

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.

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.

Digitales Classroom-Management - Tools zur Kooperation, Dokumentation, Organisation und Planung von Unterrichts (Alexander Sali):

In diesem Workshop lernen Sie digitale Tools zur Kooperation, Dokumentation, Organisation und Unterrichtsplanung kennen, die Ihnen das Classroom-Management erleichtern sollen.

Die Ammenmärchen der Digitalisierung. Nein, es ist kein Hexenwerk! (Andreas Hofmann):

Kaum ein Thema kommt mit mehr Mythen, Ängsten, und auch Buzzwords aus wie die Digitalisierung. Eltern schlagen Alarm, Neurowissenschaftler verdienen an deren Ängsten Millionen, Medienpädagogen drehen sich wegen Begrifflichkeiten im Kreis. Was aber soll ich nun als Lehrer, der sich diesem Weg nicht mehr verschließen möchte oder kann, beachten? Was sind die Fettnäpfchen der Vergangenheit? Wie kriege ich verlässliche Informationen zu den vielen Themen? Wie vernetze ich mich, um das Rad nicht neu erfinden zu müssen? Und ist es nun wirklich so, dass alles, was früher lief, schlecht war? Lassen Sie uns darüber sprechen, austauschen und weiterdenken.

Mathe digital - Digitale Medien in Vorbereitung, Unterricht und Nachbereitung (Andreas Luckner):

Von der Unterrichtsvorbereitung über den Einstieg, der Erarbeitungsphase, Übungsphase usw. zeige ich wie man den Unterricht digital bereichern kann. Schulaufgaben und Übungen erstellen, Einstiege mit Powerpoint, Erarbeitungsphasen mit sketchometry oder geogebra, Übungen mit graspable math oder auch die Mathematikfunktion von OneNote.

iPads im Unterricht - Kreativer Einsatz in allen Fächern (Andreas Luckner):

Die Stärke der iPads ist die Kreativität und die intuitive Bedienung. Hier will ich unabhängig von Fach und Vorwissen (Lehrer und Schüler) zeigen, wie das iPad eingesetzt werden kann, um die Schüler kreativ arbeiten zu lassen, so dass sie die Zeit vergessen und in den sogenannten Flow geraten. Sie können leicht ansprechendes Material erstellen und das alles kontrolliert und unterstützt durch die Lehrkraft mit Hilfe der Classroom app.

Interaktive Spiele und Experimente mit mobilen Endgeräten (Andreas Ott):

Die Seite www.classex.de bietet mehr als 40 interaktive Spiele und Experimente für den Unterricht. So können die Schülerinnen und Schüler mit ihren Handys im Unterricht z. B. die Existenz des „homo oeconomicus“ auf den Prüfstand stellen, das Gefangenendilemma nachvollziehen oder die optimale Strategie beim Elfmeterschießen entwickeln.

Interaktive Inhalte in mebis mit H5P (Andreas Ott):

Seit ca. einem Jahr können in mebis auch interaktive Inhalte eingebettet werden. In diesem Hands on Workshop stelle ich die wesentlichen Interaktivitäten vor und erstelle gemeinsam mit den Teilnehmenden Beispiele für ihren Unterricht.

„Neue Medien“ im Unterricht - ein Praxisbeispiel (Andreas Preußner):

Anhand einer Sequenz aus M-Unterricht (auf andere Fächer übertragbar) wird konkreter Einsatz „Neuer Medien“ dargelegt. Zunächst Vorstellung der Inhalte (Plickers, flipped classroom, mebis, ExplainEverything, BYOD), anschließend ins Detail, wo es die Teilnehmer wünschen.

Videoerstellung mit Clips und dem iPad (Andreas Preußner):

Kurze Einführung in die App Clips mit Vorführung von Praxisbeispielen (selbst erstellt und Schülerprodukte). Anschließend erproben die Teilnehmer selbst.

Everyone Can Create! Sketchnoting mit Apple Pencil - kreativ arbeiten in allen Fächern (Anja Schweickert):

Sketchnoting ist eine grundlegende Fertigkeit, die Schülern und Lehrkräften gleichermaßen in allen Fächern hilft: Ideen skizzieren, visuelles Brainstormen, Versuche dokumentieren, Storyboards erstellen und seine Gedanken und Gefühle grafisch festhalten - die Einsatzszenarien sind schier unbegrenzt. Im Workshop erhalten die Teilnehmer die Möglichkeit grundlegende Techniken im Umgang mit dem Apple Pencil zu erkunden und ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen. Vorkenntnisse im Umgang mit dem iPad sind nicht erforderlich!

Zeitgemäße Ausstattung von Klassenzimmer und Schule - was brauche ich wirklich? (Apple und ACS Group)

Assistive Tech im Schrift-Sprach-Erwerb (Arwen Schnack - presented by Microsoft):

Große Klassen, in denen Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Förderschwerpunkten zusammen lernen, sind eine Herausforderung für die Lehrkraft. In diesem Workshop beleuchten wir daher Möglichkeiten, Lerntools von Microsoft zur Binnendifferenzierung im Schrift-Sprach-Erwerb einzusetzen. Vor allem Lese-Rechtschreib-Schwächen, häufige Schwierigkeiten langsamer Lerner und Lernerinnen sowie die Förderung im Bereich „Deutsch als Zweitsprache“ können mit der vorgestellten Software unkompliziert und anwenderfreundlich verbessert werden. Dabei richtet sich der Workshop an Unterrichtende aller Fächer, in denen Textarbeit eine Rolle spielt. Alle Teilnehmer sind zudem eingeladen, eigene Ideen vor Ort experimentell umzusetzen. Die Ergebnisse werden gemeinsam besprochen und dabei Möglichkeiten und Grenzen der vorgestellten Software erörtert.

Gut zu wissen – sicher durch den Informationsdschungel (Brockhaus):

Kompetent mit digitalen Medien umgehen.

Wie finde ich die richtigen Informationen? Wie erkenne ich Fake News? Wie darf ich Informationen verwenden?

Medienkompetenz ist auch den sogenannten „digital natives“ nicht in die Wiege gelegt, sondern braucht kompetente Vermittler wie Sie.

Wir zeigen Ihnen in unserem Workshop wie Sie Medienbildung einfach und zeitsparend im Unterricht integrieren und damit die Forderungen des Kompetenzrahmens der KMK „Kompetenzen in der digitalen Welt“ erfüllen.

Everyone Can Create! Geschichten erzählen mit Photo, Text, Audio und Video (Christian Heinz):

Fotos haben die Kraft, Ideen zu kommunizieren und Emotionen hervorzurufen. Jugendliche posten täglich Fotos oder Filme auf Snapchat oder Instagram - sie erzählen visuelle Geschichten. Dieses Talent darf im zeitgemäßen Unterricht nicht ungenutzt bleiben. Im Workshop werden konkrete Beispiele aus dem Englischunterricht vorgestellt - im Anschluss werden die Teilnehmer selbst zu digitalen Geschichtenerzählern. Die Teilnehmer werden gebeten, ein mobiles Endgerät dabei zu haben, um aktiv mitarbeiten zu können. Der Referent verwendet iPad mit Boardeigenen Apps (Camera, Photos, Keynote, Pages), die Teilnahme am Workshop setzt aber kein eigenes iPad voraus. Beispiele kommen aus dem Fremdsprachenunterricht am Gymnasium, der Workshop ist aber auch für Lehrer anderer Schulformen und Fächer geeignet. *Everyone can create!*

Everyone Can Create! Digitale Inhalte und relevante Lernprodukte erstellen (Christian Heinz):

Lernen mit mobilen Endgeräten erlaubt Schülern, zu Produzenten ihrer eigenen Lernprodukte zu werden, die für sie persönlich relevant sind. Im Impulsvortrag wird anhand von konkreten Beispielen aus dem Englischunterricht gezeigt, wie man digitale Portfolios von Schülern, die kollaborativ entstanden sind, bewerten kann. Im interaktiven Teil soll mit den Teilnehmern intensiv, analog und digital, diskutiert werden, wo Möglichkeiten und Grenzen der Portfolioarbeit im „normalen Unterricht“ liegen. Es besteht die Chance, bzw. Erwartung, eigene Erfahrung einzubringen. Unterrichtsbeispiele kommen aus dem Fremdsprachenunterricht am Gymnasium, der Workshop ist aber auch hervorragend für Lehrer anderer Schulformen und Fächer geeignet.

Interaktive Lernmaterialien erstellen mit H5P: Einfach, kollaborativ und anschaulich (Christian Mayr):

Interaktive Lernmaterialien können das Lernen und Üben auf unterschiedlichste Weise unterstützen. Dabei sind sie in allen Phasen des Unterrichts einsetzbar und mit vielen Methoden kombinierbar. Ein sehr einfaches Werkzeug zum Erstellen eigener interaktiver Materialien ist H5P. Damit können Lehrkräfte einfache digitale Lückentexte erstellen und genauso einfach ist es, Videos von YouTube oder der mebis Mediathek interaktiv und damit deutlich effektiver für den Lernprozess zu gestalten.

Im Workshop lernen Lehrkräfte H5P kennen und erstellen erste eigene Lernmaterialien.

Flipped Classroom meets mebis: Einfache Kurse gestalten (Christian Mayr):

In der Flipped Classroom Methode werden einzelne Phasen des Unterrichts in die häusliche Vorbereitung gelegt, sodass Lehrkräfte die so gewonnene gemeinsame Unterrichtszeit schülerzentrierter gestalten können und Freiräume für Übung, Vertiefung und Transfer gewinnen. Im Vortrag erhalten die Teilnehmer einen Überblick über methodische Gestaltungsmöglichkeiten der verschiedenen Unterrichtsphasen im Flipped Classroom. Sie erfahren außerdem, wie sie Schülern Lerninhalte über mebis und unabhängig von mebis für das Lernen zu Hause bereitstellen können.

Schüleraktivierung durch kreative digitale Produkte (Christian Wettke):

Wie können sich Schülerinnen und Schüler im Fremdsprachenunterricht zum Sprechen anregen lassen und gleichzeitig als aktive Produzenten (ihres eigenen Wissens) fühlen? Eventuell durch die Verwendung verschiedener einfacher digitaler Tools, durch die die Schülerinnen und Schüler eigene Produkte erstellen. Dabei können sie neben dem aktiven Sprachgebrauch in einem relativ geschützten Raum wichtige soziale Kompetenzen wie Absprachen, kreative Entscheidungsprozesse und Zeitplanung erlernen und festigen.

Sinnvoller und weniger sinnvoller Einsatz von Tablets im Sport(-unterricht) (Christian Wettke):

Wie lassen sich Tablets (und Apps) sinnvoll in die tägliche Unterrichtspraxis Sport integrieren? Geht das überhaupt? Es gibt eine ganze Menge an verschiedenen Angeboten, doch welche davon machen Sinn und sind pragmatisch zu verwenden ohne das die Bewegungszeit massiv abnimmt? Dieser Workshop möchte die Möglichkeiten des Einsatzes von Tablets und Apps im Sportunterricht aufzeigen und diskutieren. Hierbei sollen sowohl sinnvolle als auch weniger sinnvolle Einsatzszenarien behandelt werden um ein ganzheitliches Bild zu erhalten.

Programmieren Lernen mit dem Calliope Mini und fischertechnik Calliope Lernbaukasten (Christiani):

Der Calliope Mini ist ein Einplatinencomputer, der speziell entwickelt wurde um Kindern ab der 3. Klasse Grundschule einen einfachen und spielerischen Zugang zur digitalen Welt und zum Programmieren zu ermöglichen. Im Workshop lernen die Teilnehmer zunächst die Hardware mit seinen funktionalen Elementen wie LED Display, Lautsprecher, Tastschalter, Temperaturfühler, Mikrofon oder Neigungssensor kennen. Der einfache Einstieg in die Programmierung des Calliope erfolgt mit der vom Fraunhofer entwickelten graphischen Programmieroberfläche NEPO. In einfachen Programmieraufgaben probieren die Teilnehmer aus, wie z.B. im Display der eigene Name ausgegeben wird, wie man ein Lied komponiert, wie man Temperatur messen kann oder den Calliope als Taschenrechner benutzt. Dabei sind die Teilnehmer weitgehend selbst aktiv und

bestimmen ihr Tempo selbst. Grundlegende Programmbefehle und -strukturen werden dabei angewendet. Im zweiten Teil der Veranstaltung wird konsequent die digitale Welt mit der realen Welt verbunden und Modelle aus dem fischertechnik Calliope Lernbaukasten an den Calliope Mini angeschlossen. Die Teilnehmer programmieren und steuern mit Fußgängerampeln, Lüftern oder Parkhausschranken reale Anwendungen aus dem Erfahrungshorizont der Schüler. Die Veranstaltung richtet sich an Lehrkräfte von Grundschulen und der Unterstufe in der Sekundarstufe 1. Einsatzmöglichkeiten im schulischen Umfeld werden diskutiert und eine Frage- und Antwortrunde schließt die Veranstaltung ab.

Digitalisierung leicht gemacht - mobile Schulorganisation für Schüler, Eltern und Lehrer am Beispiel von DieSchulApp (DieSchulApp):

DieSchulApp dient zur Unterstützung der Kommunikation und Organisation innerhalb der gesamten Schulfamilie. Arbeits- und personalintensive Prozesse wie Krankmeldungen, Elternbriefe, Vertretungen, Klassenbucheinträge und die Organisation des Elternsprechtages werden digitaler, einfacher und schneller. Nebenbei lernen die Kinder Medienkompetenz, indem sie ihren Schulalltag mit Hilfe digitaler bzw. mobiler Medien organisieren - zum einen durch die eigene Nutzung und zum anderen durch die Eltern und Lehrkräften als Vorbilder. Wir stellen Ihnen die verschiedenen Funktionen live vor. Im Workshop wird die Funktionsweise von „DieSchulApp“ vorgestellt und vor allem, wie sie den digitalen Transformationsprozess an der Schule entscheidend unterstützen kann. Die Teilnehmer erhalten die Gelegenheit, technische, datenschutzrechtliche und anwendungsbezogene Fragen direkt an den Vortragenden zu richten.

Digitaler Englischunterricht – zeitsparend, gesellschaftsrelevant, unterhaltsam und kollaborativ (EF Class):

EF Class is a digital tool to help teachers run engaging, interactive, and motivational English lessons, using a complete set of flexible learning materials. In this hands-on seminar, we will focus on how digital tools can help you in your English teaching. You will experience EF Class from a students and the teacher's perspective. In order for you to be able to follow the workshop, make sure to sign up for a teacher account before the workshop. To sign up for your free teacher account via browser visit class.ef.com or download the app for iPads. Please bring a laptop (Chrome browser or Safari installed) or iPad (EF Class app downloaded)

Sprachenlernen mit dem Tablet in der Grundschule (eKidz.eu):

Der Workshop zeigt am Beispiel der App eKidz.eu auf, wie Deutsch im Klassenzimmer mit Hilfe des Tablets besser erlernt und geübt werden kann. Es wird erklärt, wie ein digitales Programm im Grundschulunterricht unterstützend eingesetzt werden kann, so dass SchülerInnen im Klassenzimmer individuell gefördert werden und LehrerInnen dafür mehr Freiraum haben. Zahlreiche kreative und praxisorientierte Übungen werden vorgestellt und das Programm eKidz.eu erläutert. Bitte bringen Sie Ihr Tablet mit.

Modernen Unterricht gestalten mit Dokumentenkameras (ELMO):

Der Referent Steffen Wienstroh zeigt, wie man Dokumentenkameras in der Praxis einsetzt. Anhand von zahlreichen Beispielen verdeutlicht er den pädagogischen Nutzen der Technologie und gibt neue Anregungen und Ideen für den Unterricht. Vom „Overhead-Ersatz“ über den Mikro- und 3-D-Bereich bis zum spontanen Erstellen von Fotos und Videos, das alles ist möglich allein nur mit der Dokumentenkamera. Sie ist ideal als Einstieg ins digitale Arbeiten, aber auch als Schnittstelle zur Nutzung analoger und digitaler Materialien in der Klasse. Durch die Kombination mit einem PC ergeben sich zusätzliche Möglichkeiten. Im Workshop bleibt ausreichend Zeit, um individuelle Fragen zu klären.

Digital unterwegs – Berichte und Beispiele aus dem Schulversuch Digitale Schule 2020 (Eva Stolpmann):

Der Infoshow zeigt an Beispielen aus den Modellschulen des Schulversuchs „Digitale Schule 2020“, wie digitale Medien genutzt werden können, um Lernen und Arbeiten in der Schule besser zu machen. Die Beispiele beziehen sich auf Maßnahmen aus dem Bereich der Organisationsentwicklung, etwa zum Informations- und Kommunikationsmanagement, der Personalentwicklung mit dem Schwerpunkt der Erweiterung der Medienkompetenz von Lehrkräften und Unterrichtsentwicklung zum systematischen Aufbau von Medienkompetenz und zur Fortentwicklung des Fachunterrichts.

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.

Everyone can Create: Kreatives Arbeiten mit den Bordwerkzeugen des iPad (Eyk Franz):

Komplexe Aufgaben im Unterricht: Kitzeln Sie die kreative Produktivität ihrer SuS mit den bordeigenen Werkzeugen des iPad heraus!

Komplexe Lernsituationen ermöglichen SuS, eigene Lösungsstrategien zu entwickeln und zu nutzen. Dabei werden die sogenannten „4 K“ („21 century skills“) gefördert: sich kritisch mit dem Sachverhalt auseinandersetzen, kollaborieren in der Partnerarbeit, kooperieren in der Gruppe und kommunizieren auf einer vereinbarten Ebene. Mit den bordeigenen Apps zur Erstellung von Text-, Bild-, Ton- und Filmproduktionen und Präsentationen wird das iPad zum optimalen Begleiter in komplexen Lernsituationen. In diesem Workshop wollen wir mögliche Handlungsmuster für komplexe Aufgaben erörtern und selber einer komplexen Aufgabe nachgehen.

Lernräume gestalten (Felix Kolewe):

Lernräume unterstützen das Lernen von Schülern in der Schule. Ein moderner Klassenraum gibt Platz zur Entfaltung, ist flexibel und entfesselt Kreativität. In diesem Workshop werden Sie durch Klassenräume aus der ganzen Welt inspiriert und es werden Tipps und Tricks gezeigt, wie man den eigenen Klassenraum mit wenig Budget strukturell aufwerten kann.

Everyone can Create! Fächerübergreifendes Arbeiten mit digitalen Medien (Felix Kolewe):

Digitale Medien haben einen großen Einfluss auf den Lernfortschritt und die Motivation unserer Schüler, wenn sie sinnvoll im Unterricht eingesetzt werden. Kleine Veränderungen können häufig große Effekte erzielen. In diesem Workshop werden fächerübergreifende Unterrichtsbeispiele vorgestellt, die von Ihnen durchlaufen werden.

Schützen & Sicher agieren: Digitale Bildung als Chance für mehr Datensicherheit (Felix Müller - presented by Microsoft):

In diesem Workshop erhalten Sie individuelle Praxistipps zur Entwicklung eines Medienkonzepts an Ihrer Schule. Der Fokus liegt dabei auf einem ganzheitlichen Ansatz mit verschiedenen Modulen zur Organisations-, Personal- und Unterrichtsentwicklung sowie zur Infrastruktur. Erfahren Sie zudem in Praxisbeispielen, wie andere Schulen digitales Lehren und Lernen auf diese Weise erfolgreich umsetzen und welche Auswirkungen der Digital-Pakt auf Ihre Schule haben kann.

Kommunizieren & Kooperieren: Lehrplanentwicklung mit Teams (Ferdinand Stipberger - presented by Microsoft):

In diesem Workshop erhalten Sie einen interessanten Einblick in die Zusammenarbeit der Gregor-von-Scherr-Realschule aus Neunburg v. Wald und der Inge-Aicher-Realschule Pfuhl. Für den neuen Rahmenlehrplan entwickelten die beiden Schulen gemeinsam ein neues Lehr- und Lernkonzept auf Basis des Flipped Classroom-Ansatzes – beginnend mit der Idee, gemeinsam Unterricht zu gestalten, bis hin zur konkreten Umsetzung im Schulalltag. Gerne nehme ich Sie mit auf eine Reise in meinen Unterricht und zeige Ihnen, welche möglichen Herausforderungen bei einer schulübergreifenden Zusammenarbeit auf Sie warten. Lernen Sie dabei auch das Arbeiten mit den verschiedenen Microsoft Tools, wie OneNote, OneNote Class Notebook und Microsoft Teams kennen.

GeoGebra-online - Arbeiten mit GeoGebra-Material, GeoGebra-Büchern und GeoGebra-Gruppen (Ferdinand Stipberger):

In den online-Materialien von GeoGebra finden sich mittlerweile über 1 Mio. Beispiele zu verschiedenen Themen. Lernen Sie die Möglichkeit kennen, diese und auch ihre eigenen GeoGebra-Arbeitsblätter innerhalb GeoGebra Büchern zu ordnen und so für den Schüler auf einfachem Weg einen selbstgesteuerten Lernpfad zu gestalten. Zudem bieten sich auch GeoGebra-Gruppen an, dieses selbstgesteuerte Lernen durch die Lehrkraft nachvollziehbar zu kontrollieren. Erstellen Sie aus eigenen Materialien und auch aus den online-Materialien in diesem Workshop ein GeoGebra- Buch und teilen Sie dieses mit Ihren Schülern über GeoGebra-Gruppen. Stellen Sie Ihren Schülern Aufgaben und geben Sie Feedback.

Zusammenarbeit in der Schule - Kollaborative Unterrichtsplanung (Ferdinand Stipberger):

In diesem Workshop möchte ich Ihnen einen kleinen Einblick geben, wie an der Realschule Neunburg v. Wald Unterricht gemeinsam vorbereitet und im Unterricht gemeinsam gearbeitet wird. Sie lernen die verschiedene Microsoft Tools, wie OneNote, OneNote ClassNotebooks, Microsoft Teams oder Sway kennen und gehen erste Schritte im kollaborativen Erarbeiten von Unterrichtsinhalten. Zudem lernen Sie diese Tools auch aus der Schülersicht kennen.

Digitalisierung konkret - Fremdsprachenunterricht mit dem iPad (Georg Schlamp):

Digitalisierung ist das Thema der Stunde. „Es geht nicht um das Ob, sondern um das Wie“ (Andreas Hofmann).

Wie lassen sich Digitalisierung und zeitgemäße Bildung verbinden? Unzählige Apps und eine Flut an Möglichkeiten verhindern es oft, richtige Wege zu finden, Tablet-Computer wie das iPad gewinnbringend einzusetzen. Basierend auf theoretischen Grundlagen (4K-Modell, etc.) erhalten Sie in diesem Workshop Anregungen sowie konkrete und erprobte Anwendungsbeispiele aus dem Fremdsprachenunterricht, sowohl für Sie als Lehrer als auch für die Schüler. Der Workshop ist schulartübergreifend.

Fremdsprachlicher Literaturunterricht mit dem iPad – Digitalisierung kreativ und binnendifferenzierend (Georg Schlamp):

„Das iPad schafft für die Schüler den Übergang vom simplen Lesen eines Textes zur Interaktion mit dem Text. Und sobald es Interaktion gibt, entwickeln sie auch Interesse und sind motiviert.“ (Larry Reiff, Lehrer für Geisteswissenschaften an der Roslyn High School, New York)

Digitalisierung ist das Thema der Stunde. „Es geht nicht um das Ob, sondern um das Wie“ (Andreas Hofmann). In diesem Workshop erhalten Sie Anregungen sowie erprobte und direkt umsetzbare Anwendungsbeispiele aus dem Fremdsprachenunterricht, sowohl für Sie als Lehrer als auch für die Schüler. Moderner, kreativer, handlungsorientierter und schülerzentrierter Literaturunterricht mit Hilfe des iPads ist einer der vielen nötigen Schritte in Richtung Digitalisierung der Schule. Konkrete Unterrichtsbeispiele zur Nutzung des iPad zu Romanen wie J. Ashers „13 Reasons Why“, L. Lowrys „The Giver“, M. Hamids „The Reluctant Fundamentalist“ und andere werden vorgestellt und angewandt. Der Workshop ist schulartübergreifend.

Interaktive Videos mit H5P (Georg Rösch):

Die freie Software H5P ermöglicht es, vielfältige, interaktive Lerneinheiten zu erstellen. Diese sind browserbasiert und können von jedem internetfähigen (Mobil-)Gerät aus genutzt werden. Zu den spektakulärsten Einsatzmöglichkeiten gehört derzeit das interaktive Video, bei dem der Betrachter während des Zusehens dazu aufgefordert wird, kleinere Aufgaben zu erfüllen.

H5P ermöglicht erlaubt den Schülerinnen und Schülern selbständiges Arbeiten in eigener Geschwindigkeit. Durch die Einfachheit der Software können die Schülerinnen und Schülern in einem weiteren Schritt auch selbst H5P-Inhalte erstellen.

In diesem Workshop sollen nach einer kurzen Einführung in die Verwendung von H5P die Teilnehmer selbst ein interaktives Video erstellen.

Klassenlabor der Zukunft (Günther Lehner):

Moderne digitale Medienkonzepte, technische Infrastrukturen und für nützlich empfundene Technologien an der Schule beachten eines meistens nicht: Das Lernverhalten und die pädagogische Sinnhaftigkeit technischer Maßnahmen. Oft geben die Klassenräume einer durchschnittlichen Schule keine Möglichkeit zum selbstentfalteten Lernen, Medien werden nur als Ersatz veralteter Medien gesehen, die Chancen der Neuorientierung sind weder architektonisch noch technisch gegeben. Einige Schulen sind auf einem neuen Weg, in unseren Nachbarländern

gibt es sogar bereits ein Umdenken im Bezug auf räumliche Offenheit, Transparenz, Mobilität durch App-Technologie, Lerninseln, Körperhaltungen, Mobiliar, etc. Das Konzept des digitalen Klassenzimmers scheint nicht ausreichend für Veränderung zu sein. Warum benötigen Schüler/ warum benötigen Lernen und Bildung ein Klassenlabor und wie könnte eine Laborschule aussehen?

Das bewegte Bild – Filmen, Schneiden und Vertonen mit dem Tablet/iPad (Günther Lehner):

Das Bild als Leitmedium des 21. Jahrhunderts besitzt großen Einfluss auf die Wahrnehmung und die Denkweise von Kindern und Jugendlichen. Filme, Bilder und Videos im Internet fordern die Entschlüsselungskompetenz der Schüler und werden genutzt um zu lernen oder zur Selbstdarstellung in den digitalen Medien. Wie funktioniert eigentlich die Dramaturgie dieser Formate (Erklärvideos, Lernvideos oder Youtube-Filme) und wie fertigt man gute Filme als lehrreiche Unterrichtsbeiträge? Welche Komponenten von „Film“ lassen sich für einen Unterrichtsfilm, ein Erklär- oder Erzähl-Video einsetzen und kombinieren?

IServ – der digitale Dreh und Angelpunkt Ihrer Schule (IServ):

Erfahren Sie, wie Sie mit Ihrem Kollegium digital kommunizieren, egal ob per E-Mail, Messenger oder Forum! Halten Sie Ihre Kollegen mit Newsbeiträgen auf dem Laufenden und transportieren wichtige Informationen über den Infobildschirm direkt in das Schulgebäude. Mit dem Modul Stundenplan werden jeder Lehrperson und jedem Schüler die persönlichen Stunden- und Vertretungspläne geräteunabhängig angezeigt. Mit der strukturierten Dateiablage, dem Buchungsmodul zur Raum- und Ressourcenbuchung und dem Klausurplan digitalisieren Sie ohne Mühe und schaffen Mehrwerte für das ganze Kollegium. Im Hintergrund können Ihre Administratoren mit dem IServ spielen leicht das Netzwerk verwalten, Computer mit der automatischen Softwareverteilung installieren und aktualisieren. Darüber hinaus ist es mit dem integrierten MDM mühelos möglich iPads mit Apps und Profilen zu versorgen und somit für den Unterricht nutzbar zu machen. Die größten Vorteile mit IServ: Sie erhalten dabei alles oben genannten Funktionen aus einer Hand! Alle Funktionen nutzen Sie ortsunabhängig von jedem internetfähigen Tablet, PC oder Smartphone aus!

Everyone Can Create! Texte lebendig werden lassen mit Pages (Jan Albrecht):

Kreative & produktive Textgestaltung mit der App Pages statt langweiliger Textverarbeitung an fiktiven Texten. Die Eigenmotivation und Freude am Schreiben der Schüler steigert sich automatisch, wenn man Ihnen kreativen Freiraum lässt - und ganz nebenbei lernen die Schüler die Grundlagen der Textverarbeitung. Wie einfach dies mit einem iPad und den bereits vorinstallierten Apps geht, wird Ihnen in diesem Workshop gezeigt. Teilnehmer erhalten auch einen Einblick in fertige Schülerarbeiten.

„Prosum“ digitaler Medien im Fremdsprachenunterricht: Fremdsprachenlernen und Fremdspracherwerb durch die Verknüpfung von Konsum und Produktion digitaler Medien (Johanna Uhl):

Dieser sehr kurzweilige und praxisorientierte Fortbildung versucht abzubilden, welche Chancen die besonders durch mobile Technologien veränderte Rolle der einst vorwiegend konsumierenden Mediennutzer für den (Fremd-)Spracherwerb bietet: Im Prozess des Prosumings mobiler Medien setzen sich Nutzer bzw. Lerner sowohl rezeptiv als auch produktiv mit Medien, Content und Sprache auseinander und generieren dabei „nicht nur“ neue Medien, sondern auch neue, individuell und subjektiv hergestellte Kontexte. So auch die Teilnehmer dieser Fortbildung, die das Konzept der User- bzw. Learner-Generated Contexts im Umgang mit digitalen Texten, Podcasts, Videos und Portfolios selbst prosumend umsetzen, wobei sich der Content stets auf theoretische sowie praktische methodisch-didaktische Überlegungen zu einem solchen Lernen bezieht.

M(A)LL: Mobile (Assisted) Language Learning (Johanna Uhl) Smartphones, Tablets & Co. im kommunikativen Fremdsprachenunterricht (Johanna Uhl):

In diesem Workshop erhalten die Teilnehmer sehr handlungs- und praxisorientierte Einblicke in die Methodik und Didaktik eines Fremdsprachenunterrichts (Schwerpunkt Englisch), der sich sowohl auf die aktuelle Forschung stützt, als auch die mehrjährige Erfahrung der Referentin im Unterrichten von Tablet-Klassen widerspiegelt: „Daddelnd“ erfahren sie, wie diese mobilen digitalen, multimedialen und global vernetzten Technologien unkompliziert, doch effektiv zum Lehren, Lernen und Arbeiten eingesetzt werden können, wobei stets (lern-)theoretische Bezüge

hergestellt und Transfermöglichkeiten auf verschiedene Unterrichtsszenarien thematisiert werden. Besonders im Vordergrund stehen hierbei interaktive und kollaborative Methoden.

Padlet, Socrative & Co: Welches Tool für welchen didaktischen Ort? Vorstellung verschiedener fachübergreifender Anwendungen anhand konkreter Unterrichtsbeispiele“ (Johannes Offinger):

In diesem Workshop werden digitale Tools für verschiedene Szenarien im Unterricht anhand konkreter Unterrichtsbeispiele vorgestellt und gemeinsam erprobt. Diese sind praxiserprobt sowie ohne großes technisches Know-how und zeitlichem Aufwand erstell- und einsetzbar.

Webtools für den Englischunterricht - kreativ und geräteunabhängig (Johannes Offinger):

Der Workshop stellt den Teilnehmern in der Praxis erprobte Webtools vor und zeigt in Schritt-für-Schritt-Anleitungen und anhand von Beispielen wie diese im eigenen Unterricht umgesetzt werden können.

Weniger Papierkram, mehr Zeit für Unterricht – mit Schulmanager Online (Johannes Stanggassinger):

Organisatorisches kostet im Schulalltag viel Zeit: Elternbriefe einsammeln, Fehltag-/Krankmeldungen verwalten, Schulkalender führen und Anmeldungen für Elternsprechtage/Wahlfächer sind nur einige Beispiele dafür. Ich zeige Ihnen, wie Sie solche Aufgaben mit Schulmanager Online automatisieren und vereinfachen.

Design Thinking in der Schule (Julia Frei / Anika Kirsch):

Mit Design Thinking Probleme auf kreative und innovative Weise lösen. Der Innovationsansatz Design Thinking wird in diesem Workshop allgemein und im Hinblick auf die Umsetzung in der Schule vorgestellt. Die einzelnen Phasen und dazugehörige Methoden werden exemplarisch aufgezeigt und anhand von Beispielen aus der Praxis konkretisiert. Die TeilnehmerInnen werden die Phasen aktiv durchlaufen. Gemeinsam können Fragestellungen und Unterrichtsinhalte erarbeitet und diskutiert. Dabei rücken Aspekte wie Kreativität, kritisches Hinterfragen, Kollaboration, Innovationsfähigkeit und vernetztes Denken in den Vordergrund.

Keine 1:1 Ausstattung? Kein Problem! Praxisbeispiele aus 1:n Unterrichtssituationen (Julia Frei / Anika Kirsch):

Was tun, wenn man nicht den Luxus einer 1:1 Ausstattung an der Schule hat, wenn also nicht alle SchülerInnen über ein eigenes Tablet verfügen? In diesem Workshop werden größtenteils projektbasierte und schülerorientierte Beispiele aus unserem Schulalltag (500 SchülerInnen und 20 iPads), die mediengestütztes Lernen und zeitgemäße Bildung ermöglichen, vorgestellt. Die Beispiele stammen vor allem aus den Bereichen Deutsch, Gesellschaftswissenschaften, Sprachen und Religion. Dabei ist wichtig, dass die Umsetzung fächerübergreifend möglich ist. Auch das schuleigene Angebot „Medien und Mehr“ wird kurz vorgestellt. Dieses Angebot stellt unsere momentane Lösung zur Vermittlung der Medienkompetenzen dar, da auch an unserer Schule noch nicht alle KollegInnen die von der KMK geforderten „Kompetenzen in der digitalen Welt“ innerhalb ihrer Unterrichts vermitteln (können), wir aber trotzdem einen Weg finden müssen, die gesamte Schülerschaft zu erreichen. Der Workshop wird in 2 Teile gegliedert sein:

1. Teil: Best Practice Beispiele

2. Teil: Erprobungsphase (je nach Erfahrungsstufe/Interesse)

Digitalisierung meistern - Das PLN-BreakOut für Lehrer (Julian Ruckdäschel):

Der Begriff digitale Bildung wird anhand der Menschheitsgeschichte erklärt. Dabei spielt das Netzwerk eine große Rolle. So wird im Anschluss zusammen ein Plan eines PLN erstellt.

You are hired - kreative Bewerbungsvideos mit dem Green Screen (Julian Ruckdäschel):

Die Kuk lernen, wie man einen Green Screen einsetzt und verwendet. Das praktische Ausprobieren steht im Vordergrund.

Mit der Turtle zu mehr Teilhabe: Programmieren in inklusiven Lernsettings (Jutta Schneider - presented by Microsoft):

Programmieren ist DAS Zukunftsthema und wird auch in Bildungskontexten immer wichtiger. Von verschiedenen Seiten werden die Rufe lauter, Programmieren als weitere Fremdsprache in

Schulen zu etablieren. Doch welche Programmierertools eignen sich wirklich im Rahmen von Bildungsprozessen und wie kann man Mädchen und Jungen gleichermaßen fürs Programmieren begeistern? Und geht das auch in inklusiven Lernsettings? Was macht man als Lehrkraft, wenn man selbst gar nicht programmieren kann? Die Bildungsinitiative Code your Life stellt sich dieser Herausforderung und bietet Fachkräften ein breites Unterstützungsangebot, um mit Kindern bereits ab der dritten Klasse spannende und kreative Programmiererlebnisse zu schaffen. Im Workshop bekommen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer einen Einblick, wie Programmieren niedrigschwellig und anschaulich vermittelt werden kann. Immer mit einer gewissen Portion Herausforderung und garantiertem Wow-Effekt. Im Zentrum steht dabei die Programmiersprache Logo und die App TurtleCoder, mit der Schritt für Schritt grundlegende Prinzipien des Programmierens erlernt und algorithmische Strukturen identifiziert werden können. Mithilfe einer digitalen Schildkröte, ersten Befehlen und ein wenig Experimentierfreude entstehen bereits nach kürzester Zeit beeindruckende selbst-programmierte Kunstwerke.

Digitale Feedback-Tools - Der Weg zu den magischen $d=0,73$ (Kai Wörner):

Geschlecht, Computerunterstützung und Feedback sind die drei meist untersuchten Faktoren aus der vielzitierten Hattie-Studie. Mit dem Wert „ $d = 0,73$ “ ist Feedback der deutlich effektstärkste der drei genannten. Im Workshop sollen einige Möglichkeiten gezeigt und ausprobiert werden, wie man Feedback adhoc, anonym und digital einholen kann. Nicht zuletzt durch das erfolgreiche Modellprojekt „Schüler-Feedback“ in der 2. Phase der Lehrerbildung wird diesem Thema in Zukunft sicher noch mehr Bedeutung zukommen. Machen Sie daher schon jetzt „Lernen sichtbar“, um Ihren Unterricht und ihr pädagogisches Wirken noch passgenauer abstimmen zu können.

DiBiS - ein Konzept für die Lehrerbildung /-fortbildung (Kai Wörner):

Im Schuljahr 2017/18 wurde an der Realschule am Europakanal in Erlangen ein Pilotversuch für Referendare durchgeführt – Digitale Bildung sollte endlich in der Seminarbildung („DiBiS“) ankommen. Im Rahmen eines praxisorientierten Vortrags sollen sowohl die theoretischen Grundlagen anhand des speziell entwickelten DiBiS – Wochenplans als auch die Möglichkeiten der Adaption für Ihre eigenen SchiLFs und Fortbildungsveranstaltungen ausgelotet werden. Zudem werden 20 praktische OER-Handouts vorgestellt, die aus dem Projekt entstanden sind, und gezeigt, wie sie selbst derartige Fortbildungsmaterialien erstellen und einsetzen können.

Digital to School - Die Lösung für Schulen! Warum wir trotzdem scheiterten. (Katja Bröckl-Bergner):

Vortrag über die einjährige Gründungsreise des Startups Digital to School. Das Bildungssystem schreit nach Lösungen, um die digitale Transformation in den Schulen zu unterstützen. Wir hatten die Lösung, sie hieß Digitalbus. Direkt vor Ort, auf die Bedürfnisse der Lehrkräfte zugeschnitten, innovativ und niederschwellig. Viel Begeisterung! Am Ende sind wir jedoch am komplizierten intransparenten Bildungssystem gescheitert. Warum?

Digitaler Unterricht mit den mBooks von Cornelsen – ein Überblick über Inhalte und Möglichkeiten (mBook/Cornelsen - Benjamin Heinz)

Programmieren in der Grundschule - muss das sein? (Michael Cordes):

Programmieren, oder Coding, ist heute deutlich mehr als eine Spielecke für Kinder, die sonst keine Freunde haben. Es ist nicht nur eine mögliche berufliche Grundqualifikation oder gar eine neue Kulturtechnik, wie unsere Kanzlerin postuliert. Coding in der Grundschule ist zum einen eine praktische Anwendung logischen Denkens, die mit ganz viel Freude und Motivation verknüpft ist und zum anderen schult es in spielerischer Weise Kompetenzen, die wir uns in anderen Fächern häufig wünschen: - planvolles Vorgehen, logisch deduziertes Denken, systematische Fehlerkontrolle nach Beendigung einer Arbeit (welcher Deutschkollege würde sich nicht über das Debuggen eines Aufsatzes freuen?).

Im Workshop sollen praktische Erfahrungen mit bewährten Ansätzen des Codens in den Klassen 1-4 gemacht werden. Wer viel Freude und Lust am Entdecken mitbringt kann auch erste Programmierversuche an kleinen Robotern und Drohnen machen.

Schulentwicklung im Digitalen Wandel: Von der Vision bis zur Praxis (Microsoft - Cornelia Schneider-Pungs):

In den online-Materialien von GeoGebra befinden sich mittlerweile über 1 Mio. Beispiele zu verschiedenen Themen. Lernen Sie in diesem Workshop, wie Sie diese und auch Ihre eigenen GeoGebra-Arbeitsblätter innerhalb GeoGebra Büchern ordnen und einen selbstgesteuerten Lernpfad für Ihre Schüler gestalten. Mit GeoGebra-Gruppen sind Sie zudem in der Lage, dieses selbstgesteuerte Lernen später nachvollziehbar zu kontrollieren. Daraufhin erstellen Sie in diesem Workshop aus eigenen Materialien und auch aus den online-Materialien ein GeoGebra-Buch und teilen dieses mit Ihren Schülern über GeoGebra-Gruppen. Dabei können Sie Ihren Schülern Aufgaben stellen und Feedback geben.

Bookwidgets – Interaktive Arbeitsblätter und Spiele selbst gestalten (Peter Eckert):

Bookwidgets ist eine App, mit der interaktive Übungen ganz leicht selbst erstellt werden können. Aber auch Tests, die sich selbst bewerten und viele Arten von Rätseln und Spielen können aus über 40 Vorlagen sehr einfach selbst erstellt werden. In dem Workshop werden wir lernen, wie die Programmierung dieser Dinge funktioniert und wie man die Ergebnisse auswertet. Keine Vorkenntnisse erforderlich.

Das Tablet in der Berufsausbildung (Saskia Ebel):

Was ist der Mehrwert, wenn mein Azubi ein Tablet von mir zur Verfügung gestellt bekommt?

Wie kann das Tablet mir als Lehrkraft meine Arbeit erleichtern?

Wie kann ich das Tablet sinnvoll als Schüler einsetzen?

In diesem Workshop geht es um die Beleuchtung dieser Fragen für alle Beteiligten der Berufsausbildung. Sie bekommen Beispiele wie diese Fragen klar beantwortet werden können und haben selbst die Möglichkeit sie auszuprobieren. Fragen sind herzlich willkommen.

Creative Spaces - Coding für Alle - Spaß mit Coding (Saskia Ebel):

In diesem Workshop werden wir gemeinsam aktiv alles rund ums Coding im Unterricht anbieten. Kommen Sie und programmieren Sie Drohnen, Roboter, probieren Sie Apps und seien Sie kreativ! Ich zeige Beispiele für den Unterricht und helfe bei den ersten Schritten.

Schreiben lehren und lernen im digitalen Zeitalter (Stabilo):

Viel mehr als nur perfekte Buchstaben! Wie digitale Möglichkeiten die individuelle Förderung unterstützen. Eine gut entwickelte Schreibmotorik erleichtert nachweislich eine automatisierte und lesbare Handschrift. Der STABILO EduPen ist der digitale Helfer im Schreibunterricht, denn er unterstützt Sie bei der schnellen Einschätzung und individuellen Förderung der Schreibmotorik im Unterricht – passende Arbeitsblätter inklusive. Er schafft so eine einmalige Verbindung von Handschrift und Digitalisierung und spart wertvolle Zeit im Alltag. Die Ziele des Lehrplans für den Lernbereich Schriftspracherwerb lassen sich so deutlich schneller erreichen. Folgendes erwartet Sie im Vortrag:

- Hintergrundwissen zu den wissenschaftlichen Grundlagen der Schreibmotorik
- Schreibmotorischen Fähigkeiten von Schülern beurteilen und sie differenziert fördern
- Digitales Diagnose Tool für eine individuelle Förderung der Schreibmotorik von Anfang an

Kabellos Präsentieren im Unterrichtsraum (Stüber Systems - Dr. Bernhard Stüber)

Musik produzieren mit iPad und Instrumenten (Thomas Moch):

Musik Komponieren, Recording, Backing Tracks, Synthesizer und Gitarren Verstärker, ... Das iPad bietet viele seriöse Möglichkeiten Musik zu machen.

Professionelle Filme mit iPhone und iPad (Thomas Moch):

Unverwackelte Aufnahmen, Fokus, Blende und Fokusbereich einstellen, Color Grading, Editing mit Greenscreen, Keyframes. Apps Filmic Pro und Luma Fusion

Mathematische Appschlacht (Timo Münzing):

Es wird eine Vielzahl an Apps vorgestellt, die auf den ersten oder auch zweiten Blick im Mathematikunterricht sinnvoll eingesetzt werden können. Dabei geht es vor allem um das Kennenlernen dieser Apps.

Actionbound - interaktive Schnitzeljagden (Timo Münzing):

Mit Action Bound erhält der Lehrer eine App zur Hand, die es ermöglicht Unterrichtsstoff interaktiv zu vermitteln. Teil des Workshops ist auch das Ausprobieren eines Bounds, der die Teilnehmer quer über das Gelände führt.

Digitale Medien im Sportunterricht (Tobias Erles):

Der Workshop zeigt Möglichkeiten für den gewinnbringenden Einsatz von mobilen Endgeräten und Apps im Sportunterricht auf. Welche Einsatzszenarien sind in der Schule denkbar? Welche Apps sind hilfreich, um z.B. eine Videoanalyse im Unterricht ohne großen Aufwand durchführen zu können. Wie kann man die vorhandenen Smartphones der Schüler nutzen (Stichwort "Bring your own device")? Aber auch: Wie kann ich als Lehrerin und Lehrer meinen Arbeitsalltag durch den Einsatz mobiler Geräte und Lösungen ökonomisieren und erleichtern? Nicht zuletzt wird in dem Workshop auch auf rechtliche Grenzen beim Einsatz von mobilen Endgeräten eingegangen. Während des Workshops werden diverse Materialien vorgestellt, die den Einsatz von mobilen Geräten erleichtern und unterstützen können.

Der App Werkzeugkasten - digitale Helfer für den Unterricht (Tobias Erles):

Der Workshop beschäftigt sich mit digitalen Helfern und Apps die fächerübergreifend einsetzbar sind und zur Grundausstattung eines digitalen Unterrichts mit dem Tablet gehören. - Aber auch: Wie kann ich als Lehrerin und Lehrer meinen Arbeitsalltag durch den Einsatz mobiler Geräte und Lösungen ökonomisieren und erleichtern?

- Welche Einsatzszenarien sind in der Schule denkbar?
- Nicht zuletzt wird in dem Workshop auch auf rechtliche Grenzen beim Einsatz von mobilen Endgeräten eingegangen.
- Während des Workshops werden diverse Materialien/Hardware vorgestellt, die den Einsatz von mobilen Geräten erleichtern und unterstützen können.

Everyone Can Create! Trickfilme mit der „Stop-Motion“-Technik produzieren (Tobias Frischholz):

Sie alle kennen Wallace & Gromit oder Shaun das Schaf! Dabei handelt es sich um Trickfilme, die mit der „Stop Motion“-Technik erstellt wurden. In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie mit der App „Stop Motion Studio“ einfache Trickfilme produzieren – von der Aufnahme der einzelnen Einstellungen über die Vertonung bis hin zur Gestaltung von Titel und Abspann ist alles dabei!

Everyone can Create! Kurze Videos mit Apple Clips und der „Five Shot Regel“ erstellen (Tobias Frischholz):

Filme sind ein wichtiger Baustein in der schulischen Medienarbeit. Idealerweise werden diese nicht nur konsumiert, sondern auch produziert.

Apple Clips bietet hier ein einfaches aber leistungsfähiges Tool, damit Sie ansprechende Videos schnell erstellen können. Besonders gut gelingt dies, wenn die „Five Shot Regel“ dabei angewandt wird. – Dabei handelt es sich um ein wichtiges Gestaltungselement, auf das viele Hollywood-Regisseure zurückgreifen, um wirkungsvolle Szenen zu drehen. Mit dem iPad und Apple Clips können auch Sie zu einem Scorsese werden!

Everyone Can Create - MUSIC (Ulrich Hierdeis):

Mit der kostenlosen App GarageBand lassen wir unserer Kreativität freien Lauf und nähern uns über das eigene musikalische Gestalten und Komponieren verschiedenen unterrichtlichen Einsatzmöglichkeiten der umfangreichen App. Der Workshop ist auch für vermeintlich „Unmusikalische“ geeignet, welche auch fachfremd Musik unterrichten.

"Einbetten und Öffnen" - Antworten der Pestalozzi-Grundschule auf die Lebenswirklichkeit ihrer Schüler*innen (Ulrich Hierdeis):

Im September 2018 wurde die Schulentwicklungsarbeit der Pestalozzi-Grundschule mit dem FraMediale-Preis 2018 gewürdigt. Der Infoshop gibt Lehrkräften Auskunft über den aktuellen Stand der Schulentwicklung im Bereich des mobilen Lernens und ermöglicht Teilnehmer*innen ein aktives Ausprobieren der vorgestellten Unterrichtsszenarien. Voraussetzung zur Teilnahme: Neugierde.

Der Escape Room im Klassenzimmer - #breakoutEdu (Verena Knoblauch):

Eine Unterrichtsidee zur Förderung von kommunikativen und sozialen Kompetenzen sowie des problemlösenden Denkens. Geeignet für alle Schulformen! Escape Rooms wachsen in den letzten Jahren wie Pilze aus dem Boden. Als Gruppenerlebnis und teambildende Maßnahme von Firmen wie von privaten Gruppen gerne genutzt, kann man sich dort einsperren lassen. Eingebettet in eine Rahmengeschichte müssen Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden, um eine bestimmte Mission zu erfüllen und den Raum verlassen zu können. Die Idee ins Klassenzimmer holen: Was "draußen" so gut ankommt, muss doch auch in der Schule einsetzbar sein, oder? Wie kann diese Erfahrung/dieses Gruppenerlebnis ins Klassenzimmer geholt werden? Eines ist klar: Einfach die Klassenzimmertüre zusperrern geht nicht (Schüler einsperren ist schließlich verboten!). Also muss eine andere Idee her und die sieht so aus: Eine Schatzkiste, verschlossen mit verschiedenen Schlössern muss innerhalb einer bestimmten Zeit von den Kindern geöffnet werden. Im Klassenzimmer sind verschiedene Hinweise und Rätsel versteckt, mit deren Hilfe die Schlösser geöffnet werden können. Dabei ist Teamwork gefragt. Nur wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet, alle Hinweise findet, die Rätsel sinnvoll bearbeitet und die richtigen Kombinationen findet, stellt sich der gewünschte Erfolg ein.

Green Screen im Unterricht (Verena Knoblauch):

Live Reportagen aus Griechenland, Italien und China. Im Einhornkostüm bei einer Modenschau mitlaufen? Unmöglich in der Schule! Oder? Mit Hilfe der Green-Screen-Technik kein Problem! Die Green-Screen-Technik wird auch als chroma keying bezeichnet und ist heutzutage ein gängiges Verfahren in der Film- und Fototechnik. Durch einen einfarbigen (meist grünen) Hintergrund kann die Person im Vordergrund freigestellt werden und nachträglich vor einen anderen Hintergrund gesetzt werden. Prinzipiell kann die Green-Screen-Technik für Fotos oder für Videos eingesetzt werden. Dementsprechend ergeben sich viele verschiedene Möglichkeiten im Unterricht. Green-Screen, nur eine nette und kreative Spielerei für zwischendurch? Nein, denn durch dieses spielerische und kreative Erproben von verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten, erhalten die Kinder und Jugendlichen Einblicke in die Möglichkeiten von Bildbearbeitung. Sie erfahren und probieren selber aus, dass durch diese Technik Bilder und Filme erstellt werden können, die in Wirklichkeit so nie möglich wären. Dabei trainieren sie, Mediengestaltungen zu verstehen und zu bewerten und bauen so ihre Medienkompetenz aus. In diesem Workshop sollen Beispiele aus der Schulpraxis für den Einsatz der Green Screen Technik bei Fotografien und Videos präsentiert werden. Erfahrungen und Tipps zur benötigten Ausrüstung und den Apps zur Bildbearbeitung werden vorgestellt.

Einfache Unterrichtsideen zur Schüleraktivierung im MINT-Unterricht: Digitale Angebote gewinnbringend in alle Unterrichtsphasen integrieren (Viola Bauer):

In diesem Workshop sollen anhand einfacher Unterrichtsideen die vielfältigen Möglichkeiten gezeigt werden, wie das iPad im naturwissenschaftlichem Unterricht eingesetzt werden kann. Es geht um folgende Fragen: Wie kann das iPad in klassischen Unterrichtssituationen lehrerzentriert eingesetzt werden? Wie kann es dazu beitragen, Schüler zu motivieren? Wie können mit dem iPad als einfach zu bedienendes Multimediagerät schnell und effektiv innovative Unterrichtsmaterialien erstellt werden.

Keynote- mehr als ein einfaches Präsentationstool? (Viola Bauer):

Durch den neuen Lehrplan gewinnt der Bereich Informationsgewinnung und Präsentation zunehmend mehr an Bedeutung. Die App Keynote (iWorks) ist ein einfaches Tool zur Erstellung von Präsentationen im Unterricht. Keynote kann jedoch für viel mehr genutzt werden. Es ist ein geeignetes Tool zur Erstellung multimedialer Lernumgebungen oder visuell sehr ansprechender Erklärvideos. Wie dies gelingt, ist neben einer Einführung in die Grundbedienung der App, Teil des Workshops.

Dieser Workshop ist für alle geeignet die iPads im Unterricht einsetzen. Vorerfahrungen sind nicht notwendig.

Schüler erstellen eine QR-Code Rallye (Wolfgang Schlicht):

Schüler müssen aus ihrer Konsumentenrolle herausgeholt und zu Produzenten werden. Nur so können sie zu medienkompetenten Bürgern heranwachsen. Wenn Schüler eine digitale Schnitzeljagd selbst erstellen, dann macht das nicht nur Spaß, sondern fördert auch den Erwerb von Schlüsselkompetenzen, wie z. B. Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches

Denken. Erfahren sie in diesem Workshop, wie man eine solche QR-Code Rallye mit seinen Schülern plant, durchführt und abschließend mit der ganzen Schule spielen kann.

Interaktive Videos mit H5P und Spark Video (Wolfgang Schlicht):

Mit Adobe Spark Video und H5P stehen Ihnen zwei kostenlose Webanwendungen zur Verfügung, die es ihnen ermöglichen eigene Erklärvideos ohne Technikenkenntnisse zu erstellen und im Nachhinein diese mit interaktiven Elementen, wie z. B. Fragen oder Drag & Drop Interaktionen, zu erweitern. Diese Lerninhalte können dann sogar in eine Lernplattform wie Mebis integriert und automatisch ausgewertet werden. Wie das funktioniert, kann jeder in diesem Kurs selbst erfahren.

Mit Bildbearbeitung Medienkompetenz fördern (Wolfgang Schlicht):

In diesem Workshop wird gezeigt, wie Bilder in der heutigen Zeit in den Medien verwendet werden, und wie leicht es ist, diese zu „optimieren“. Das Thema Bildmanipulation bzw. -bearbeitung kann in jedem Unterricht bewusst eingesetzt werden, um die 4 Ks (Kommunikation – Kollaboration – Kreativität – kritisches Denken) zu fördern und Schüler sensibel für dieses Thema zu machen. Photoshopen Sie in diesem Kurs und erfahren selbst, wie mächtig die aktuellen Werkzeuge sind und was sie Ihren Schülern mit auf ihren Weg geben können.