

## Workshops Gauting 2019

Raum	Dienstag 1 (11:30-12:45 Uhr)	Dienstag 2 (13:30 - 14:45 Uhr)	Dienstag 3 (15:15 - 16:30 Uhr)	Mittwoch 1 (11:30 - 12:45 Uhr)	Mittwoch 2 (13:30 - 14:45 Uhr)	Mittwoch 3 (15:15 - 16:30 Uhr)
1	<b>Martin Fritze:</b> Lehren aus Tradition? Lehreraus- und -weiterbildung zeitgemäß	<b>Wolfgang Schlicht:</b> Mit Bildbearbeitung Medienkompetenz fördern	<b>Günther Lehner:</b> Das Klassenlabor der Zukunft	<b>Tobias Erles:</b> Digitale Medien im Sportunterricht	<b>Georg Schlamp:</b> Digitalisierung konkret. Fremdsprachenunterricht mit dem iPad	<b>Georg Schlamp:</b> Fremdsprachlicher Literaturunterricht mit dem Ipad – Digitalisierung kreativ und binnendifferenzierend
2	<b>Andreas Luckner:</b> iPads im Unterricht - Kreativer Einsatz in allen Fächern	<b>Timo Münzing:</b> Mathematische Appschlacht	<b>Thomas Moch:</b> Musik produzieren mit iPad und Instrumenten	<b>Timo Münzing:</b> Actionbound: interaktive Schnitzeljagden	<b>Cornelsen (Benjamin Heinz):</b> Digitaler Unterricht mit den mBooks von Cornelsen – ein Überblick über Inhalte und Möglichkeiten	<b>Andreas Luckner:</b> Mathe digital: Digitale Medien in Vorbereitung, Unterricht und Nachbereitung
3	<b>Georg Rösch:</b> Verwendung und Einsatzmöglichkeiten von H5P	<b>Julia Frei / Anika Kirsch:</b> Design Thinking in der Schule	<b>Tobias Erles:</b> Der App Werkzeugkasten - digitale Helfer für den Unterricht	<b>Tobias Frischholz:</b> Everyone Can Create! Trickfilme mit der „Stop-Motion“-Technik produzieren	<b>Tobias Frischholz:</b> Everyone can Create! Kurze Videos mit Apple Clips und der „Five Shot Regel“ erstellen	<b>Alexander Sali:</b> Digitales Classroom-Management: Tools zur Kooperation, Dokumentation, Organisation und Planung von Unterrichts
4	<b>Andreas Preußer:</b> „Neue Medien“ im Unterricht - ein Praxisbeispiel	<b>Andreas Preußer:</b> Videoerstellung mit Clips und dem iPad	<b>Johannes Stanggassinger:</b> Weniger Papierkram, mehr Zeit für Unterricht mit Schulmanager Online	<b>Johannes Offinger:</b> Webtools für den Englischunterricht - kreativ und geräteunabhängig	<b>ELMO (Steffen Wienstroh):</b> Modernen Unterricht gestalten mit Dokumentenkameras	<b>Johannes Offinger:</b> Padlet, Socrative & Co: Welches Tool für welchen didaktischen Ort? Vorstellung verschiedener fachübergreifender Anwendungen anhand konkreter Unterrichtsbeispiele
5	<b>EF Class (Jan Ertmann):</b> Digitaler Englischunterricht – zeitsparend, gesellschaftsrelevant, unterhaltsam und kollaborativ	Augmented Reality Erlebnisraum	<b>Michael Cordes:</b> Coding in der Grundschule	<b>Verena Knoblauch:</b> Der Escape Room im Klassenzimmer (#breakoutEdu)	<b>Kai Wörner:</b> Digitale Feedback: Tools - Der Weg zu den magischen d=0,73	<b>Kai Wörner:</b> DiBiS: ein Konzept für die Lehrerbildung /-fortbildung
6	<b>Katja Bröckl-Bergner:</b> Digital to School - Die Lösung für Schulen! Warum wir trotzdem scheiterten.	<b>Valerie Bader (Brockhaus):</b> Gut zu wissen – sicher durch den Informationsdschungel	<b>Eva Stolpmann:</b> Digital unterwegs – Berichte und Beispiele aus dem Schulversuch Digitale Schule 2020	<b>Saskia Ebel:</b> Das Tablet in der Berufsausbildung	<b>Christian Mayr:</b> Flipped Classroom meets mebis: Einfache Kurse gestalten	<b>Felix Kolewe:</b> Everyone can Create! Fächerübergreifendes Arbeiten mit digitalen Medien
7	<b>Christian Wettke (mit Schülergruppe GDS2):</b> Schüleraktivierung durch kreative digitale Produkte	<b>Christian Wettke:</b> Sinnvoller und weniger sinnvoller Einsatz von Tablets im Sportunterricht	<b>Julian Ruckdäschel:</b> Digitalisierung meistern - Das PLN-BreakOut für Lehrer	<b>IServ (Nils Glanz):</b> der digitale Dreh und Angelpunkt Ihrer Schule	<b>eKidz.eu (Felix Haffner):</b> Sprachenlernen mit dem Tablet in der Grundschule	<b>Saskia Ebel:</b> Creative Spaces - Coding für Alle - Spaß mit Coding
8	<b>Wolfgang Schlicht:</b> Schüler erstellen eine QR-Code Rallye	<b>Ulrich Hierdeis:</b> Einbetten und Öffnen" - Antworten der Pestalozzi-Grundschule auf die Lebenswirklichkeit ihrer Schüler*innen	<b>Viola Bauer:</b> Einfache Unterrichtsideen zur Schüleraktivierung im MINT-Unterricht: Digitale Angebote gewinnbringend in alle Unterrichtsphasen integrieren	<b>Andreas Ott:</b> Interaktive Inhalte in mebis mit H5P	<b>Johanna Uhl:</b> „Prosum“ digitaler Medien im FSU: Fremdsprachenlernen und Fremdspracherwerb durch die Verknüpfung von Konsum und Produktion digitaler Medien	<b>Johanna Uhl:</b> M(A)LL: Mobile (Assisted) Language Learning Smartphones, Tablets & Co. im kommunikativen Fremdsprachenunterricht
9	<b>Günther Lehner:</b> Das bewegte Bild – Filmen, Schneiden und Vertonen mit dem Tablet/iPad	<b>Julian Ruckdäschel:</b> You are hired: kreative Bewerbungsvideos mit dem Green Screen	<b>Andreas Hofmann:</b> Die Ammenmärchen der Digitalisierung. Nein, es ist kein Hexenwerk!	<b>Johannes Stanggassinger:</b> Weniger Papierkram, mehr Zeit für Unterricht – mit Schulmanager Online	<b>Verena Knoblauch:</b> Green Screen im Unterricht	<b>Alexander Lamp:</b> Unterrichtsbegleitung mit der Classroom-App
Microsoft Raum	<b>Arwen Schnack (presented by Microsoft):</b> Assistive Tech im Schrift-Sprach-Erwerb	<b>Jutta Schneider (Code your Life - presented by Microsoft):</b> Mit der Turtle zu mehr Teilhabe: Programmieren in inklusiven Lernsettings	<b>Cornelia Schneider-Pungs (Microsoft):</b> Schulentwicklung im Digitalen Wandel: Von der Vision bis zur Praxis	<b>Felix Müller (presented by Microsoft):</b> Schützen & Sicher agieren: Digitale Bildung als Chance für mehr Datensicherheit	<b>Ferdinand Stipberger (presented by Microsoft):</b> Kommunizieren & Kooperieren: Lehrplanentwicklung mit Teams	<b>Ferdinand Stipberger:</b> GeoGebra-online - Arbeiten mit GeoGebra-Material, GeoGebra-Büchern und GeoGebra-Gruppen

11	<b>DieSchulApp (Benno Rott):</b> Digitalisierung leicht gemacht - mobile Schulorganisation für Schüler, Eltern und Lehrer am Beispiel von DieSchulApp	<b>Christiani (Roger Wolf):</b> Programmieren Lernen mit dem Calliope Mini und fischertechnik Calliope Lernbaukasten	<b>Ulrich Hierdeis:</b> Sprachliche Bildung durch den kreativen Einsatz digitaler Endgeräte	Augmented Reality Erlebnisraum	<b>Felix Kolewe:</b> Lernräume gestalten	<b>Eyk Franz:</b> Das iPad in Lehrerhand
Mehrzweckraum Apple (Everyone can Create)	<b>Apple und ACS Group:</b> Zeitgemäße Ausstattung von Klassenzimmer und Schule - was brauche ich wirklich?	<b>Viola Bauer:</b> Everyone Can Create! Keynote- mehr als ein einfaches Präsentationstool	<b>Christian Heinz:</b> Everyone Can Create! Digitale Inhalte und relevante Lernprodukte erstellen	<b>Christian Heinz:</b> Everone can create! Geschichten erzählen mit Photo, Text, Audio und Video.	<b>Eyk Franz:</b> Everyone can Create! Kreatives Arbeiten mit den Bordwerkzeugen des iPad	<b>Anja Schweickert:</b> Everyone Can Create! Sketchnoting mit Apple Pencil - kreativ arbeiten in allen Fächern
13		<b>Alexander Lamp:</b> iPad-Administration mit Apple Configurator	<b>Stabilo (Karin Krieg):</b> Schreiben lehren und lernen im digitalen Zeitalter		<b>Julia Frei / Anika Kirsch:</b> Keine 1:1 Ausstattung? Kein Problem! Praxisbeispiele aus 1:n Unterrichtssituationen	<b>Andreas Ott:</b> Interaktive Spiele und Experimente mit mobilen Endgeräten
14		<b>Martin Fritze:</b> Planung von Unterrichtssequenzen im 21. Jahrhundert	<b>Wolfgang Schlicht:</b> Interaktive Videos mit H5P und Spark Video		<b>Apple und ACS Group:</b> Zeitgemäße Ausstattung von Klassenzimmer und Schule - was brauche ich wirklich?	<b>Christian Mayr:</b> Interaktive Lernmaterialien erstellen mit H5P: Einfach, kollaborativ und anschaulich
15		<b>STÜBER SYSTEMS GmbH (Bernhard Stüber):</b> Kabellos Präsentieren im Unterrichtsraum	<b>Jan Albrecht:</b> Everyone Can Create! Texte lebendig werden lassen mit Pages		<b>Alexander Sali:</b> Digitales Classroom-Management: Tools zur Kooperation, Dokumentation, Organisation und Planung von Unterrichts	<b>Thomas Moch:</b> Professionelle Filme mit iPhone und iPad
					<b>Peter Eckert:</b> Bookwidgets: Interaktive Arbeitsblätter und Spiele selbst gestalten	