

ab 09:00 Uhr – Eintreffen

09:45 bis 10:00 Uhr – Begrüßung

10:00 bis 10:45 Uhr – Keynote

10:45 bis 11:15 Uhr – My One Best Thing

11:30 bis 12:15 Uhr – Workshop-Slot 1 / Hospitationen

- Hospitation A (11:30 bis 11:50 Uhr)
- Hospitation B (11:55 bis 12:15 Uhr)
- Hospitation C am benachbarten Gymnasium (11:30 bis 11:50 Uhr)
- Hospitation D am benachbarten Gymnasium (11:55 bis 12:15 Uhr)

- Kurzfilme im Unterricht (Thomas Rudel)
Die Filmbildung ist schon lange ein fester Bestandteil des Unterrichts, dennoch fristet die intensive Auseinandersetzung mit dem Medium Film viel zu oft noch ein Schattendasein. In einer Tour d’Horizon führt dieser Vortrag kurz in das Unterrichtsthema Film ein und gibt konkrete Anregungen für die Filmanalyse in den Sekundarstufen I und II. Anhand von Kurzfilmen werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum literarischen Erzählen verdeutlicht. Die Bedeutung von Bild, Ton und Montage kommt ebenso zur Sprache wie die Literaturverfilmung als Sonderfall des Spielfilms.

- Schulverwaltung auf dem iPad (Reinhard Schlamp)
In einem Portal alles was Eltern, Lehrer, Schulleitung und Verwaltung im schulischen Alltag brauchen: Digitale Absenzenverwaltung mit Klassentagebuch, Vertretungsplan, Stundenpläne, Raumpläne, Elternsprechtagsbuchungen, Infomails, Ablagesystem, Buchungsportal, Schulaufgabenplan u.v.m.: Für Lehrer und Schulleiter, für Einsteiger und Erfahrene

- Erstelle deine eigenen VR-Inhalte im Klassenzimmer – Einführung in CoSpaces Edu (Stefan Filff und Benjamin Singh)
Im Workshop stellen wir den Teilnehmern unsere Lernplattform CoSpaces Edu vor. Damit ist es möglich auch für Nicht-Programmierer interaktive 3D - und VR Inhalte zu erstellen. Wir würden dann mit den Teilnehmern zusammen zuerst eine kleine Einführung machen (ca. 15 - 20 min) und anschließend ein kleines VR-Game entwickeln oder vielleicht auch eine interaktive VR-Visualisierung (interaktives Sonnensystem etc.). Welche Demo wir dann genau machen entscheiden wir gerne immer vor Ort, nachdem wir die Teilnehmer und deren Vorkenntnisse kennengelernt haben. Die Demo wird dann mit einer visuellen Programmiersprache namens Blockly entwickelt und am Ende des WS sollten alle ihr eigenes kleines VR-Game entwickelt haben.

- Das iPad für Einsteiger: Basiskurs (Eyk Franz)
Auch wenn einer der wesentlichen Faktoren für den Siegeszug des iPad in Schulen sicherlich die einfache Bedienung und die damit verbundenen geringeren Berghrungsängste sind, so bedarf der richtige und sichere Umgang doch der Schulung. In diesem Workshop bekommen Sie in aller Ruhe die grundlegenden Funktionen gezeigt und werden diese anhand von Praxisbeispielen selbst erfahren. Gehen Sie den ersten Schritt in die Welt des multimedialen Unterrichts.

- Lernen NEU Gedacht. Zukunftsweisendes Lernen braucht eine inspirierende Lernumgebung (Christian Heinz)
Zukunftsweisendes Lernen braucht eine inspirierende Lernumgebung; Lernen findet immer in einer Lernumgebung statt. Die Lernumgebung beeinflusst durch die Art ihrer Gestaltung das Schülerverhalten. Der Vortrag mit interaktiven Elementen geht der Frage nach, wie man durch (auch kleine) Veränderungen in einer flexiblen Lernumgebung mit mobilen Endgeräten produkt- und projektorientiert und damit zeitgemäß unterrichten kann. Viele konkrete Beispiele aus der eigenen Unterrichtspraxis des Referenten illustrieren die Workshopinhalte sehr anschaulich.

- The Joy of Professional Learning: Supporting Innovative Learning with Your Faculty (Kurt Klynen)**
Explore successful professional learning strategies and collaborate in hands-on activities that you can use immediately with educators in your school. Discover a combination of resources created by ADEs along with the new Apple Teacher program resources.
- Einfache Erstellung von interaktiven Lernmaterialien mit H5P (inkl. mebis) (Christian Mayr)**
Mit dem einfachen Werkzeug H5P lassen sich abwechslungsreiche interaktive Übungen und Lernmaterialien erstellen, die innerhalb und außerhalb von mebis zur Verfügung gestellt werden können. Diese Inhalte lassen sich zur schüleraktivierenden Erarbeitung, zur Übung und Differenzierung einsetzen und erfordern in der Erstellung keinerlei technische Kenntnisse.
- The iPad Artroom: Apps im Kunstunterricht; Stopmotion Films (Georg Fässler)**
Arbeiten mit dem iPad im Fach Kunst. Bei vorhandenen Gerät bitte diese Apps installieren: Sketches o. Sketchbook, iMotion, evt. Do Ink
Greenscreen: www.real-euro.de/news/schueler-vor-dem-abgrund
- Abschied vom Arbeitsblatt - Konstruktion zeitgemäßer Lernszenarien (fachunabhängig, Bsp. aus Deutsch, Ethik, Fremdsprachen) (Christian Schenk)**
Texte und Arbeitsaufträge bilden das Rückgrat eines großen Teils aller Unterrichtsstunden. Ein solcher Unterricht ist oft sehr linear und auf Ergebnisse reduziert. Im Workshop soll gezeigt werden, wie uns digitale Werkzeuge helfen können, Lernszenarien offener, transparenter und prozessorientierter zu gestalten. Wir arbeiten mit Beispielen aus den Fächern Deutsch, Englisch und Philosophie.
- E-Book und multimediale Zusatzmaterialien individuell einsetzen – Die BiBox als Schüler- und Lehrer-Plattform für digitalgestützten Unterricht (Wolfgang Schlicht, Westermann)**
- Einsatz von mobilen Geräten im Physikunterricht ohne zusätzliche Kosten (Scharaf Girges)**
Welche Möglichkeiten gibt es mobile Geräte als Messinstrument ohne großen Aufwand und ohne zusätzliche Kosten im Physikunterricht zu verwenden? In dem Workshop lernen Sie anhand konkreter Unterrichtsbeispiele wie man die internen Sensoren des Smartphones/Tablets für die Messungen verschiedener Größen einsetzen kann.
- Praxisnähe durch den Einsatz mobiler Technologien im Mathematikunterricht (Felix Kolewe)**
Durch Unterstützung digitaler Technologien lässt sich im Mathematikunterricht ein direkter Bezug zur Alltagswelt der Schüler/innen herstellen. In diesem Workshop wird an einigen praktischen Beispielen gezeigt, wie digitale Hilfsmittel ohne großen Aufwand eingesetzt werden können, um einen Bezug zur Lebenswelt der Schüler/innen herzustellen. In diesem Zusammenhang werden die Funktionen der Kamera und Fotos von iOS Geräten verwendet, sowie Numbers zur Dokumentation der Ergebnisse.

12:15 bis 13:30 Uhr – Mittagessen/ Networking

13:30 bis 14:45 Uhr – Workshop-Slot 2

- Digital Storytelling im Unterricht (Michael Reder)**
"Double, double toil and trouble / Fire burn and cauldron bubble ..." Das Geschichtenerzählen ist die älteste Form der menschlichen Überlieferung und Unterhaltung, die auch heute noch eine ungebrochene Faszination auf uns Menschen ausübt. Erstes Zeugnisse liefern wohl die über 30.000 Jahre alten Höhlenmalereien von Lascaux oder die 10.000 Jahre alten Geschichten der aborigines und ebenso der vor 5000 Jahren in Mesopotanien zum ersten Mal schriftlich festgehaltene Gilgamesch Epos. Wir fiebern mit den Helden und leiden mit den Opfern, lachen mit dem Hofnarren und lernen von den Weisen. Prodesse et delectare - manchmal aufregend, manchmal beruhigend, manchmal belehrend. Digitale Medien können durch ihre hohe Attraktivität und multifunktionale Ausrichtung diese einzigartige Erlebniswelt und Erzählkunst auf vielfältige Weise erweitern. Bilder werden lebendig, Töne hörbar, das Erlebnis mehrkanalig. Verschiedene Blickwinkel und mehrere narrative Perspektiven, auch als kooperatives Werk oder interaktives Produkt mehrerer Beteiligter eröffnen neue kreative Möglichkeiten der Restrukturierung und Reorganisation von neuen und altbekannten Geschichten. Wir zeigen verschiedene Anregungen für den Unterricht und geben medienpädagogische Tipps und didaktische Hinweise. Themen sind literarische und nichtliterarische Texte für beide Sekundarstufen.

- Programmieren mit dem mBot (Saskia Ebel)**
Wer wollte nicht schon mal ohne Fernbedienung einen Roboter steuern können? Hier ist das möglich. Egal ob Grundschule oder Berufliche Schule, die App mBlockly ermöglicht jedem einen motivierenden Start in die Programmierung. Ich zeige, wie sie schlussendlich den mBot in einem Parcours selbst programmiert fahren und so eine Einheit in der Schule spielend leicht umsetzen können.
- Adobe Spark und H5P - Interaktive Videos erstellen und effektiv einsetzen (Wolfgang Schlicht)**
Mit den kostenlosen Tools „Adobe Spark Video“ und „H5P interaktiv Video“ lassen sich schnell, kostenlos und unkompliziert interaktive Lernmaterialien erstellen. Wie man diese dann auch noch effektiv im Unterricht einsetzt, kann jeder in diesem Kurs selbst erfahren.
- OneNote und Teams: Produktivität trifft Kommunikation (Felix Müller)**
Microsoft Teams und OneNote in the Classroom bringen alles mit, was als Werkzeug für zeitgemäßen Unterricht gebraucht wird. In diesem Workshop bekommen einen Einblick über die Möglichkeiten von den Zusammenarbeitswerkzeugen von Microsoft.
- Wissensüberprüfung und Übungen mit Bookwidgets schnell und einfach gestalten (Theresa Spannbauer)**
Wissensüberprüfungen und Übungen kann man mit Bookwidgets schnell und einfach erstellen. Genauso einfach ist es, die erstellten Aufgaben mit den Kollegen oder den Schülern zu teilen. Dabei gibt es ganz unterschiedliche Fragetypen, so dass für jedes Fach passende Quizzes erstellt werden können. Ein großer Pluspunkt dabei ist die Plattformunabhängigkeit, so dass jeder das Programm nutzen kann.
- Gamification - Typische Spielelemente im Unterricht (Peter Eckert)**
Niemand kann Kinder und Jugendliche besser motivieren als die Hersteller von Computerspielen. Liegt es da nicht nahe, deren Methoden auf den Unterricht zu übertragen? In dem Workshop (der er ein Vortrag sein wird), sollen einfache und komplexe Methoden vorgestellt werden, Unterricht unabhängig vom Schulfach mit Spielelementen anzureichern oder ihn gleich komplett in ein Spiel zu verwandeln.
- Kreative Filmarbeit mit dem iPad (Tilo Bödigheimer)**
In diesem Workshop werden wir mit der iPad App "iMovie" kreative Filmprojekte umzusetzen. Zuerst wird es eine kurze Einführung in die Erstellung der beiden möglichen Filmarten "Trailer" und "Film" geben. Im Anschluss daran geht es an die praktische Anwendung. Alleine oder in Kleingruppen darf dann gefilmt, geschauspielert, geschnitten und/oder nachvertont werden.
- Sprechen und Produzieren in der Fremdsprache (Christian Wettke)**
Geschützte Sprachräume und individuelles Feedback durch die Verwendung (interaktiver) Videos und Audios
- Das iPad in Lehrerhand (Eyk Franz)**
Digitale Arbeitsabläufe sollen von unseren Schülerinnen und Schülern im Unterricht kompetent angewandt werden. Nur: Beherrschen wir als Lehrkräfte diese Techniken auch? Das iPad in Lehrerhand ist ein tolles Werkzeug, um digitale Arbeitsabläufe zu realisieren: Informationen sammeln, Arbeitsblätter verteilen, einsammeln und kommentieren. Wie sieht so der Alltag als „papierfreie“ Lehrkraft aus? In diesem Workshop sollen Ihnen Einblicke und Hilfen gegeben werden, den Einstieg mit dem iPad zu meistern. Im zweiten Teil des Praxisworkshops sollen Ihnen Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie kompetenzorientierte Methoden der Medienbildung in den Unterricht integriert werden können. Dabei geht es vor allem um fächerübergreifende Arbeitsweisen, die im weitesten Sinne digitale Arbeitsabläufe den SuS garantieren.
- Speed Dating, Teachmeet, Coffee Break, Genius Hour: Informalize! ONGOING professional learning (Christian Heinz)**
Digitales Lernen mit mobilen Endgeräten ist immer noch NEUES Lernen. Neues Lernen erfordert neue Formate - auch im Bereich kontinuierliche professionelle Weiterbildung. An allen Schulen, die bereits "mobil" unterrichten, gibt es auch noch "Lücken" zwischen den Enthusiasten und den eher zögerlichen Kollegen. In Workshopform werden anhand von konkreten "Problembereichen", die die Workshopteilnehmer zum kollegialen Austausch im Gespräch ansprechen, wirklich praktische und neue informelle Methoden des professionellen Austausches durchgespielt, die dann 1:1 an den eigenen Schulen so eingesetzt werden können, um sicherzustellen: "Let us bridge the gap"! Voraussetzung zur Teilnahme: Spaß an der Kollaboration, aktive Teilnahme!
- The Accessible School. Powerful assistive features are built into iPad to complement your vision, hearing, motor skills, learning and literacy (Kurt Klynen)**
So you can create, learn, work, play, and do pretty much anything you want to do, wherever you want to do it, more easily than ever.

Augmented Reality im Unterricht (Frank Lohrke)

Durch das Spiel Pokémon Go ist das Thema Augmented Reality in der Gesellschaft angekommen. Doch was hat das mit der Schule zu tun? Die Erweiterung der Realität mit Hilfe digitaler Medien kann auch im Unterricht gewinnbringend verwendet werden. In diesem praxisorientierten Vortrag werden zahlreiche Beispiele gezeigt, wie man die Realität digital erweitern und damit in seinem Unterricht einsetzen kann. Sowohl das Verwenden vorgefertigter Anwendungen als auch das Erstellen von Augmented-Reality-Umgebungen werden dabei thematisiert. Die Beispiele stammen hauptsächlich aus dem Bereich der Naturwissenschaften.

 „Der Geist ist willig, aber das WLAN ist schwach“ – Using digital tools in the 21st century EFL classroom (Prof. Dr. Christian Ludwig, Cornelsen)

The use of digital tools in the EFL classroom can be considered both a global trend and challenge at the same time. I have had the good fortune of spending some time in learning environments both within and outside Germany where using digital tools in the classroom is the rule rather than the exception. In my presentation, I will share with the audience my observations from those classrooms and reflect emergent and prevalent trends in employing digital media in the classroom. My aim is to explore ways of transcending the fallacy of digital dualism by discussing examples of how to teach 21st century skills with(out) digital media in the classroom.

14:45 bis 15:30 Uhr – Kaffeepause / Networking

15:30 bis 16:45 Uhr – Workshop-Slot 3

 Unterrichtsbegleitung mit der Classroom-App (Alexander Lamp)

Mit der Classroom-App können Lehrer die Nutzung der Schüler-iPads im Auge behalten und bei Bedarf kontrollierend eingreifen. Auch das Verteilen von digitalen Inhalten wird wesentlich erleichtert.

 6 Jahre iPads im Unterricht: Ein Erfahrungsbericht (Andreas Hofmann)

Seit 2008 arbeite ich in 1:1 Szenarien mit meinen Klassen an der Waldschule Hatten in Niedersachsen. Als 2012 das iPad seinen Siegeszug auch in Deutschlands Wohnzimmer ansetzte, entdeckte ich schnell das Potential des Gerätes für meinen Unterricht und startete als eine der ersten deutschen Schulen den Versuch, den Unterricht mit iPads zu verändern. Nach vielen Höhen aber auch Tiefen in der Entwicklung meiner Schule arbeiten wir nun flächendeckend mit diesem Gerät. Seit 5 Jahren bin ich dazu Medienpädagogischer Berater und betreue unzählige Schulen auf diesem Weg. Ich möchte Ihnen einen authentischen Blick auf die Chancen aber auch die Stolpersteine geben und mit Ihnen diskutieren.

 From User to Creator - Videotutorials und Projektwebseiten selbst gemacht (Wolfgang Schlicht)

Mit Adobe Spark steht jedem - egal ob Lehrer oder Schüler - ein kostenloses Werkzeug zur Verfügung, welches die Erstellung von ansprechenden digitalen Medienprodukten wie z. B. Videotutorials, Webseiten oder Grafiken ermöglicht. In diesem Kurs kann sich jeder selbst ausprobieren und zum Medienproduzenten werden

 Office 365 für Bildungseinrichtungen: Leistungsumfang und Lizenzformen (Felix Müller)

In diesem Workshop erhalten die Teilnehmer einen Überblick über die Möglichkeiten der Nutzung von Office 365 an Schulen.

 bettermarks – interaktive Aufgaben für den Mathematikunterricht (Elisabeth Mairinger)

In diesem Workshop wird das Programm „bettermarks“ vorgestellt, bei welchem Schüler Übungen am Computer, auf dem Tablet oder dem Smartphone bearbeiten. Interaktive Aufgaben können in Form von vorgefertigten Mathebüchern oder selbst gestalteten Übungsblättern einer ganzen Klasse oder einzelnen Schüler individuell zugeeilt werden. Überdies können Inhalte, Erklärungen sowie Lösungswege selbstständig nachgeschlagen werden. Direktes Feedback erhalten dabei nicht nur die Schüler, sondern auch die Lehrkraft anhand einer genauen Auswertung.

 Kooperatives und Kollaboratives Arbeiten mit dem iPad (Eyk Franz)

Kennen Sie diese Szene, dass man an einer Gruppe Jugendlicher vorbeigeht und alle schauen auf ihr Smartphone? Unsere Kommunikation sah doch früher ganz anders aus! Und: Die machen doch gar nichts mehr miteinander! Oder haben sich kommunizieren, kollaborieren und kooperieren verändert? Wie können uns digitale Werkzeuge wie das iPad helfen, diese o.g. Methoden im Unterricht zu realisieren? In dem Praxisworkshop soll thematisiert werden, wie wir als Lehrkräfte Lernarrangements schaffen können, die kooperative Lernmethoden unterstützen.

- Naturwissenschaftliche Experimente mit dem iPad (Timo Münzing)**
Mit Hilfe des iPads werden an mehreren Stationen naturwissenschaftliche Experimente aufgebaut, an denen die Teilnehmer selbstständig experimentieren können und somit die Möglichkeiten des iPads im naturwissenschaftlichen Unterricht entdecken.
- Tablets im MINT- Unterricht (Frank Lohrke)**
In diesem Workshop werden digitale Unterrichtsszenarien und Methoden aus den Fächern Biologie und Chemie am Beispiel zahlreicher einfacher und intuitiver Apps, Webtools und plattformunabhängiger Anwendungen vorgestellt. Von der Dokumentation naturwissenschaftlicher Experimente über interaktive Videoanleitungen, digitale Schnitzeljagden für Exkursionen bis hin zu motivierenden Feedbacktools, die Möglichkeiten des Medieneinsatzes für den MINT-Bereich sind zahlreich und vielfältig.
- Der Weg zu ihrem iPad 1 zu 1 Projekt (Stefan Zeman)**
In diesem Workshop werden Möglichkeiten gezeigt, eine 1 zu 1 Ausstattung mit Tablets zu realisieren. Von der Planung über die Realisierung inkl. technischer Umsetzungsmöglichkeiten bis hin zu Finanzierungsmodellen wird ein umfassender Überblick gegeben, mit dem Sie ihr 1 zu 1 Projekt umsetzen können. Der Workshop orientiert sich an erfolgreichen Beispielen aus der Praxis.
- Schüleraktivierende Erarbeitung im Flipped Classroom (Christian Mayr)**
In diesem Workshop lernen die Teilnehmer Wege kennen, wie die Erarbeitungsphase im Flipped Classroom mit verschiedenen Medien schüleraktivierend und abwechslungsreich gestaltet werden kann. Die Teilnehmer erfahren, welche Methoden sich eignen und wie digitale Lernmaterialien genutzt werden können, um Lernenden ein erstes Feedback nach der selbstständigen Erarbeitung der Inhalte zu geben.
- „A personal syllabus“ - Ein Lernszenario zur Erweiterung des Lernraums und Individualisierung im Englischunterricht mit einfachen digitalen Mitteln (Christian Schenk)**
Das im Workshop vorgestellte Lernszenario ist als Ergänzung zur traditionellen Arbeit mit Lehrwerken gedacht. Es zeigt beispielhaft einen Weg zur Erweiterung des Lernraums, Individualisierung und Bereicherung des Englischunterrichts ab der 9. Klasse. Verwendet werden einfache Webtools.
- Gut zu wissen. Sicher durch den Informationsdschungel. (Kristina Kerres / Brockhaus)**
Gerade für den Erwerb von Medienkompetenz ist es wichtig, dass Schüler*innen lernen, eigenständig sachgerechte Informationen zu suchen, zu entnehmen und zu verwerten. In meinem Workshop zeige ich an praxisnahen Beispielen, wie Schüler*innen mittels gesicherter und frei zugänglicher Informationsquellen angeleitet werden können, in wissenschaftsnaher Art gezielt und zeitökonomisch zu arbeiten. Denn um sich adäquat mit einem Thema – insbesondere im Fach Geschichte – auseinanderzusetzen, gilt es, sich zunächst einen Überblick zu verschaffen, unklare Begrifflichkeiten zu klären und davon ausgehend in die Tiefe zu gehen. Mit dem Ziel, das zunächst grobe Informationsgerüst zu einem stabilen Wissensbau auszufüllen.
Der Workshop bietet viel Spielraum für Fragen, Themen und Diskussionen. Ein Tablet oder Smartphone zur eigenen Recherche ist daher ausdrücklich erwünscht.
- Mathematik schnell und nachhaltig mit Explain Everything erklären (Felix Kolewe)**
Explain Everything, das digitale Whiteboard mit Aufnahmefunktion, gehört zu den besten Apps im Bildungsbereich. Die App kann fächerübergreifend benutzt werden und bietet nicht nur den Lehrkräften die Möglichkeit Unterrichtsinhalte nachhaltig zu sichern und zur Verfügung zu stellen, sondern auch den Schülern Aufgaben zu beschreiben, erklären und zu teilen. In diesem Workshop werden die Grundfunktionen von Explain Everything erklärt und gezeigt, wie Unterrichtsinhalte nachhaltig gesichert und verteilt werden können.

16:45 bis 17:45 Uhr – TEACHMEET

17:45 Uhr – Ende der Tagesveranstaltung

19:30 Uhr – Gemeinsames Abendessen (auf eigene Rechnung)