß nicht wissen, wo die großen Wälzer im hauseigenen Bücherregal stehen, dafür aber via Google sämtliche Details zu Referats- und sonstigen schulisch angeforderten Wissensthemen binnen Sekunden finden. Während die Elterngeneration schon froh drüber ist, dass der PC zumindest ansatzweise das macht, was man will, ermächtigt sich die Nachfolgende den Potenzialen und Möglichkeiten des WWW bzw. der spannenden Neue-Medien-Zeiten... und nochmals alles Gute allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern!

www.avio.tk
www.hakzweizalzburg.at
www.microsizeme.at

„Das technische Know-how ist enorm.“

Christian Czaak
Veranstalter

Talente fördern, Chancen schaffen

Kluge Köpfe und Vordenker gesucht. Der richtige Umgang mit neuen Technologien eröffnet gerade Jugendlichen enorme Zukunftschancen.

Reinhold Mitterlehner
Wirtschafts- und
Jugendminister

Elektronische Medien sowie Informations- und Kommunikationstechnologien sind heute fester Bestandteil unserer Gesellschaft. Jugendliche wachsen in einer Welt auf, in der Handy, Computer und Internet eine Selbstverständlichkeit sind. Globales Wissen kann jederzeit und überall via Mouseclick abgerufen werden. In unserer Informationsgesellschaft geht es deshalb auch nicht mehr ausschließlich darum, Informationen einfach zur Verfügung zu stellen; immer wichtiger wird die Frage, wie Menschen richtig damit umgehen: Wie können Informationen gefunden, richtig eingeschätzt und verarbeitet werden? Welche Möglichkeiten gibt es, selbst Wissen und Know-how ins Internet zu stellen und virtuell zu vermitteln?

In diesem Zusammenhang müssen wir uns auch den Risiken der neuen Technologien bewusst werden. Das technische Handling stellt für Jugendliche keine allzu große Herausforderung dar, die richtige Nutzung muss aber gezielt gefördert werden. Neue Medien können Menschen miteinander verbinden, Wissen vernetzen und räumliche oder zeitliche Barrieren aufheben. Sie können aber auch zu Missbrauch verleiten und zu Abhängigkeiten führen.

Daher unterstützt das Bundesministerium für Wirtschaft,



Ernst Kainerstorfer/BMWFJ

BM Reinhold Mitterlehner: Die bei „talents austria“ eingereichten Projekte zeigen den Innovationsgeist und die steigende Medienkompetenz unserer Schüler.

Familie und Jugend (BMWFJ) seit vielen Jahren Projekte, die Jugendlichen eine bewusste und kritische Auseinandersetzung mit Internet & Co ermöglicht. Die Wettbewerbs-Plattform „talents austria“ verfolgt ein derartiges Anliegen, der Erfolg gibt den Veranstaltern recht: Nicht nur die Siegerprojekte, sondern sämtliche Einreichungen legen ein hervorragendes Zeugnis über die wachsende Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler ab.

INNOVATIVE VORDENKER

Die Qualität der Arbeiten steigert sich von Jahr zu Jahr. Jugendliche, die sich schon früh mit den Potenzialen neuer Technologien befassen und diese proaktiv einzusetzen wissen, werden später bei der Berufswahl mehr und bessere Möglichkeiten vorfinden. Denn

unsere Unternehmen brauchen kluge Köpfe und innovative Vordenker, um ihre Wettbewerbsfähigkeit laufend ausbauen zu können. Die gezielte Förderung dieser Schlüsselkompetenzen ist längst nicht mehr nur den technischen Fachrichtungen vorbehalten, nahezu alle Schulformen vermitteln mittlerweile den Schülern dieses Wissen und wecken so deren Interesse an den Bereichen Neue Medien und Internet. Das beweist nicht zuletzt einmal mehr die Liste der Teilnehmerinnen und Teilnehmer an „talents austria“ 2011.

In diesem Sinne gratuliere ich den Siegern und Finalisten, sowie allen Schulklassen, die sich an diesem Wettbewerb beteiligt haben. Ihr großes Engagement leistet einen wichtigen Beitrag für eine positive und verantwortungsvolle Nutzung neuer Technologien in Österreich.

Innovative Projekte machen Schule

Jugendliche entwickeln Ideen für Neue Medien, die uns allen von Nutzen sind. Umso wichtiger ist es dieses kreative Potential so früh wie möglich zu fördern.

Claudia Schmied
Bildungs- und
Kulturministerin

Im Vorjahr feierte „Cyberschool“, der Wettbewerb zum Thema Neue Medien, Internet und innovative Technologien in der Schule, sein 15-jähriges Jubiläum. Heuer setzt „talents austria“, ein Zusammenschluss von „Cyberschool“ und „Jugend Informatik Wettbewerb“, diese Arbeit erfolgreich fort.

Begriffe wie E-Learning, Gamebased Learning, Social Web, Web 2.0 oder Safer Internet prägen nicht mehr ausschließlich den Arbeitsalltag in IT-Abteilungen – sie sind längst schon Teil unseres Lebens geworden. Notebooks und Smartphones zählen zum Standard-equipment von Schülerinnen und Schülern, für Referate und Hausübungen zieht man Google und Wikipedia zu Rate und Informationen über den Status Quo von gemeinsamen Projektarbeiten werden via Chat ausgetauscht. Mit Plattformen wie „talents austria“ bekommen Jugendliche die Chance, aktiv ins Geschehen eingreifen zu können. Angeregt durch ihr persönliches Lebensumfeld entwickeln sie Computer-Programme, die für uns alle von Nutzen sind. Auch in diesem Jahr erstaunt die enorme Bandbreite an Ideen, mit denen zahlreiche Schulklassen um den Sieg bei „talents austria“ gekämpft haben. Den ersten Platz holte sich schließlich die HTBLA Perg aus Oberösterreich mit dem Projekt



BMUKK

BM Claudia Schmied: Praxisbezogene Projekte wie bei talents-austria sind beim Übergang von Schule zur Universität oder in den Beruf nachgefragte Fähigkeiten.

AVIO, einem ferngesteuerten High-Tech-Fluggerät zur raschen und sicheren Ortung von Lawinenopfern. Nicht minder erfolgreich waren die HTL Ottakring aus Wien (Platz zwei) und die HAK 2 aus Salzburg (Platz drei). Die Auszeichnung für das beste Mädchenprojekt ging heuer an die HTL Mössingerstraße in Klagenfurt. Ihr Projekt „PaKo-Sy“ soll sprachbeeinträchtigten Menschen via Touchscreen die Kommunikation mit der Außenwelt erleichtern.

PRAXISBEZOGENE PROJEKTE

Mit „GEOSharing“, einer Smartphone-App für unterwegs, konnte schließlich die HTL Leoning aus Oberösterreich punkten: Ihr Projekt wurde zum Innovativsten des Jahres 2011 gewählt. Ich gratuliere den Preisträgerinnen und Preisträgern, sowie allen die mitgemacht haben, zu ihren Arbeiten und wünsche Ihnen viel Freude über die Anerkennung Ihrer Leistungen

und viel Erfolg mit Ideen, die mit großem Einsatz verwirklicht wurden. Praxisbezogene Projekte wie bei „talents-austria“ sind beim Übergang von Schule zur Universität oder in den Beruf nachgefragte Fähigkeiten. Umso wichtiger ist es, dieses kreative Potenzial so früh wie möglich zu fördern. Ich bedanke mich daher auch bei den Pädagoginnen und Pädagogen, die ihre Schülerinnen und Schüler zu innovativem Denken ermutigt und bei der Umsetzung der Projekte tatkräftig unterstützt haben. Wirklich erfreulich ist in diesem Zusammenhang, dass sich auch heuer wieder zahlreiche Volks-, Haupt- und Neue Mittelschule-Klasse an dem Ideenwettbewerb beteiligt haben. Herzliche Gratulation den Gewinnerinnen und Gewinnern! Ich wünsche „talents austria“ noch viele neue prämierte Projekte und weiterhin viel Erfolg – sowohl in der realen, als auch in der virtuellen Welt!

„Wir erleben hier die Zukunft.“

Überflüssige Furze, kreative Schüler und die Notwendigkeit über den Tischrand hinaus zu denken.

Sonja Gerstl: 15 Jahre Cyberschool und nun talents austria. Von den Anfängen des Internet bis heute sind eine lange Zeit. Welche Entwicklungen sind erwähnenswert?

Christian Czaak: Anfangs stand bei den SchülerInnen eher das spielerische Experimentieren mit Technologie im Vordergrund. Mit der Zeit rückte dann der praktische Nutzen und der Anwender in den Mittelpunkt. Und in den letzten Jahren gab es dann immer mehr Projekte mit einem sozialen oder ökologischen Engagement. Bemerkenswert ist auch die Entwicklung bei den Geschlechtern. Früher waren ausschließlich Burschen für die technische Umsetzung zuständig und Mädchen für die Projektdokumentation, das Projektmanagement oder die Präsentation. Mit der Schaffung einer gesonderten Prämierung für reine Mädchen-Projekte konnten wir dann doch Anreize schaffen, dass sich auch Mädchen mit Technologie beschäftigen und 2008 und 2009 gab es dann sogar die ersten Gesamtsiege von reinen Mädchenteams.

Allenorts heißt es, dass die Kids ohnehin schon mehr als gut tut vor diversen „Flimmerkisten“ verbringen. Welchen Sinn macht es da, dieses vorhandene „Überengagement“ mit einem Wettbewerb zusätzlich zu forcieren?

Wir forcieren nichts, was nicht ohnehin schon da ist und diese Entwicklung ist auch nicht aufzuhalten. Persönlich halte ich es für wichtig, den Konsum in sinn- und vor allem zeitlich massvolle Bahnen zu lenken und daneben auch Bewusstsein für eine flimmerkistenlose Welt zu schaffen. Beim Bewerb gibt es entsprechend zwei wichtige Bahnen: wirtschafts- und arbeitsmarktorientiert. Die eingereichten Projekte sollten alle einen praktischen Bezug haben, eine sinnvolle und nutzenorientierte Anwendung, viele davon entstehen mittlerweile auch in direkter Zusammenarbeit mit Firmen oder werden von diesen beauftragt.

Wie ist der Status Quo der Internet-Kompetenz von Jugendlichen zu beurteilen?

Wir erleben hier die Zukunft. Man braucht sich nur die diesjäh-

rigen Siegerteams anschauen. Überaus begabte Schüler, die aus eigenem Antrieb initiativ wurden und ein inhaltlich sowie technisch anspruchsvolles Projekt im Alleingang umgesetzt haben.

Warum sollten sich Menschen, die alle Hände mit den Herausforderungen des Schulalltags zu tun haben, sich auch noch mit dem WWW beschäftigen? ... zumal kritische Stimmen meinen, dass das virtuelle „Leben“ ohnehin grad Oberwasser hat?

Das eine schließt doch bitte das andere nicht aus. Das www kann die Herausforderungen des Schulalltags immens erleichtern und tut es auch. Nicht zu vergessen, dass gerade hier auch eine große Chance für bis dato, zum Beispiel aus geografischen oder sozialen Gründen bedingt, bildungsferne Schichten liegt. Aber noch einmal, auch als Vater zweier kleiner Kinder: Es muss auch ein Leben abseits der virtuellen, oft künstlichen surrealen Welten geben. Das ist eine große erzieherische Herausforderung, auch zur Schaffung von sozialer Kompetenz bei jungen Menschen..



cmk

Christian Czaak: Es muss auch ein Leben abseits der virtuellen, oft künstlich surrealen Welten geben.

Die industrielle Revolution hat als negative Begleiterscheinung die Austauschbarkeit der Arbeitskraft mit sich gebracht - bis hin zum restlosen Ersatz selbiger. Schaukeln sich die Jugendlichen mit ihren Bestrebungen nach einer sinnvollen Nutzung der neuen Medien nicht möglicherweise ihr eigenes Grab?

Kompetenz im Bereich der Neuen Medien ist im beruflichen Alltag mittlerweile

notwendig. Das ist so. Punkt. Ebenso nötig sind aber auch Kreativität, Engagement, über den Schreibtischrand hinaus denken, unternehmerischen Denken und selbständiges Handeln, soziale Kompetenz. Diese Faktoren sind mit Sicherheit nicht austauschbar und diese Faktoren sind und bleiben immer noch wichtiger als eine Power-Point-Präsentation zu erstellen oder einen überflüssigen Furz zu zittern.

IMPRESSUM

Das Special talents-austria erscheint mit finanzieller Unterstützung durch: APA-Austria Presse-Agentur, BM für Unterricht, Kunst und Kultur (BMUKK), BM für Wirtschaft, Familie und Jugend (BMWFJ), Czaak Medienkommunikation (cmk) und economyaustria. Die inhaltliche Verantwortung liegt bei Czaak Medienkommunikation.

Redaktion: Sonja Gerstl
Grafik und Produktion: Tristan Rohrhofer
Fotos: Andy Urban, www.andyurban.at

Alle eingerichteten talents-austria Projekte auf www.talents.at

talents-austria wird getragen von: Czaak Medienkommunikation (cmk), Österreichische Computergesellschaft (OCG), APA, economyaustria, Microsoft, Radio FM4, BM für Unterricht, Kunst und Kultur (BMUKK), BM für Wirtschaft, Familie und Jugend (BMWFJ).

Web: www.talents.at

Lesen, denken, Krach machen Anregendes aus der Schule

HORIZONTERWEITERUNG. Schulpflichtige haben einiges zu sagen. Die Projekte der 6 bis 15-Jährigen legen darüber ein beredtes Zeugnis ab – eines, das sicher so gut ist wie jenes, das sie demnächst in Händen halten.

Mit einer wirklich gelungenen Idee ließen die diesjährigen Preisträger der jüngsten Disziplin von „talents austria“ aufhorchen. Die Volksschule Neukirchen an der Enknach (Salzburg) hat nämlich eine Homepage online gestellt, auf der Kinder Buchkritiken schreiben und die Leistung der Autorinnen und Autoren beurteilen können. Beiträge dazu liefern Schülerinnen und Schüler österreichweit, Projekthintergrund ist es, den 6- bis 10-Jährigen die Grundlagen der Verwendung einer Internet-Community näher zu bringen und den Spaß am Lesen zu wecken. Lese- und damit verbunden zumeist auch Rechtsschreibschwächen vieler Kinder gehören seit geraumer Zeit zum Volksschulalltag. Je nach Ideologie sind die Verantwortlichen dafür rasch gefunden, das bringt allerdings den Kindern wenig gezielte Förderung, spielerisch motiviert und mit eingebauten „Belohnungen“ fürs Durchhalten ist die bessere Methode. Auf der farbenfroh gestalteten Homepage von „lies dich schlau“, findet sich eine bunte Palette an Kinderbuchklassikern und Newcomern, Smileys sowie unterschiedliche Schriftfarben und -arten, machen Lust aufs



Zufriedene Gesichter auch bei Veranstaltern: v.r.n.l.: Heidrun Strohmeier (BMUKK), Gerald Fucek (OCG), Dietmar Wokatsch (HTBLA Perg, Betreuer Siegerprojekt „AVIO“), Christian Czaak (cmk)

Weiterlesen. Zwar wurde die Seite auch mit einem Rechtsschreibprogramm ausgestattet, recht viel dürften die Kids von diesem zusätzlichen Angebot allerdings nicht halten. Und das ist gut so: Pädagoginnen und Pädagogen können sich so ein sehr gutes Bild vom Status Quo ihrer „Schützlinge“ machen, andererseits verlieren die Kids durch rotblinkende Korrekturzeichen nicht die Lust, sich mitzuteilen, bzw. ihre Leseerlebnisse mit anderen zu teilen. Ans Herz gelegt sei diese Seite nicht nur Schülern, Eltern, Lehrern und Buchhändlern. Auch all jene, die immer noch denken, dass es Sinn macht, wenn man Kinder in diesem Alter in Hauptschüler und Gymnasianten teilt, sollten

einen Blick drauf werfen ... Eine Hauptschule (HS) aus Schärding und eine Neue Mittelschule (NMS) aus Linz konnten sich heuer in der Kategorie 11- bis 15-Jährige durchsetzen. „Safer Surfing“ nennt sich das Projekt der 1b und 2b der HS 1 aus Schärding und es geht hier darum, in Form eines Spieles Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu einem sicheren Umgang mit Internet und Handy zu motivieren. Das Quiz, das nach dem Vorbild der „Millionenshow“ aufgebaut wurde, ist im Rahmen des Sozialkompetenztrainings entstanden. Es wurde auch eine Umfrage in Schärding gemacht, Facebook war das Thema. Interviewt wurden sämtliche Altersklas-

sen, das Ergebnis ist erhellend und durchaus repräsentativ. Mit „BEAM BAM BUM“ ging schließlich die NMS Stelzhammerschule ins Rennen. Entstanden ist es im Rahmen eines WeTUBE-Ideenwettbewerbs, zu sehen ist es auf YouTube. Orte des Geschehens sind das Linzer Ars Electronica Center, in das sich die Schülerinnen und Schüler „hineinBEAMen und ein Klassenzimmer der Schule, in dem selbige von der Lehrerin wieder aus dem Laptop „gezaubert“ werden. Das Projekt wurde in einem dreitägigen Workshop realisiert, für Idee und Schnitt zeichneten Schülerinnen und Schüler der Klassen 1a, 1b und 1c verantwortlich.

www.lies-dich-schlau.at

Junge Hörer und junge User

Radio FM4 und APA-ZukunftWissen begleiten cyberschool und talents austria seit vielen Jahren als innovative Medienpartner.

Der hohe Wortanteil unterscheidet FM4 von klassischen Kommerz-Anbietern. Gleichzeitig stellt FM4 seine Musik als eigenständige kulturelle Äußerung dar, begleitet sie mit journalistischer Reflexion und erfüllt damit zu seinem öffentlich-rechtlichen Auftrag auch einen umfassenden Kultur-Auftrag. FM4 hat sich als Vollprogramm im Rahmen des öffentlich-rechtlichen Auftrags positioniert: Der „Flankenschutz“ für die anderen Radioprogramme zeigt sich in der klaren Abgrenzung zu Ö3 und einem zunehmenden Image als „junges Ö1“. Zudem hat sich FM4 auch als klare inhaltliche Alternative zu diversen „jungen“ Kommerzsendern, die nicht über reine Musikabspielstationen hinausgehen, durchgesetzt. Die FM4 Kernzielgruppe sind junge Menschen zwischen 14 und 29 Jahren, die nicht nur in ihrem Denken, sondern auch in ihren Aktionen mobil sind und sich deshalb gerne und speziell mit Neuem, Innovativem, Risikantem und somit den gerade gängigen Standards Widersprechendem auseinandersetzen. Die FM4-Website fm4.ORF.at richtet sich an ein aufgeschlossenes Publikum, das sich aktiv vor allem mit den kulturellen

und technologischen Aspekten des jungen, urbanen Lebens auseinandersetzt.

ZUKUNFT UND WISSEN

APA-ZukunftWissen ist Österreichs größtes Kommunikationsnetzwerk für Wissenschaft, Bildung und Technologie. Die Kompetenz des APA-Redaktionsteams sichert die Grundversorgung mit Wissenschafts- und Bildungsinformationen für alle interessierten Gruppen. Diese APA-Plattform erlaubt den Zugriff auf Informationspools von rund 400.000 Meldungen. Auf Wunsch ist Content in zahlreichen Formaten für Online, Print und Mobile verfügbar. Die Internet-Plattform www.zukunftwissen.apa.at bildet ein lebendiges Netzwerk, denn alle TeilnehmerInnen können selbst Informationen bereitstellen. Dies gilt u.a. für Universitäten, Schulnetzwerke, Forschungseinrichtungen oder Interessensvertretungen. Für die Projektteams von talents austria stellt APA-ZukunftWissen aktuellen eContent frei zur Verfügung. Schülerinnen und Schüler können Teil des professionellen Netzwerks werden und auf vielfältigen MultiMedia-Content zugreifen – ein optimaler Ideen-Pool für Websites, Blogs oder eLearning.

Kommunikationshilfe für Intensiv-Patienten

PaKoSy. Zwei Schülerinnen der Klagenfurter HTL Mössingerstraße haben einen Touchscreen entwickelt, der sprachbeeinträchtigen Menschen die Kontaktaufnahme mit der Außenwelt erleichtern soll.

Auf der Palliativabteilung des Landeskrankenhauses Klagenfurt ist bereits seit geraumer Zeit ein so genanntes PaKoSy - Patientenkommunikationssystem - in Verwendung. Es hilft sprachbeeinträchtigten Menschen mit ihrer Umgebung in Kontakt zu treten. Und zwar geschieht das via Computer. Die Patienten verfassen auf einer Spezial-Tastatur ihr Anliegen, Ärzte und Pflegepersonal können dieses dann auf dem Bildschirm nachlesen und entsprechend reagieren. Sandra Anton und Vanessa Dürbauer, zwei Schülerinnen der HTL Mössingerstraße, haben dieses in der Praxis gut bewährte System noch mehr an die Bedürfnisse der User und Userinnen angepasst, welche in vielen Fällen erstmals am LKH Klagenfurt Bekanntheit mit einem Computer machen. Sandra Anton: „Unsere Aufgabe bestand darin, den bisher verwendeten Bildschirm durch einen LCD Touchscreen zu ersetzen. Auf diesem soll künftig, optional zur Tastatur, ebenfalls eine Eingabe möglich sein.“

Vereinfachung lautet die Devise. Am Bildschirm sind für den Patienten wichtige Kernbereiche übersichtlich aufgelistet, einer ihn persönlich, der andere

sein Umfeld betreffend. Berührt der Patient nun zum Beispiel seinen Bereich, also „Körper“, öffnet sich ein weiteres monitorfüllendes Fenster. Dort finden sich dann klar strukturierte Felder, in denen Grundbedürfnisse wie essen, trinken, schlafen, aber auch Gefühle wie Angst oder Schmerzen als Piktogramme anschaulich dargestellt werden. Im Bereich „Umgebung“ können die Patienten auf Knopfdruck nach dem Arzt oder der Schwester verlangen und einfache Wünsche ausdrücken - etwa mehr oder weniger Licht, Musik an, Musik aus, etc. Berühren die Anwender eines dieser Bilder, wird eine Sprachausgabe aktiviert, die das Wort, welches das Bild beschreibt, ausgibt“, erläutert Anton das Procedere.

Um auch weiterhin eine differenzierte Kommunikation zu ermöglichen, blieb die Tastatur erhalten, wurde aber leicht modifiziert. Das Gerät, es ist größer als der Computermonitor und auf Buchstaben und Zahlen, sowie unbedingt notwendige Tastaturbefehle reduziert, arbeitet nunmehr via Bluetooth, was eine größere Flexibilität ermöglicht. Darüber hinaus wurde auch der Touchscreen mit einer virtuellen Tastatur ausgestattet. Die Anwendung wurde von den beiden Schülerinnen in Java programmiert, für die Sprachausgabe gelangte ein Sprachsyntheseprogramm zur Anwendung. Betreut wurde das ambitionierte Diplomprojekt von den beiden Professoren Helmut Jeremias und Günther Platzer. Vorort stand das Intensiv-Krankenpflegepersonal des LKH Klagenfurt hilfreich zur Seite. Ihren Preis, nämlich bestes Mädchenprojekt von „talents austria 2011“, konnten die beiden Schülerinnen im Rahmen der Abschlussveranstaltung im Bundesministerium für Unterricht und Kunst leider nicht persönlich entgegennehmen. Sie hatten an diesem Tag Matura - und jetzt haben sie Ferien, genießen hoffentlich die Zeit und freuen sich über die Anerkennung ihrer Leistung.

PaKoSy

Schule: HTL Mössingerstraße, Klagenfurt

**Projektteam: Sandra Anton, Vanessa Dürbauer
Betreuer: Helmut Jeremias, Günther Platzer**

Weblink: www.htl-klu.at (unter aktuelle Projekte)

GEOSharing - schneller suchen, leichter finden

Fast ein Jahr lang hat sich Andreas Gerstmayr mit seinem Projekt beschäftigt, jetzt steht das Ergebnis seiner Arbeit auf der offiziellen Apple-Homepage zum Gratis-Download bereit.

„GEOSharing ist eine Augmented-Reality App für das iPhone, die es den Benutzern ermöglicht Medien mit dem aktuellen Standort zu verknüpfen und Medien anderer Benutzer in der Nähe anzeigt“, erläutert der HTL-Schüler in seinem Blog. Auf seiner Homepage finden sich darüber hinaus auch noch zahlreiche andere engagierte Projekte, selbstredend ebenfalls in Alleinregie ausgeführt. Die von Gerstmayr an der HTL Leonding entwickelte App weist mehrere Darstellungsmöglichkeiten auf. Zum einen kann der User diverse Zusatzinformationen über seinen aktuellen Standort via Kamerabild einholen, zum anderen gibt es eine Landkarte und schließlich auch noch eine Liste. Angezeigt werden POIs, also Hot Spots in unmittelbarer Umgebung, komplettiert wird das Ganze mit dazupassenden Wikipedia-Artikeln, YouTube-Videos und Twitter-Nachrichten. Gerstmayr: „Startet man die App, wird die aktuelle Position an einen Server gesendet, welcher alle verfügbaren Medien in der Nähe zurücksendet. Mit einem Button ist es möglich, neue Medien, also Texte, Fotos oder Videos, mit der aktuellen Position zu verknüpfen und an den Server zu senden.“

Wichtig war Gerstmayr vor allem das einfache Handling der App. Unkomplizierter Upload verschiedenster Medien über das iPhone und eine rasche Verknüpfung dieser Daten mit der aktuellen Position des Benutzers zeichnen GEOSharing aus. Ebenfalls praktisch ist, dass nicht nur Navi-übliche Daten wie Restaurants, Tankstellen, Spitäler, etc. abgerufen werden können, sondern auch weiterführendes In-

formationsmaterial bereitsteht. Gelungen ist die Einbettung dieses zusätzlichen Inputs in das Kamerabild als visuelles Overlay. Diese computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung, neudeutsch: Augmented Reality, kennt man aus dem TV. Zum Einsatz kommt sie unter anderem bei Sportübertragungen, etwa beim Fußball, wo die Abseitsentscheidung des Linienrichters in der Wiederholung durch eine nachträglich eingefügte digitale Markierung endgültig legitimiert wird. Im Fall von GEOSharing ist es dann zum Beispiel Dürnbstein. Der User blickt durch das Kamerabild seines iPhones, sieht den Ort und bekommt prompt die Info geliefert, dass es sich hierbei unter anderem um ein Weltkulturerbe handelt - und wie weit es noch bis zum nächsten Heurigen ist ...

Andreas Gerstmayr hat mit seinem Projekt nicht nur die iPhone-Jünger überzeugt, die Jury von „talents austria“ wählte GEOSharing zum Innovativsten des Jahres 2011, im Hauptwettbewerb landete Gerstmayr auf dem vierten Platz.

www.geosharingapp.com

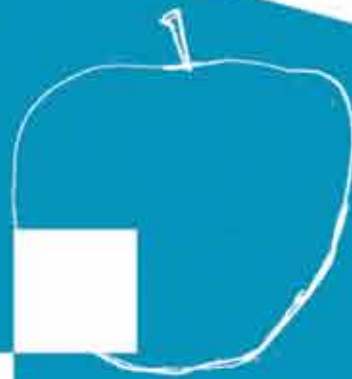


Gerald Fucek (OCG) gratuliert dem Preisträger Andreas Gerstmayr.

Veranstalter →



OESTERREICHISCHE
COMPUTER GESELLSCHAFT
AUSTRIAN
COMPUTER SOCIETY



www.talents.at

talents austria

österreichs jugend gestaltet die zukunft



Einladung zum größten SchülerInnen-Wettbewerb für Neue Medien!



Private Partner

→ **APA** + **economyaustria** +



+ **Microsoft** →

Public Partner

→ **bm:uk** +

bmwfi

Bundesministerium für
Wirtschaft, Familie und Jugend

Alle Infos und Anmeldung unter www.talents.at oder talents-Office, Postfach 92, 1013 Wien

T (01) 512 02 35-18