

09:45 Uhr – Begrüßung

10:00 bis 10:45 Uhr – Keynote

10:45 bis 11:30 Uhr – My One Best Thing

11:30 bis 12:15 Uhr – Workshop-Slot 4 / Hospitationen

- Hospitation E (11:30 bis 11:50 Uhr)
- Hospitation F (11:55 bis 12:15 Uhr)
- Hospitation G am benachbarten Gymnasium (11:30 bis 11:50 Uhr)
- Hospitation H am benachbarten Gymnasium (11:55 bis 12:15 Uhr)

- Formative Assessment im Unterricht (Michael Reder u. Thomas Rudel)**
Was können Kahoot!, Plickers und Co.? Formatives Feedback ist spätestens seit der Hattie-Studie in aller Munde, denn die kontinuierliche lernbegleitende Rückmeldung bietet sowohl Lernenden als auch Lehrenden überzeugende Vorteile: Schülerinnen und Schüler erfahren noch während ihrer Arbeitsphase, welche Aspekte der Lerninhalte sie noch nicht oder nicht ausreichend verstanden haben, Lehrende bekommen eine Rückmeldung, bei welchen Inhalten und Methoden ihre Schülerinnen und Schüler noch Schwierigkeiten haben, und können differenziert darauf reagieren. Trotzdem werden Erhebungen zum Leistungsstand der Klasse oft erst am Ende von Unterrichtseinheiten durchgeführt, weil der Aufwand für eine kontinuierliche Rückmeldung im Arbeitsalltag einfach zu hoch erscheint. Mit dem Einzug digitaler Medien in den Unterricht ist das Instant Feedback nun leichter denn je. Apps wie Plickers oder Kahoot bieten viele Möglichkeiten, formatives Feedback ohne größeren Aufwand in den Lernprozess zu integrieren. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Apps sowie praxisnahe Einsatzmöglichkeiten sind Gegenstand dieses Workshops. Sie bekommen einen Überblick über die Funktionsweise der einzelnen Programme und lernen sowohl die Möglichkeiten als auch die Grenzen dieser Methode kennen.

- Mobile Assisted Language Learning (MALL) (Johanna Uhl)**
Smartphones, Tablets & Co. im interaktiven Englischunterricht In diesem Workshop „daddeln“ die Teilnehmer auf ihren Privatgeräten und erfahren, welche besondere Potenziale diese für das Fremdsprachenlernen bergen und auf welche vielfältige, doch unkomplizierte Weise diese methodisch und didaktisch überlegt in den Englischunterricht integriert werden können. Besonders interaktive und kollaborative Methoden stehen dabei im Vordergrund. Apps: iBooks, Baiboard, Popplet, Socrative Teacher und Student, News-O-Matic, Newsela, British Council Learn English und British Council Great Videos, TaleAStory, SimSim

- 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.

- Apps im Musikunterricht - ein Crashkurs für Einsteiger (Kristina Resch)**
Apps können den Musikunterricht in allen Jahrgangsstufen bereichern und die Schüler motivieren - wenn sie sinnvoll eingesetzt werden. Anhand von Praxisbeispielen werden verschiedene Wege demonstriert, wie Sie Ihren Unterricht einfach aber effektiv mit Apps gestalten können.

- Unterrichten mit dem iPad - überraschend einfache Unterrichtsideen für jedermann (Viola Bauer)**
Der Workshop gibt den Teilnehmerinnen und Teilnehmern Gelegenheit überraschend unkomplizierte Unterrichtsideen auszuprobieren. Diese liefern Beispiele für einen kompetenzorientierten, zeitgemäßen Unterricht, der sowohl echte Lerninhalte als auch digitale Fertigkeiten in Planung und Realisierung berücksichtigt.

- Schüleraktivierung digital - Wie man Lernsequenzen im Fremdsprachenunterricht gestalten kann (Martin Fritze)**
Der zeitgemäße Englischunterricht lebt von der praktischen Umsetzung von Schlagworten wie Differenzierung, Aktivierung, Aktualität, Feedback und Lernautonomie. Mit dem iPad lassen sich diese und weitere zentrale Ideen für einen modernen und schülerorientierten Unterricht hervorragend in der alltäglichen Unterrichtspraxis umsetzen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer diskutieren zahlreiche best-practice Einblicke in die Gestaltung von entsprechenden Lernsequenzen.

- Praxisnahe Einführung in das Programm GeoGebra auf dem Tablet (Timo Münzing)**
Eine Einführung zur Nutzung des Mathematik-Programms GeoGebra auf dem Tablet. Der Workshop richtet sich an Teilnehmer, die GeoGebra bisher nur vom PC kennen (Vorerfahrung aber nicht benötigt). Falls ein eigenes Endgerät vorhanden ist, bitte mit installiertem GeoGebra mitbringen.
- Social Media im Unterricht (Dejan Mihajlovic)**
Die sozialen Netzwerke sind schon lange keine Plattformen mehr, in denen ausschließlich Urlaubsbilder und Essen öffentlich geteilt werden. Sie sind ein ständig wachsender und fester Bestandteil unseres gesellschaftlichen Zusammenlebens und nehmen auch auf politischer Ebene eine immer stärkerer Rolle ein. Dass Social Media in den Unterricht gehören, stellt somit keine Forderung, sondern eine Notwendigkeit dar, die ich im Workshop anhand einiger Beispiele ausführen und mit den Teilnehmer/innen diskutieren möchte. Außerdem werde ich unterschiedliche, konkrete Ansätze aus der Praxis vorstellen, wie Social Media in der Schule stattfinden kann.
- Deutschunterricht 4.0 (Kai Wörner)**
Im Rahmen dieses praxisorientierten Workshops soll demonstriert werden, wie auch im sprachlichen Kontext das iPad sinnvoll in den alltäglichen Unterricht eingebunden werden kann. So lässt sich nicht nur kollaborativ an Texten arbeiten, sondern auch beim kreativen Präsentieren oder intelligenten Üben des Lernstoffs spielen digitale Tools und Apps ihre Stärken aus.
- Fremdsprachenunterricht mit dem iPad und dem Digitalen Unterrichts-assistenten von Klett - Modern, kreativ und binnendifferenzierend (Georg Schlamp)**
Modern, kreativ und binnendifferenzierend. Moderner, digitaler, kreativer, handlungsorientierter und schülerzentrierter Fremdsprachenunterricht mit Hilfe von iPad und DUA. In diesem Vortrag werden Einsatz und Funktionsweise des DUA sowie weitere Möglichkeiten des Einsatzes von iPads als Teachertool praxisnah und direkt umsetzbar anhand von Unterrichtsbeispielen erläutert. Des Weiteren enthält der Workshop Anregungen sowie konkrete und erprobte Anwendungsbeispiele zum Einsatz von iPads als ergänzendes Medium im Fremdsprachenunterricht.
- Workflow – praktische Tips für den papierlosen Lehreralltag - (Sebastian Schmidt)**
Nein, in diesem Workshop geht es nicht um Unterricht. Ich möchte Ihnen aber zeigen, wie man mit zahlreichen digitalen Hilfsmitteln seine Arbeit für und in der Schule besser organisieren kann. Dabei geht es nicht um Apps, die „Nice to have“ sind, sondern Elemente, die hoffentlich schon morgen Ihre Arbeit erleichtern. Nach einem kurzen Vorstellen dieser Elemente probieren Sie einfach das aus, was für Ihre Arbeit am meisten Sinn ergibt. Haben Sie eigene Ideen für den Weg des papierlosen Lehrers? Dann gerne im Workshop vorstellen.

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

13:15 bis 14:30 Uhr – Workshop-Slot 5

- Comics im Unterricht (Michael Reder u. Thomas Rudel)**
Bis am 17. Mai 1890 Houghton Townley gezeichnete Geschichten in ein Heft unter dem Namen „Comic Cut“ veröffentlichte, konnte noch niemand ahnen welchen Erfolg derartige Bildergeschichten in den kommenden Jahrzehnten haben würden. Ob Popeye, Tin Tin, Mickey, Asterix und Obelix längst haben Comics auch Einzug in den Bildungsbereich gefunden. Im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht, in Geschichte und Politik aber auch in Sachfächern erfahren die attraktiven Bilder vielseitige Anwendungsmöglichkeiten, um Sachverhalte zu vereinfachen, Leerstellen zu schaffen oder kreative Schülerlösungen zu ermöglichen. In diesem Workshop werden Ihnen einerseits Beispiele aus dem Unterricht gezeigt und andererseits wird Ihnen beispielhaft erklärt wie mit einem Programm (ComiLife) einfach und schnell entweder bestehende Comics modifiziert oder aber eigene Comics schnell und einfach selbst geschaffen werden können.
- 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.
- Programmierung mit Swift Playgrounds (Saskia Ebel)**
Programmierung muss nicht langweilig unterrichtet werden. Egal ob Anfänger oder Informatikexperte, diese App ermöglicht jedem einen motivierenden Start in die Programmierung. Ich zeige, wie wir Swift Playgrounds im Unterricht als Einstieg in die Programmierung benutzt haben. Anschließend werden alle TeilnehmerInnen selbst die ersten Schritte in dieser App gehen.
- Erfolgreiche Einführung/Weiterentwicklung von 1:1 Modellen (Schulleitung) (Andreas Hofmann)**

- 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 ClassNotebook: Das E-Portfolio für die ganze Klasse (Felix Müller)**

Zeit sparen. Organisieren. Zusammenarbeiten. In diesem Workshop lernen die Teilnehmer Praxistipps für OneNote und das Klassenotizbuch für den schulischen Alltag.
- 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.
- Schulverwaltung und Schulorganisation auf dem Tablet - alles in einer App (Reinhard Schlamp)**

In einem Portal alles was Eltern, Lehrer, Schulleitung und Verwaltung im schulischen Alltag brauchen: Digitale Absenzenverwaltung mit Klassentagebuch, Vertretungsplan, Stundenpläne, Raumpläne, Elternsprechtagbuchungen, Infomails, Ablagesystem, Buchungsportal, Schulaufgabenplan u.v.m.: Für Lehrer und Schulleiter, für Einsteiger und Erfahrene
- Unterrichten mit dem iPad in der Grundschule (Ulrich Hierdeis)**

Mobile Endgeräte ermöglichen es heute jedermann sich auszudrücken und Erlebtes in hoher Qualität zu dokumentieren. So erstellen z.B. die Kinder im Unterricht der Grundschule mit dem iPad ihr eigenes digitales Portfolio und präsentieren ihren Mitschülern das neu erworbene Wissen. Die Teilnehmer lernen verschiedene alltägliche Tablet-Einsatzszenarien in den Fächern Heimat- und Sachunterricht, Deutsch, Englisch und Mathematik kennen und wenden diese sogleich praktisch selbst an.
- Tablets im Sportunterricht - Mehr als nur Videoanalyse (Christian Wettke)**

Oftmals wird die Verwendung des Tablets im Sportunterricht mit reiner Videoanalyse gleichgesetzt. Neben diesem offensichtlichen Nutzen gibt es jedoch auch noch weitere didaktische Verwendungsmöglichkeiten.
- Medienkompetenz vermitteln- aber wie? Medienkonzept mit Schwerpunkt „mobiles Lernen“ (Viola Bauer)**

Jede Schule wird zukünftig ein individuelles Mediacurriculum erstellen und weiterentwickeln, um den vielfältigen, fächerübergreifenden Anforderungen der Digitalisierung und des Informationszeitalters gerecht zu werden. Dazu bedarf es eines möglichst gemeinsamen Vorgehens aller am Lern- und Lehrprozess Beteiligten – kurz gesagt: der ganzen Schule. In diesem Workshop werden Grundlagen, Anregungen und Ideen für die Entwicklung und Einführung eines Medien- und Methodencurriculums vorgestellt und zur Diskussion gestellt. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf mobilen Lernen mit iPads.
- Storytelling mit Apple Clips (Tobias Frischholz)**

Dieser Workshop befasst sich mit der Produktion kleiner Videos, die schul- und fachunabhängig im Unterricht eingesetzt werden können.

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

15:15 bis 16:30 Uhr – Workshop-Slot 6

- Smartphone, Tablet & Co. im kollaborativen, kommunikativen und interaktiven Unterricht (Johanna Uhl)**

In diesem Workshop lernen die Teilnehmer Apps und Browserapplikationen kennen, mit denen interaktive, kommunikative und kollaborative Methoden auf vielfältige, doch unkomplizierte Weise methodisch und didaktisch überlegt in den Unterricht (prinzipiell alle Fächer, besonders sprachliche), integriert werden können. Apps: iTunesU, iBooks, Baiboard, MindMeister, Socrative Teacher und Student, Trello
- iPad-Administration mit Apple Configurator (Alexander Lamp)**

Ein Rollkoffer mit einem Klassensatz iPads ist für viele Schule der Einstieg in den digitalen Unterricht mit iPads. Der Apple Configurator ist eine einfach zu bedienende Lösung, um alle iPads gleichzeitig für den Unterricht ideal vorzubereiten. Bestimmen Sie welche Apps und Funktionen des iPads im Unterricht genutzt werden dürfen.

- 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
- 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.
- Wissensüberprüfungen und Übungen mit Bookwidgets schnell und einfach erstellen (Theresa Spannauer)**

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.
- 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 Übungsblätter einer ganzen Klasse oder einzelnen Schüler individuell zugeteilt 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.
- 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
- digital erdacht - analog gemacht: Musik am iPad (Ulrich Hierdeis)**

Vom Klang der Dinge Musik am iPad zu erfinden ist einfach und auch für vermeintlich Unmusikalische leicht möglich. In diesem Workshop kreieren die Teilnehmer ihre eigene Musik am iPad und begeben sich zugleich auf die Suche nach unterschiedlichen Gegenständen, die sie in ihre Komposition als Klangquelle integrieren können. Mit Hilfe einer Dadamachine werden die im iPad aufgenommenen Ereignisse nicht mit Klängen des Tablets wiedergegeben, sondern die Maschine überträgt die Ereignisse über Motoren auf Dinge der Umwelt und erweckt diese klanglich zum Leben. Eine spannende Kreativ-Werkstatt, welche Musik mit Physik verbindet.
- Minecraft - Gamification im Unterricht (Tilo Bödigheimer)**

In diesem Workshop wird Ihnen nach einem kurzen Input zum Thema „Gamification“ der Einsatz des Spiels "MinecraftPE" auf Tablets an Beispielen aus dem Geschichts- und Mathematikunterricht vorgestellt. Kooperativ wurde in den Klasse 6/7 und 9 eines SBBZ-Lernen Mittelalterburgen gebaut und das Schulhaus vermessen und maßstabsgerecht nachgebaut. Nach dem theoretischen Input und den Beispielen geht es in die Praxisphase, in der Sie kooperativ nach Bauplan ein Haus Minecraft bauen werden.
- Digitale Kompetenzen in der Lehrerausbildung sinnvoll entwickeln und reflektieren (Martin Fritze)**

Einer der Schlüssel für eine sich nachhaltig wandelnde Lern- und Lehrkultur ist eine Lehrerausbildung, die die Anforderungen des digitalen Zeitalters nicht nur streift oder als „add-on“ begreift, sondern die grundlegenden umfassenden Möglichkeiten und die sich stetig verändernden Anforderungen in ihr Zentrum stellt. Der Workshop bietet zahlreiche Einblicke und Ansatzpunkte, die diesen Überlegungen Vorschub leisten können und lädt zur gemeinsamen Diskussion von Anregungen und konzeptionellen Überlegungen für die eigene Ausbildungsarbeit ein.
- Videoschnitt mit iMovie (Tobias Frischholz)**

In diesem Workshop werden Videos produziert und mit Apple iMovie geschnitten und mit Effekten versehen.
- Potentiale und Herausforderungen digitalen Lernens am Beispiel des multimedialen Schulbuchs mBook (Florian Lange)**

Die Digitalisierung erweitert den Unterricht um neue Möglichkeiten und gibt den LehrerInnen und SchülerInnen potentielle Werkzeuge für das Lernen der Zukunft an die Hand. Mit dem mBook wurde ein digitales Schulbuch entwickelt, das versucht, diese Potentiale auszunutzen: Individualisierbarkeit, Konstruktionstransparenz, Nutzerfreundlichkeit, Multimedialität und vieles mehr. In diesem Workshop wird das mBook Geschichte umfassend vorgestellt und kann in einer anschließenden Praxisphase ausprobiert werden.



DigitaleSchule.Bayern



Regionale Lehrerfortbildung der Dienststelle des Ministerialbeauftragten
Oberbayern West in Zusammenarbeit mit der Realschule Gauting

Programm Tag 2, 01. Februar 2018

Book Creator - ihre persönliche hybride Schulbuchapp (Kai Wörner)

Gestalten Sie Ihr Schulbuch doch einmal selbst! Mit der App "Book Creator" geht das spielend einfach und zahlreiche Verknüpfungsmöglichkeiten mit anderen Apps bieten fast unendliche Kombiniermöglichkeiten und interaktive Ansatzpunkte für alle Fächer. Auch für Projektpräsentationen und fächerverbindenden Unterricht das schüleraktivierende Must-Have für ihr iPad.

 Flipped Classroom - digital besser lehren? (Sebastian Schmidt)

Seit 2013 versuche ich meinen Unterricht zu digitalisieren. Doch was heißt das überhaupt? Wann wird digital besser gelernt? Ist das überhaupt möglich? Allein durch digitale Elemente wie einer PowerPoint-Präsentation, einem Erklärvideo, einem interaktiven Whiteboard oder einer Dokumentenkamera wird das Lernen der Schüler nicht besser. Im Gegenteil: es erhält teilweise sogar den Frontalunterricht und verhindert die schülerzentrierte Ausrichtung des Unterrichts. Setze ich diese oder andere digitale Elemente aber bedacht ein und überlege mir vorab den Nutzen für eine didaktisch gut aufbereitete Stunde, kann digitale Bildung gelingen. Auf diese Reise durch „meine Digitale Bildung“ möchte ich Sie mitnehmen und Ihnen meine Ideen für ein Lernen im 21. Jahrhundert aufzeigen. Es bringt nichts analog und digital zu trennen, man muss beides miteinander verzahnen: kein „entweder-oder“, sondern ein „sowohl-als auch“.

16:30 Uhr - Abschlusstreffen und Feedbackrunde (Aula)