

### **License to share – Einführung in das Urheberrecht und Lizenzen (Armin Hanisch):**

Elementares zum Thema Urheberrecht (aus der Praxis eines Fotografen), Grundlagen von Lizenzen, Die Stolpersteine von Creative Commons, "freie" Lizenzen und woher rechtssichere Bilder für den Schuleinsatz kommen. Welche Lizenzen sind für Schulen sinnvoll und kann ich eine eigene Lizenz vergeben? Warum gibt es in Deutschland kein public domain und warum ist "nicht-kommerziell" so ein zweischneidiges Schwert? Wie gebe ich Lizenzen korrekt an?

### **QR-Codes – der ultimative Workshop (Armin Hanisch):**

QR-Codes sind immer noch hip. Aber wie funktionieren Sie genau? Warum gibt es keine "URL QR-Codes" oder andere Typen, sondern alle QR-Codes sind gleich? Wie ist ein QR-Code aufgebaut? Gibt es Alternativen zu QR-Codes? In diesem Workshop lesen wir einen QR-Code ohne Computer! Sie erfahren Tipps & Tricks zu QR-Codes, die über reine Klick-Kompetenz hinausgehen. Was passt alles in einen QR-Code und wie erstelle ich massenhaft QR-Codes?

### **DigitalkpaktPANIK! Jetzt nur nicht den Kopf verlieren (Andreas Hofmann):**

Der DigitalPakt kommt! Die Wirtschaft steht in den Startlöchern, die Politiker rüsten sich für das hübsche Bild vor glücklichen Kindern, Schulen schöpfen vorsichtige Hoffnung und Schulträger sind hoffnungslos überfordert mit der kommenden Aufgabe. Schulen sollen nun mit anderen Schulen zusammenarbeiten, ja sogar konzeptionell mit dem Schulträger Hand in Hand voranschreiten. Nur dann., wenn ein Gesamtkonzept geschrieben ist, wird es die Gelder des Bundes geben.

Nach kurzer Zeit sieht man bereits die Schwächen des Systems recht schnell: Es menschtelt! Es wurde Jahre lang nicht vernetzt gearbeitet. Es ist zu wenig Personal an den Stellen, die nun viel Arbeit aufgebürdet bekommen. Es fehlt an einem ausreichenden Ausbildungsstand, die Technik sinnvoll in den Unterricht einzusetzen, usw. Kurzum, der digitale Wandel ist weniger eine technische Herausforderung als mehr eine menschliche.

Nein, ich möchte nicht alles negativ betrachten, denn der DigitalPakt ist eines ganz besonders: Eine Chance für Schulen und Schulträger, entscheidende Schritte in einem spannenden gesellschaftlichen Transformationsprozess zu gehen. Worauf Sie achten müssen und wie man dies krisenfreier angehen kann, möchte ich gerne vorstellen und mit Ihnen diskutieren.

### **Digitalisierung leicht gemacht – mobile Schulorganisation für Schüler, Eltern und Lehrer am Beispiel von DieSchulApp (Benno Rott):**

Viele organisatorische Prozesse, wie Krankmeldungen, Vertretungspläne, Elternbriefe oder Klassenbucheinträge laufen an Schulen noch analog. Aus diesem Grund sind die Verwaltungsaufgaben häufig sehr zeitaufwendig, datenschutzrechtlich problematisch oder mit hohem Personalaufwand verbunden. Eine digitale und mobile Schulverwaltung löst viele dieser Herausforderungen, denn sie ist einfach, schnell und direkt. Gleichzeitig lernen die Kinder einen sinnvollen Einsatz digitaler Medien, denn Medienkompetenz ist in einer zunehmend mediatisierten und digitalisierten Gesellschaft für die Teilhabe unumgänglich.

### **JEDES Kind und JEDER Jugendliche muss kreativ sein dürfen! Deeper Learning und kreative Lernprodukte mit mobilen Endgeräten: eine Symbiose zeitgemäßen Lernens (Christian Heinz):**

Das Deeper Learning Unterrichtsmodell (Sliwka 2018) dient der Strukturierung von Unterrichtsprozessen. Es untergliedert den Unterricht in eine Instruktionen-, eine Ko-Konstruktions-/Ko-Kreations- und eine Präsentationsphase. Damit Schülerinnen und Schüler engagiert lernen, ist das Lehrkräftehandeln flexibel und adaptiv. Das Modell passt PERFECT zu zeitgemäßem Unterricht digitalen Zeiten!

Im Vortrag wird ein Theoretischer Input zur Bedeutung von Kreativität und Deeper Learning gegeben. Daran schließen sich Interaktion mit den Teilnehmer sowie die Präsentation zahlreicher kreativer Lernprodukte und ein konkretes Deeper Learning Beispiel zum Thema „Kreativitätsförderung“ an.

GUTER Unterricht "Digital" muss die Lernerfahrungen der Schüler in den Mittelpunkt stellen. Ein TOP Ansatz, gerade wenn es darum geht, Kreativität zu fördern, ist es die Ideen des Deeper Learning Ansatzes in einen Lernprozess zu integrieren, der mit mobilen Endgeräten im Team, "deep", abläuft!  
Übertragbarkeit in alle Schularten sowie alle Fächer bzw. auch in fächerübergreifende Ansätze.

### **Warum sollen wir das eigentlich machen? Erfahrungsbericht aus 6 Jahren Schulentwicklung unter Bedingungen der Digitalität (Christian Heinz):**

Sie hatten noch nie das Gefühl, bei der Planung, Umsetzung und Nachbereitung ihren Schulentwicklungsmaßnahmen im Zusammenhang mit Digitalisierung gescheitert zu sein? Um dann doch immer wieder weiterzumachen und das Gegenteil zu erleben: Nachhaltigkeit da, wo Nachhaltigkeit hingehört: im Klassenzimmer, beim Lernen der Schüler mit mobilen Endgeräten! Dann haben Sie wohl etwas „falsch“ gemacht – denn die eigene Schule nachhaltig zu verändern, ohne zwischendurch auch mal zu scheitern: das glaubt kein Mensch!  
Schul- und Unterrichtsentwicklung nachhaltig zu gestalten ist - mit Verlaub: schwierig! Neben einer pädagogisch-didaktischen Begründung für die räumliche und digitale Ausstattung einer Schule muss auch eine professionelle Personalentwicklung und Organisationsentwicklung im Fokus stehen, sonst kann Schulentwicklung digital nicht gelingen. Fehler, aber auch Erfolgsfaktoren auf diesem Weg (am Bsp. der Schule des Referenten), werden anschaulich beschrieben, die Erfahrungen der Teilnehmer werden interaktiv mit einbezogen.

### **Veränderungen gestalten - gar nicht so selbstverständlich! (Cornelia Stenschke):**

Lehrende und Lernende gehen gemeinsam den Weg des lebenslangen Lernens. Die Veränderungen (digitale Transformation) auf diesem Weg gut zu begleiten, ist Aufgabe (nicht nur) von Führungskräften in Schulen.

Wie kann dieses Changemanagement gelingen?

Wie können Widerstände genutzt werden und Führungstücken gut gemeistert werden? Welchen besonderen Aufgaben sehen sich Führungskräfte gegenüber?

Darüber nachzudenken, ist immer wieder spannend, der Austausch anregend und unterstützend.

### **Projekte mit Adobe Spark medial unterstützen (Eyk Franz):**

Am Beispiel „Gründung Schülerfirma“ sollen aufgezeigt werden, wie man den Prozess durch Poster, Erklärfilme und virtuelle Webseiten dokumentieren kann.

### **Digital Storytelling mit Adobe Spark (Eyk Franz):**

Wie können aus Schülerversuchen und Gruppenarbeiten individuelle Leistungen dokumentiert werden? Adobe Spark unterstützt SuS beim Beschreiben und Darstellen von Lernergebnissen.

### **Nachhaltige Medienentwicklungsplanung als Schulentwicklungsprozess - neue Formate braucht das Land (Fabian Karg):**

Alleine kommt man nicht so weit; das wissen wir hier in Baden-Württemberg: Schulen und Schulträger müssen sich gemeinsam auf den Weg machen, sich vernetzen, offen und kollaborativ arbeiten. Das Tool MEP BW bildet die Grundlage einer solchen Zusammenarbeit. Wir stellen Ihnen unsere Planungsschritte vor und kommen ins Gespräch, wie wir uns länderübergreifend auf dem Weg zu einem nachhaltigen Medienkonzept gegenseitig unterstützen können.

### **MNSpro Cloud - Der einfache Einstieg für Schulen in Office 365 und Intune (Felix Müller - Aixconcept):**

Schul-IT in der gesicherten Cloud bedeutet: zeitgemäßes Lernen an jedem Ort zu jeder Zeit mit jedem Gerät - und dabei Apps nutzen zu können, die den Unterricht einfacher und attraktiver machen. Für Schulen und Bildungseinrichtungen ist die Verlagerung der IT in die Cloud der nächste konsequente Schritt in der Digitalisierung der Bildung.

### **Meine digitale Matheschultasche (Ferdinand Stipberger):**

Für meinen Unterricht benötige ich nur mein Tablet. Meine Schüler\*innen arbeiten in ihren Heften UND ihren Smartphones. Ich möchte Ihnen meine Werkzeuge und Apps vorstellen, Ihnen die Gelegenheit geben, diese auszuprobieren - aber auch darüber sprechen, wie sich der Unterricht bei Verwendung dieser Werkzeuge oder Apps ändern kann, teilweise sogar ändern muss.

### **GeoGebra - das Must-Have der Mathelehrer (Ferdinand Stipberger):**

In diesem Workshop möchte ich Ihnen die vielfältigen Möglichkeiten der GeoGebra-Welt zeigen und ihre Anwendungsmöglichkeiten - auch in Mebis zeigen.

Dazu tauschen Sie in die GeoGebra-Welt ein und lernen die neuen Funktionen kennen. Ich möchte Ihnen Tipps bei der Erstellung von Tablet- oder Smartphoneanwendungen geben und einen Blick in die Zusammenarbeit mit Mebis werfen.

### **PowerPoint ist tot - es lebe PowerPoint! (Ferdinand Stipberger + Tobias Krah):**

In diesem Workshop möchten wir den Teilnehmern zeigen, dass PowerPoint nicht nur ein Programm zum Erstellen "einfacher" Präsentationen ist, sondern mit der Fülle an Möglichkeiten auch geeignet ist, Videos zu erstellen, eigene Avatare zum Leben zu erwecken, mit 3D-Objekten zu spielen uvm. PowerPoint ist somit auch bestens für Schüler geeignet, eigene effektvolle Videos zu erstellen. Diese lassen sich wiederum einfach in ein LMS integrieren. Ziel in diesem Workshop soll es sein, die "neuen" Möglichkeiten von PowerPoint auszuprobieren, ggf auch ein kleines Intro zu erstellen, mit dem man jedes weitere Video starten kann. Zudem möchten wir hier zeigen, wie einfach es mit der neuesten PowerPoint-Version ist, mit Hilfe der internen KI in wenigen Sekunden inhaltlich gute und fertig gelayoutete Präsentationen zu erstellen und diese Möglichkeit auch im unterrichtlichen Kontext zu beleuchten.

### **Videoessays - Filmkritik auf Youtube (Florian Geierstanger):**

Videoessays sind kurze Filme über Filme. Auf Youtube täglich von SchülerInnen konsumiert (Abruf-Zahlen in Millionenhöhe), bietet sich das Format als praktisches Thema im Mittel- und Oberstufenunterricht an. Das Erstellen von Videoessays mit dem iPad fördert die visuelle Lesekompetenz und gleichzeitig die Fähigkeit, sich im Medium Film und Video selbst zu artikulieren.

### **Feedback (Frank Lorke):**

Feedback ist ein essentielles Element für guten Unterricht. In diesem Vortrag mit Workshop-elementen werden unterschiedliche Feedbacktools vorgestellt. Von Feedback des Schülers zu seinem eigenen Lernfortschritt über Feedback des Lehrers zum Unterrichtsinhalt bis hin zu Feedback der Klasse zum Unterricht des Lehrers kann man mit Hilfe digitaler Anwendungen sehr einfach und schnell Rückmeldung zu den unterschiedlichen Feedbackebenen einholen (z. B. Socrative, LearningApps, FeedbackSchule, Plickers, mebis, Mentimeter)

### **Digitale Medien in den Naturwissenschaften (Frank Lorke):**

In diesem Vortrag werden unterschiedliche digitale Unterrichtsszenarien, Ideen und Methoden vorgestellt, die man zum größten Teil einfach und schnell in naturwissenschaftlichen Fächern (Beispiele stammen hauptsächlich aus Biologie und Chemie) umsetzen kann, z. B. interaktive Videoanleitungen, Stop-Motion-Anwendungen, digitale Versuchsaufbauten, digitale Erstellung von Molekülmodellen, AR.

### **„Close your books, please“ - Zeitgemäßer digitaler Fremdsprachenunterricht TROTZ Lehrbuch (Georg Schlamp):**

An vielen Schularten, in vielen Fächern steht das Lehrbuch mit all seinen Materialien im Mittelpunkt des Unterrichts, bildet es doch den Lehrplan ab und erleichtert der Lehrkraft Vorbereitung und Durchführung. Wie lassen sich aber Digitalisierung und zeitgemäße Bildung geräuschlos integrieren, ohne die teils gar geforderte Verwendung des Schulbuches zu vernachlässigen? Basierend auf theoretischen Grundlagen (4K-Modell, etc.) erhalten Sie in diesem Workshop Anregungen sowie konkrete und erprobte Anwendungsbeispiele für einen zeitgemäßen Fremdsprachenunterricht, die alle in Zusammenhang mit Schulbüchern stehen.

### **EduBreakout – Der Escape Room fürs Klassenzimmer (Sek 1 und 2) (Georg Schlamp):**

Ein „EduBreakout“ ist ein Escape-Room im Klassenzimmer, Schülerinnen und Schüler öffnen innerhalb einer bestimmten Zeit eine Schatzkiste, die mit mehreren Schlössern gesichert ist. Dazu müssen sie kreativ und effektiv als Team zusammenarbeiten, kommunizieren und kooperieren, um verschiedene Rätsel zu lösen, analog wie auch (mehrheitlich) digital. Auch in Sekundarstufe 1 und 2 findet die Methode immer mehr Anklang, sie kann inhaltlich, methodisch und zeitlich individuell an die entsprechende Lerngruppe angepasst werden und in allen Unterrichtsfächern zum Einsatz kommen. Nach knappen theoretischen Grundlagen lösen Sie selbst einen Breakout und erhalten Ideen, einen eigenen zu erstellen. Ein Tablet wäre praktisch.

### **Wir erwecken Texte zum Leben! Storytelling mit AdobeSpark, einfachsten Sketchnotes und Inkworck (Heidi Hallier-Haselmann):**

Dieser praxisorientierte Workshop stellt Methoden vor, die die uralte Tradition des Erzählens mit multimedialer Technik vereinen.

Dabei geht es nicht nur um fiktive Geschichte, auch sachliche Informationen lassen sich wunderbar auf diese Weise „erzählen“. Geschichten vereinfachen es dem Gehirn Informationen aufzunehmen, das Gehirn arbeitet dabei so, als würde man die Geschichte tatsächlich erleben. Noch dazu erzeugen Geschichten Bilder und Bilder wecken Emotionen. Im digitalen Storytelling verknüpfen sich die verschiedenen Medien, die Kombination und Zusammenstellung von Inhalten, aber auch die Kooperation werden gestützt.

AdobeSpark stellt drei Tools zur Verfügung, die den Rahmen für die Inhalte der Schülerinnen und Schüler bilden können. Mit Sketchnotes/Sketchnotesavataren und der App Inkworck lassen sich Bilder und Symbolbilder erstellen, die die Inhalte treffend darstellen.

Nach der Vorstellung der Tools und Beispielen aus dem Schulalltag können die TeilnehmerInnen selbst aktiv und kreativ werden. Auf zur Challenge: Wer kreiert die beste Story?

### **Padlet, Trello und Co. Organisation und Kollaboration im schulischen Alltag (Jochen Gollhammer):**

Eine große Chance im Zusammenhang mit Digitalisierung an Schulen ist die Möglichkeit des kollaborativen Arbeitens. In vielen Lernsituationen lassen sich digitale Medien einsetzen, um Kollaboration zwischen den Schüler\*innen zu ermöglichen, um Feedback zu geben, um Wissen für andere Klassen zu multiplizieren und um kreative Problemlösungsstrategien der Schüler\*innen zu fördern. Darüber hinaus bieten sich Programme wie Padlet und Trello perfekt für Schüler\*innen zur Planung von Organisationsabläufen an.

### **Schüler\*innen erstellen digitale Produkte (Jochen Gollhammer):**

Insbesondere bei projektorientierten Arbeiten können digitale Medien als überaus geeignete Werkzeuge im Recherche,- Planungs,- und Produktionsprozess eingesetzt werden. Darüber hinaus ermöglichen digitale Tools Lernsequenzen kollaborativer zu gestalten und entsprechende Feedbackschleifen zwischen den Schüler\*innen und den Lehrkräften zu implementieren. Ein weiterer wichtiger Punkt für den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht ist, dass Schüler\*innen von bloßen Consumern zu aktiven und v.a. kreativen, reflektierten Designern von digitalen Produkten werden können. Im Workshop werden verschiedene Tools und Programme vorgestellt und über deren Einsatzmöglichkeiten im Unterricht berichtet.

### **Mobile Language Learning: Methoden & Ressourcen für einen zeitgemäßen Fremdsprachenunterricht (Johanna Uhl):**

Praxisorientierter Workshop zu Möglichkeiten, Tablets, Smartphones & Co. methodisch und didaktisch überlegt in einem zeitgemäßen Fremdsprachenunterricht (Schwerpunkt Englisch) einzusetzen. Kollaborative und produktive Methoden sowie der Umgang mit digitalen Unterrichtsressourcen stehen hier im Vordergrund.

### **Fremdspracherwerb und -lernen durch den Prosum mobiler Medien (Johanna Uhl):**

Im Prozess des Prosums setzen sich Fremdsprachenlerner sowohl rezeptiv als auch produktiv mit Medien, Content und Sprache auseinander. Beim Kreieren neuer Medien wie digitalen (Web-)Texten, Podcasts und Videos generieren sie neue, individuell und subjektiv hergestellte Kontexte und erweitern dabei sowohl ihre Medien- als auch Sprachkompetenzen in vielerlei Hinsicht.

### **Digital Storytelling - handlungsorientiert Medienkompetenz fördern (Johannes Offinger):**

Die Teilnehmer erfahren am praktischen Beispiel wie Schüler dazu angeleitet werden können, Geschichten durch die Nutzung digitaler Anwendungen neu und kreativ (weiterzu)erzählen, also vom Konsument zum Produzent werden und so Kreativität als auch Medienkompetenz schulen.

### **Webseiten für den Englischunterricht - kreativ und geräteunabhängig (Johannes Offinger):**

Der Workshop stellt den Teilnehmern in der Praxis erprobte Webtools-/seiten vor und zeigt in Schritt-für-Schritt-Anleitungen und anhand konkreter Unterrichtsbeispiele wie diese zur Vorbereitung und im eigenen Unterricht gewinnbringend eingesetzt werden können

### **Organisatorische Abläufe vereinfachen mit Schulmanager Online (Johannes Stanggassinger - SchulmanagerOnline):**

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

### **Kreativität im Unterricht fördern – Vom Konsumenten zum Urheber (Julie Renard - Microsoft):**

Im Unterrichtsalltag stehen Kollaboration, Kommunikation und Kritisches Denken häufig im Mittelpunkt. Für das vierte „K“ bleibt manchmal wenig Zeit: Kreativität. Dabei bieten moderne und mobile Geräte unzählige Möglichkeiten für die Gestaltung kreativer Inhalte - ob per Video, Audio oder Stifteingabe. Der Workshop lädt mit kleinen „Kreativitäts-Snacks“ zum Brainstormen, Ausprobieren und Planen für den eigenen Unterricht ein.

### **Scrollen statt blättern, teilen statt austeilen (Katja Sander - Klett):**

Wer sich entscheidet, statt Buch und Arbeitsheft lieber Smartphone oder Tablet im Unterricht einzusetzen, benötigt entsprechende Lernmedien. Hierfür gibt es jetzt neu den eCourse – passend zu den Klett Lehrwerken. Der eCourse ermöglicht Ihnen, sicher und lehrplankonform zu unterrichten. Und das zu 100% digital. Um die speziellen Bedürfnisse Ihrer Klasse zu bedienen, können Sie die Inhalte individuell verändern, z. B. Inhalte ein-oder ausblenden und eigene Materialien einbinden. Erklärvideos und interaktive Übungen motivieren Ihre Klasse beim Lernen. Erfahren Sie, welche Möglichkeiten der eCourse bietet.

### **Digitale Unterrichtsideen für Einsteiger - Schwerpunkt: Gesellschaftswissenschaften (Katrin Grün):**

Dieser Workshop richtet sich an Lehrkräfte, die bis jetzt noch keine oder sehr wenig Erfahrung im Umgang mit "digitalen Werkzeugen" haben und/oder die sich aus verschiedenen Gründen (noch) scheuen, ihren Unterricht digital zu ergänzen. Im Rahmen des Workshops lernen die TeilnehmerInnen fünf grundlegende digitale "Werkzeuge" kennen, welche sich zum sofortigen Einsatz in der nächsten Unterrichtsstunde eignen. Außerdem setzen wir uns mit der Frage auseinander, welche technischen Voraussetzungen tatsächlich nötig sind, um im Unterricht "digital" zu arbeiten. Nicht zuletzt bietet der Workshop Raum für alle Fragen der TeilnehmerInnen rund um das Thema "Unterricht und Digitalisierung".

### **Smart Classroom mit Calliope Mini (Lisa-Andrea Glatz):**

Entstanden durch die ewige Diskussion um die Raumtemperatur im Klassenzimmer und die Lautstärke in den Arbeitsphasen (wir sind eine fast komplett frei arbeitende Laptopklasse) entstand der Wunsch nach einer objektiven Bewertungsmöglichkeit - der Smart Classroom war geboren. Mit Calliope-Mini-PCs entstand ein Informationssystem, dass die SuS und den Lehrer über Temperatur und Lautstärke auf charmante Art und Weise auf dem Laufenden hält. Je nach Möglichkeiten und Wunsch der Tagung stellen meine SuS oder ich die Programmierung (OpenRoberta) und Gestaltung des Systems vor und geben einen Einblick in unsere tägliche Praxis.

### **mebis - die Basics (Lisa-Andrea Glatz):**

In einem Workshop werde ich als mebis-Koordinator und Mitglied des mebis-Gastdozentenkreises ind die Grundlagen des Arbeitens mit mebis einführen.

### **Die perfekte Grundlage für das Netzwerk Ihrer Schule: der IServ Schulserver (Nils Glanz -IServ):**

Sie möchten datenschutzkonform kommunizieren, Dateien vom iPad speichern, Stunden- und Vertretungspläne digital verteilen und mobile Endgeräte verwalten? Diese Funktionen und viele weitere werden durch die Anwendung des IServs möglich. Mit unserem System lässt sich nicht nur die Kommunikation, sondern auch die Netzwerkverwaltung sowie die Schul- und Unterrichtsorganisation digitalisieren. Probieren Sie es in unserem Workshop eigenhändig aus. Wir freuen uns auf Sie!

### **iPad only - Unterrichten mit dem iPad (Manuel Pittner):**

Ein Gerät, alle Möglichkeiten. In diesem Vortrag geht es darum, wie man seinen schulischen Arbeitsablauf mit einfachen Mitteln so ändern kann, dass nur noch ein Tablet (z.B. iPad) benötigt wird.

### **iPad class - Einrichten und Verwalten einer iPad-Klasse (Manuel Pittner):**

Mehr Geräte verursachen mehr Aufwand. Normalerweise. In diesem Vortrag geht es darum, wie es möglich ist, Immer mehr Tablets (z.B. iPad) immer leichter zu administrieren.

### **Traditionen hinterfragen - oder schwarz/weiss ist nicht (Martin Fritze):**

Der Vortrag widmet sich zentralen Themen der Unterrichtsentwicklung und Planung von Lernsequenzen. Er beleuchtet pointiert die Wirkung kleiner und großer Traditionen im alltäglichen Unterrichtsgeschehen, die allerdings große - nicht immer reflektierte - Wirkungen auf das Miteinander, das Lernen und die gemeinsame Weiterentwicklung im Schulleben haben. Große Sorgfalt wird auf die Darbietung und Diskussion von Lösungsmöglichkeiten und Angebote gelegt, die durch die pädagogisch/ technischen Entwicklungen unter dem sehr allgemeinen Stichwort ((Post-)Digitalisierung Einzug in Unterrichtsräumen und Köpfen von Lehrpersonen halten können.

### **Lehrerbildung, Fortbildung und Schulentwicklung im Zeitalter der (Post-)Digitalisierung (Martin Fritze):**

Inhalt: Lehreraus- und Weiterbildung, auch im Einklang mit einem Schulentwicklungsprozess ist eine zeitlose Herausforderung. Im Rahmen des Infotalks werden Beispiele diskutiert notwendige Kompetenzen im (post-)digitalen Zeitalter zu fördern und Handlungsfelder zu bearbeiten. Indem die Kolleginnen und Kollegen konkrete Erfahrungen in Lernsituationen machen und reflektieren, werden ihnen wertvolle Impulse gegeben, diese auf Lehrsituationen in Lerngruppen und den eigenen Unterricht zu übertragen.

Dieser Infotalk richtet sich an: Schulleitung, erweiterte Schulleitung, Seminarlehrkräfte, Schulentwickler, Betreuungslehrkräfte von Studienreferendarinnen und Studienreferendaren

### **Unterrichten mit digitaler Tafel und Tablets. Digitale Werkzeuge für einfaches, mediengestütztes Unterrichten (Martina Grüttner - Promethean):**

In diesem Workshop erfahren die Teilnehmer mehr über die unterschiedlichen Methoden und Möglichkeiten des mediengestützten Unterrichts mit innovativer Klasserraum-Technologie. Anhand von Unterrichtsbeispielen wird gezeigt, wie einfach es sein kann, sich mit digitalen Werkzeugen vertraut zu machen und diese flexibel im Unterricht einzusetzen. Interessierten werden die neusten Entwicklungen des Lehrens und Lernens mit interaktiven Flachbildschirmen, dem ActivPanel von Promethean, Apps, Integration von Tablets und Tafelbildsoftware vorgestellt.

### **Digitaler Unterricht wie geht das eigentlich? Vorbereitung – Durchführung - Nachbereitung mit einer pädagogischen Oberfläche (Matthias Kumitz - H&H Software):**

Anhand einer Mathestunde wird Ihnen gezeigt welche Schritte notwendig sind, um einen sinnvollen digitalen Unterricht zu gewährleisten und wo die Grenzen moderner Medien sind. Dabei wird nicht nur über die eigentliche Unterrichtsstunde gesprochen, sondern auch über die digitale Unterstützung für die Unterrichtsvorbereitung und die an die Unterrichtseinheit anschließenden Hausaufgaben bzw. Übungseinheiten für die Schülerinnen und Schüler.

### **Feedback mit LearningApps (Martin Wettinger):**

In diesem Workshop erfahren die TN, wie bei Learning-Apps auf einfache Art Übungen für Schüler erstellt werden können, für die ein unmittelbares Feedback erfolgt - sowohl für den Schüler als auch für den Lehrer.

Das Hauptaugenmerk liegt in diesem Workshop auf der Einrichtung eigener Klassen incl. Hausaufgaben und deren Kontrolle – immer auch im Hinblick auf datenschutzrechtliche Vorgaben. Auch die Förderung der Kreativität bei Schülern soll ins Auge gefasst werden, wenn Schüler - gemeinsam oder in einzeln - eigene Übungen erstellen und so ihr Wissen anwenden.

### **Digitales Lernportfolio mit OneNote Kursnotizbuch & elnk (Michael Jeschke):**

Das digitale Notizbuch OneNote ist ein vielfältiges Instrument und eignet sich auch zum Aufbau individueller Lernportfolios für SuS. Konkrete Beispiele, Praxiseinblicke und Best Practice-Erfahrungen teilen wir hier auch im Rahmen einer Hands-On Demo & Q&A.

### **Kultur der Kollaboration etablieren (Nikolas Rathert, Julie Renard - Microsoft):**

Einblicke in die Praxis beim Aufbau einer Kultur des Austauschs und der Zusammenarbeit als Basis einer erfolgreichen Schulentwicklung mit Microsoft Teams. Hands-On Demo und Q&A-Session sind Bestandteil des Workshops.

### **Tutorials erstellen (Saskia Ebel):**

Das Web ist voll von Video-Tutorials. In diesem Workshop werden wir ein eigenes Video mit professionellen Techniken erstellen. Und das alles mit nur einer App und wenigen Werkzeugen. Geben Sie Keynote eine Chance.

### **Digitale Umsetzungsstrategien (Saskia Ebel):**

Der kulturelle Wandel, der durch die Digitalisierung einher gegangen ist, erfordert Veränderungen in der Schule. Dabei wird allzu oft die Technik in den Fokus gestellt. Aus den Erfahrungen heraus vieler Pionierschulen zeigt sich allerdings, dass Schule in den Grundfesten erschüttert ist und neu gedacht werden muss. Es geht also nicht darum welche Technik angeschafft werden soll, sondern wie man mit einer veränderten Pädagogik, einem veränderten Verständnis der Lehrerrolle und einer neuen Rolle der Schule diesen Ansprüchen gerecht werden kann.

Von der Vision über die Umsetzung, zu Chancen und Grenzen bis hin zum Einsatz mit Beispielen. Stellen Sie Fragen und werden Sie selbst (kre)a(k)tiv.

### **Das Labor in der Hosentasche - Messerterfassung mit dem Smartphone (Sebastian Reuß):**

Mit dem Smartphone lassen sich sehr einfach und sehr gut Messwerte erfassen. Ziel des Workshops wäre, den Teilnehmern die Verwendung der App zu zeigen und mögliche Formate und Anwendungen im Unterricht zu präsentieren/diskutieren

### **Einsatz von LEGO Education SPIKE Prime in den MINT-Fächern (Stefan Ginthum - Christiani):**

LEGO Education SPIKE Prime ist ein neues digitales Lernkonzept für den Einsatz in naturwissenschaftlich-technischen Fächern und der digitalen Medienbildung in den Klassen 5 - 8. Mit der SPIKE App für Tablets oder Computer lassen sich die selbst gebauten Modelle programmieren und auf diese Weise zum Leben erwecken. Die App basiert auf der beliebten Programmiersprache Scratch und begeistert mit einer intuitiv bedienbaren Programmieroberfläche mit Drag-and-Drop-Funktion.

Die vier Lerneinheiten für LEGO Education SPIKE Prime konzentrieren sich auf die Bereiche Maschinenbau, Informatik und Technik. Die spannenden Themen und der lebensnahe Anwendungsbezug der enthaltenen Aufgaben wecken das Interesse der Schülerinnen und Schüler und regen zum kritischen Denken an.

### **Multimedial und kompetenzorientiert Naturwissenschaften unterrichten (Sek I) (Roland Moosmüller - Brockhaus):**

Mit den Brockhaus MINT-Lehrwerken zu lernen, bedeutet multimedial und im eigenen Tempo zu arbeiten – ein kompetenter Lernbegleiter mit direktem Feedback inklusive.

Im Vortrag erkunden und erproben wir gemeinsam mit Ihnen die interaktiven Lehrwerke und erarbeiten, wie diese sinnvoll im Fach Biologie, Chemie und Physik und im fächerübergreifenden Unterricht eingesetzt werden können.

### **Binnendifferenzierung mit digitalen Medien (Thomas Cleesattel):**

In diesem Hands on Workshop werden Wege aufgezeigt, wie Lehrende mit Hilfe digitaler Medien kreativ binnendifferenzieren können. Die Teilnehmer erhalten Anregungen durch praxiserprobte Anwendungsbeispiele, die abschließend in einem Gallery-Walk getestet werden sollen.

### **Thomas dreht am Rad (des Lernens) und zeigt digitale Helfer für den Unterricht (Thomas Cleesattel):**

Ich zeige in diesem Workshop digitale Helfer und Apps, die fächerübergreifend einsetzbar sind und zur Basis eines digitalen Unterrichts mit dem Tablet gehören. Good-Practice Beispiele (z.B. Kollaboration, Feedback, ...) runden den kurzen Talk ab.

### **Animationen mit Keynote (Thomas Moch):**

Keynote auf dem iPad ist längst mehr als ein Präsentationsprogramm. Mit einfachen Werkzeugen lassen sich visuell beeindruckende Animationen erstellen, die über die App hinaus als Video oder GIF Verwendung finden können. Damit lassen sich Lerninhalte auf der digitalen Tafel, in Erklärfilmen oder in eBooks veranschaulichen.

#### **Programmieren mit Scratch auf dem iPad (Thomas Moch):**

Die visuelle Programmiersprache Scratch lässt sich auch auf dem iPad in der Klasse unterrichten. Im Workshop erkläre ich die Grundlagen. Jeder Teilnehmer kann auch ohne Programmiererfahrung sein eigenes Spiel erstellen.

#### **Mathematische Appschlacht (Timo Münzing):**

Im Rahmen des Workshops wird eine Vielzahl an Apps vorgeführt und teilweise ausprobiert. Das Angebot wird hierbei breit gefächert, so dass hoffentlich jeder mit der ein oder anderen neuen Idee aus dem Workshop hinaus geht. Ziel ist dabei nicht in eine App perfekt eingearbeitet zu sein, sondern Ideen und Motivation für neue Projekte zu finden.

#### **Digitale Schnitzeljagd (Tobias Frischholz):**

In diesem Workshop werden praktische Tools für die Arbeit mit mobilen Endgeräten im Unterricht und zum Classroom Management vorgestellt und können aktiv von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern getestet werden.

#### **PowerPoint interaktiv - Alles aus einer Hand (Tobias Krahl):**

In diesem Workshop möchten wir den Teilnehmern zeigen, dass PowerPoint nicht nur ein Programm zum Erstellen "einfacher" Präsentationen ist, sondern mit der Fülle an Möglichkeiten auch geeignet ist, Videos zu erstellen, eigene Avatare zum Leben zu erwecken, mit 3D-Objekten zu spielen uvm. PowerPoint ist somit auch bestens für Schüler geeignet, eigene effektvolle Videos zu erstellen. Diese lassen sich wiederum einfach in ein LMS integrieren. Ziel in diesem Workshop soll es sein, die "neuen" Möglichkeiten von PowerPoint auszuprobieren, ggf auch ein kleines Intro zu erstellen, mit dem man jedes weitere Video starten kann. Zudem möchten wir hier zeigen, wie einfach es mit der neuesten PowerPoint-Version ist, mit Hilfe der internen KI in wenigen Sekunden inhaltlich gute und fertig gelayoutete Präsentationen zu erstellen und diese Möglichkeit auch im unterrichtlichen Kontext zu beleuchten. Aber auch die Möglichkeit zum Classroommanagement und die Implementierung verschiedener Dienste soll aufgezeigt werden, um reibungslose Übergänge im Unterricht zu schaffen und das alles in schönem Design.

#### **Geschichten, Gedanken und Ideen – lasst uns den Deutschunterricht doch mal anders machen! (Verena Knoblauch):**

Deutschunterricht. Geschichten schreiben, Gedichte behandeln, Gedanken und Ideen teilen. Wie wäre es, wenn wir das alles weiterhin machen. Aber ganz anders?

Dieser Workshop soll dazu inspirieren neue Wege im Deutschunterricht aller Schulformen zu gehen. Es werden Möglichkeiten vorgestellt und ausprobiert, wie SchülerInnen durch den Einsatz digitaler Medien kreativ werden können, um ihre Gedanken und Ideen auszudrücken und mitzuteilen und um dadurch einen ganz neuen Zugang zu verschiedenen Themen zu erhalten.

#### **#BreakoutEdu - der Escape Room im Klassenzimmer (Verena Knoblauch):**

BreakoutEdu ist eine Unterrichtsidee zur Förderung von kommunikativen und sozialen Kompetenzen sowie des problemlösenden Denkens. Sie eignet sich 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. Was „draußen“ so gut ankommt, muss doch auch in der Schule einsetzbar sein, oder? Wie kann dieses Gruppenerlebnis ins Klassenzimmer geholt werden? Eine Schatzkiste, verschlossen mit verschiedenen Schlössern, muss innerhalb einer bestimmten Zeit 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.

Die Teilnehmer lernen die Idee der Escape Rooms im Klassenzimmer kennen, erhalten Ideen für die Erstellung eigener Rätsel und lernen verschiedene Tools zur Erstellung von Rätseln und Hinweisen kennen (QR Codes, Learning Apps, H5P).

**Keynote, mehr als ein einfaches Präsentationswerkzeug (Viola Bauer):**

Inhalt: Auch durch den LehrplanPlus gewinnen die Bereiche Informationen gewinnen und Präsentieren deutlich mehr an Bedeutung. Die App Keynote ist ein funktionsreiches aber einfach zu bedienendes Tool zur Erstellung von Präsentationen im Unterricht. Keynote kann jedoch für viel mehr genutzt werden. Es ist ein tolles Werkzeug zur Erstellung multimedialer Lernumgebungen oder visuell äußerst ansprechender Erklärvideos. Die Teilnehmer erfahren, wie sie diese Möglichkeiten ausnutzen können. Eine kurze Einführung in die Grundbedienung der App ist ebenso Teil des Workshops.

**Das Kollegium mitnehmen- Die Rolle schulinternen Fortbildungen (Viola Bauer):**

Um in einem hochkomplexen System wie Schule effektiv, nachhaltig und überzeugend den Anforderungen der Digitalisierung gerecht zu werden, bedarf es gut ausgebildeter, engagierter Kolleginnen und Kollegen. Diskutiert werden u.a. folgende Fragestellungen: Wie erreiche ich ein hohes Maß an Akzeptanz für die „neuen“ Aspekte der Digitalisierung? Am Beispiel der Realschule Abensberg diskutieren die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, wie Strukturen und Prozesse entwickelt werden können, die es allen Lehrkräften ermöglichen, Potenziale systematisch und gewinnbringend in ihren Unterricht zu integrieren.