

Wölfe, ein Klassenbuch und eine neue Programmiersprache erhielten heuer den Zuschlag

Entschuldigung per E-Mail

„Classics“-Sieger und Klassenbuch „WISO“ erregen die Gemüter

Noch bevor das Siegerprojekt in die Testphase kommt, ist Wolf-Heinrich Reuter vom Klagenfurter BG/BRG Mössingerstraße damit schon in aller Munde: Sein virtuelles Klassenbuch „WISO – Web Interface for School Organisation“ brachte ihm nicht nur einen

ersten Platz, sondern auch bereits großes Medienecho – kritische Stimmen befürchten damit nämlich eine „Totalüberwachung“ der Schüler. In WISO werden für den Schulbetrieb relevante Daten gespeichert, ausgewertet und dargestellt. Neben der Unter-

stützung des Schulmanagements soll es auch die Kommunikation zwischen Eltern und Schule fördern – diese sollen etwa Fehlstunden, Lehrpläne, Mitteilungen und andere Daten über das eigene Kind per Internet und Passwort abfragen können.

„Vom ‚gläsernen Schüler‘ kann da aber überhaupt nicht die Rede sein“, zerstreut Walter Ludescher, Direktor am BG/BRG Mössingerstraße, böse Befürchtungen. Dort soll das System erstmals nächstes Semester im Probebetrieb in einer fünften Klasse zum Einsatz kommen – vorbehaltlich der Genehmigung durch den Schulgemeinschaftsausschuss (SGA). „Das System beruht auf Freiwilligkeit der Eltern und Schüler – wer nicht dabei sein will, muss nicht.“

Auch davor, dass die Eltern jederzeit Einsicht in die Noten der SchülerInnen nehmen könnten, müsse sich niemand fürchten, sagt Wolf-Heinrich Reuter: „Die werden in WISO gar nicht veröffentlicht.“

Der Kärntner Landesschulrat Heiner Zechmann hat seine Genehmigung für den Probebetrieb im Herbst bereits erteilt: „Es geht hier nicht um willkürliche Überwachung – es wird alles vorher schulpäterschaftlich besprochen.“ Er sieht WISO vor allem für unentschuldigtes Fehlen als positiv: „Solange SchülerInnen nicht volljährig oder eigenberechtigt sind, wird doch eine gewisse Kontrolle der Eltern über den Verbleib ihres Kindes noch drinnen sein.“ (isa)

DER STANDARD **Webtipp:**
wiso.bgmoess-klu.ac.at

Tutorial macht Lust aus Frust

Mit dem „Technics“-Siegerprojekt wird Programmieren einfach

Es begann alles mit dem Wunsch einer Schulklasse am BG/BRG Ried, die Programmiersprache Java zu lernen: Wissbegierig starteten die SchülerInnen die Computer – „aber bereits nach einer Stunde hatten alle genug davon“, erzählt Cyberschool-„Tech-

nics“-Sieger Thomas Würthinger. „Es war zu kompliziert und dauerte zu lange, bis man zu einem Ergebnis kam.“

Das ließ dem Programmier-talent keine Ruhe und so beschloss er, eine eigene, einfachere Sprache zu entwickeln, die zwar die Grundzüge von

Java enthielt, aber schneller zu einem sichtbaren Erfolgsergebnis führte: „GameScript“ war geboren. „Auf spielerische Art kann man damit das Programmieren lernen und schon nach kurzer Zeit zum Beispiel kleine Spiele erstellen“, so Würthinger.

Er selbst hat schon lange großen Spaß am Programmieren und beschäftigt sich bereits seit drei Jahren damit, eineinhalb davon mit Java. Und auch seine Schulkollegen fanden dank GameScript wieder Freude daran.

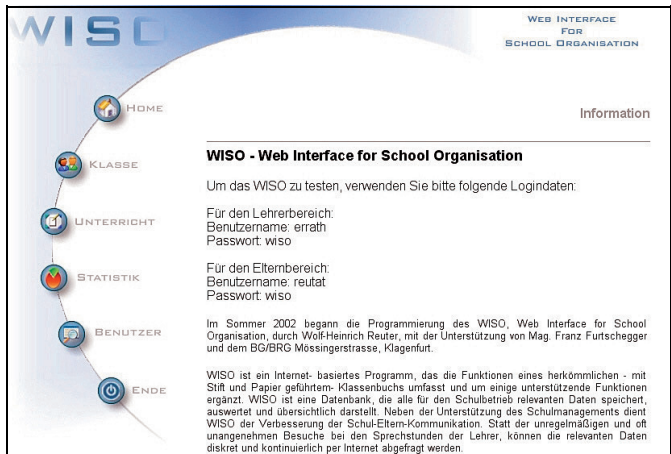
In seinem Projekt stecken zwei Monate intensivster Arbeit: „Wenn ich von der Schule heimkam, habe ich mich sofort an den Computer gesetzt und bis in die späten Abendstunden daran gearbeitet.“ Es hat sich ausgezahlt: Die Jury war von dem Programm begeistert – und davon, dass der selbstbewusste Schüler das Projekt im Alleingang bewerkstelligt hatte. Das Projekt sei sogar reif für den Einstieg ins Programmieren im akademischen Bereich.

Die Sprache bietet Thomas Würthinger auf einer eigenen E-Learning-Homepage (s. **Webtipp**) als Tutorial an, im Moment wird sie noch ausschließlich von Freunden und in der eigenen Schule genutzt, aber der Erfinder denkt an einen Ausbau: „Ich überlege, weitere Schulen anzuschreiben – denn die Sprache eignet sich sehr gut für den Informatikunterricht als Einstieg ins Programmieren.“ (isa)

DER STANDARD **Webtipp:**
home.eduhi.at/teacher/wuerthinger/GameScript/



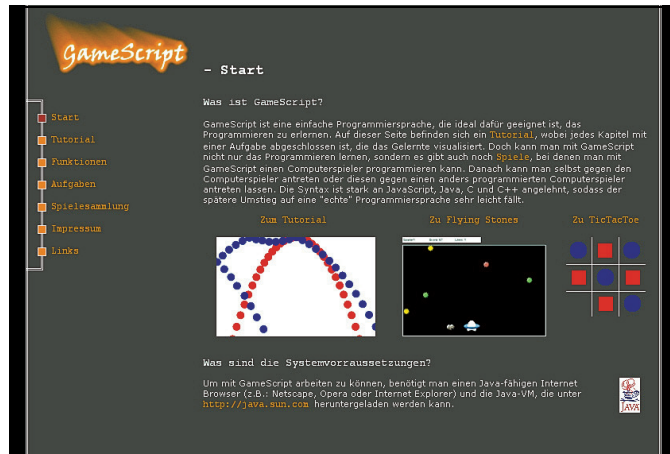
Wolf Heinrich-Reuter hat Grund zum Lachen – Cyberschool-Chef Christian Czaak gratuliert zum Sieg. Foto: Corn



Das virtuelle Klassenbuch „WISO – Web Interface for School Organisations“ sorgt schon jetzt für Medienecho.



Jurymitglied Johannes Maisel von EC 3 Wien gratuliert Technics-Gewinner Thomas Würthinger. Foto: Corn



Mit seinem Programmiersystem „GameScript“ und guter Präsentation konnte er bei der Jury punkten.

Wo die Wölfe zu Hause sind

Das Siegerteam in der Kategorie „Juniors“ kommt aus Wien

Wolfsgeheul erfüllte den Saal, als das Siegerteam der „Juniors“ sein Projekt beim Bundesfinale präsentierte: Die SchülerInnen der zweiten Klasse der Informatikhauptschule am Wiener Leipziger Platz hatten sich nach einem Ausflug in den Schönbrunner

Zoo eingehend mit dem Thema „Wolf“ beschäftigt und das Ergebnis als bunte, umfangreiche Homepage ins Netz gestellt.

Die Freude über den ersten Platz war riesig, erzählt Informatiklehrerin und Projektleiterin Judith Panzenböck, die

gerade einen E-Teaching/E-Learning-Lehrgang an der Donaunau Krams absolviert: „Die SchülerInnen sind wahnsinnig stolz darauf, und es gibt wahrscheinlich niemanden mehr in der Schule, der nicht vom Cyberschool-Sieg weiß.“

Die Jury lobte besonders die Themenwahl, den Aufbau und den Nutzwert der Seite: Hier erfährt man nicht nur alles über Verhalten und Lebensumfeld von Wölfen, sondern kann sein Wissen auch mittels Aufgaben überprüfen. Dazu haben die Kids sich unter anderem Quizfragen und Lückentexte überlegt sowie Literatur gesammelt, eigene Zeichnungen illustriert die Inhalte, und das Märchen vom Rotkäppchen wird sogar auf Englisch nacherzählt.

Überhaupt präsentiert sich das Projekt sehr multikulturell – die Seite wurde nämlich auch ins Türkische übersetzt. „In unserer Schule gibt es 83 Prozent türkischsprachige SchülerInnen, da war uns das ein großes Anliegen“, so Panzenböck.

Insgesamt hat das Team rund vier Monate an der Wolfsseite gearbeitet. Wie eine gute Webseite aussehen soll, das hatten sie bereits vergangenes Schuljahr im Informatikunterricht trainiert.

Was die Lehrerin besonders freut: „Dass wir als jüngstes Team unter den Juniors gewonnen haben.“ Und weil so viel Lorbeeren gleich Lust auf mehr machen, wird schon ein Start im nächsten Schuljahr überlegt. (isa)

DER STANDARD **Webtipp:**
www.ihs-lp.at/Wolf/

Kunterbunte Projektvielfalt

Schule, Betriebe, Kultur und Technik als Lieblingsthemen



Die jüngsten Sieger aus der Informatikhauptschule Leipzigerplatz in Wien bei der Siegerehrung. Foto: Corn



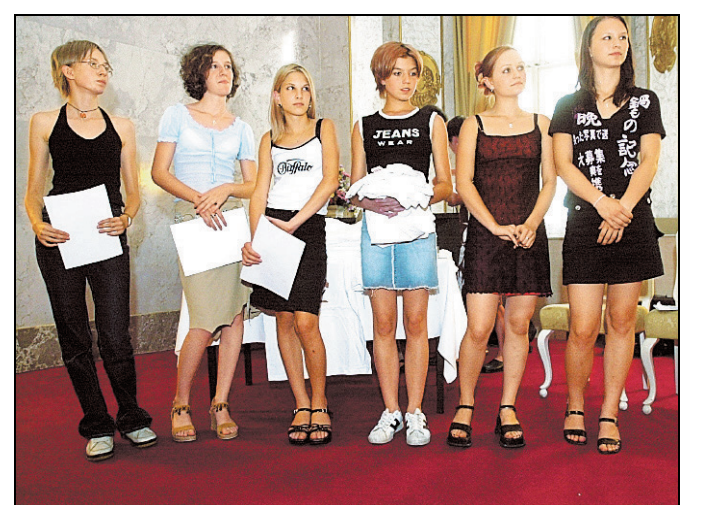
Bei diesem Junior-Projekt dreht sich alles um den Wolf – die Website ist in Deutsch und Türkisch verfasst.

Technisch anspruchsvoll, inhaltlich ausgereift und sehr praxisnah – so präsentierten sich die Projekte heuer beim größten Internet-Schulwettbewerb Österreichs. Besonders beliebt war diesmal das Thema „Schule“ (der STANDARD berichtete), auffallend oft gewählt wurden aber auch kulturreferenzierte Projekte und solche in Zusammenarbeit mit lokalen Betrieben. „So manches Unternehmen kam dadurch zu einem hervorragenden Webauftritt oder einem Internetshop“, so Irina Slosar vom Cyberschool-Team.

Das Team der HTL Vöcklabruck machte mit „Wachauer.com“ zum Beispiel den zweiten Platz in der Kategorie „Classics“. Interessant auch die Bundesfinalisten der Grafischen Schule Wien mit „Fall-schirmspringen.at“, einer Webseite mit Content-Management-System (CMS). Für seinen Nutzen sehr gelobt wurde auch das Projekt des BHAK Landeck, die eine Intranetlösung für das Feuerwehr-Informationssystem Landeck kreierte.

Intensiv mit den Firmen der Umgebung kooperierte auch die HAK Hollabrunn, unter anderem mit einem Alternativproduzenten und einem Bauernladen. Und beim Projekt „Pittini“ der HAK Judenburg traf traditionelles Handwerk auf neue Medien.

Spannend gestalteten sich auch die Projekte der unternehmerischen Cyber-Geister, die ein Projekt vom Businessplan bis zu sämtlichen Online- und Offlineaktivitäten in die Tat umsetzten: So haben zum Beispiel Jugendliche der



Das Mädchenteam der Hauptschule Neuhaus kam mit seinem Junior-Projekt „Sonnengart“ ins Finale – auf der Website präsentieren sich Tourismusbetriebe der Region. Foto: Corn

BHAK Judenburg eine LAN-Party in der Gemeinde organisiert. Der gleiche Geist ist auch am BRG Krams zu spüren: Dieses Projektteam hat mit „Saeba Art“ ein Bildungsangebot mit Fokus auf Webdesign und Präsentationstechniken auf die Beine gestellt.

Kultur pur

Wunderschön gelungen sind die Projekte mit kulturellem Bezug: Zum Beispiel jenes des BG Weiz, das sich mit den 14 (heiligen) Nothelfern von Anger befasst und das Thema multimedial umgesetzt hat. Inklusive 3-D-Rundgangs durch die dortige „14-Nothelfer-Kirche“. Oder das Projekt „Sonnengart“ des Mädchenteams der Hauptschule Neuhaus, das Region und Tourismusbetriebe vorstellt.

Zu den technischen Highlights zählen neben den Sie-

gerprojekten auch das Analysegerät zur Früherkennung von Wirbelgleiten der HTBLA Linz und die „3-D-Engine“ von Stefan Besler aus dem BRG Landeck, die in Echtzeit 3-D-Landschaften berechnet und in Alleinarbeit entstand.

Mitgefühl und soziales Denken flossen ebenfalls in viele Projektideen ein: So kreierte die HTL III Ungargasse ein CMS, das Webseiten behindertenfreundlich veröffentlicht. Und Patrick Ratheiser und Thomas Trad aus der HTL Mössingerstraße konnten sich mit ihrem „Global Security System“ den zweiten Platz bei den Technics holen: Dieses System kann Personen in Not lokalisieren und im Web visualisieren. (isa)

DER STANDARD **Webtipp:**
Weitere Projekt-Infos unter:
www.talents.at