

## Workshops Karlsruhe 16. - 17.11.17 (sortiert nach Vorname)

<b>Alexander Fischer</b>	<b>Verwaltung von iPads mit dem Apple Configurator 2:</b> Der kostenlose Apple Configurator 2 ermöglicht die Verwaltung von iPads in kleineren Umgebungen. In dieser Demoveranstaltung lernen Sie die Voraussetzungen und Möglichkeiten, aber auch die Grenzen des Apple Configurators kennen.			
<b>Andrea Kerner</b>	<b>Film APP - das iPad als Allroundtalent in der Videoerstellung.</b> Von der Idee zum geschnittenen Video. Mit der App „Movie“ ist dies in kürzester Zeit professionell möglich. Nach dem Workshop hat jeder Teilnehmer gefilmt, geschauspielert, geschnitten und/ oder nachvertont und so seinen eigenen Film oder Trailer erstellt.			
<b>Andreas Hofmann</b>	<b>Strategische Umsetzung von 1:1 Projekten</b> - Nach acht Jahren in eigenen 1:1 Klassen, über 5 Jahren in iPadklassen und nach vier Jahren medienpädagogischer Beratungstätigkeit, habe ich Dutzende von Schulen auf ihrem Weg zur 1:1 Ausstattung begleitet und betreut. Die Erfahrungen möchte ich gerne teilen und in einen regen Austausch mit Ihnen kommen.			
<b>Anselm von Sellen</b>	<b>Escape Rooms und EduBreakouts - Immersive Games in Bildungskontexten</b>	<b>Insight the Black Box -</b> Persönlichkeitsentwicklung und schwarze Pädagogik		
<b>Christian Heinz</b>	<b>Speed-Dating - Teachmeet - Coffee Break - Genius Hour: Informalize! ongoing professional learning! Digitales Lernen mit mobilen Endgeräten ist NEUES Lernen.</b> NEUES Lernen erfordert NEUE Antworten - auch und gerade im Bereich kontinuierliche berufliche Weiterbildung. Im Sinne von "mind the gap" spielen die Teilnehmer gemeinsam mit dem Referenten "informelle" Methoden durch, die dann 1:1 an den jeweiligen Schulen sofort eingesetzt werden können. Ausgangspunkt wird der Bereich "Flexible Lernumgebung / mobile Endgeräte" sein - der Bereich, für dessen Entwicklung der Referent an seiner Schule seit Jahren kämpft - manchmal sogar mit Erfolg :). Vorsicht: Voraussetzung zur Teilnahme ist aktive Mitarbeit / Kollaboration / Bereitschaft zum Austausch zu allen Themen, die den Teilnehmern wichtig sind im Bereich "bridging the gap" an ihren Schulen.	<b>Learners as designers. iBooksAuthor 180 Grad. Wir gestalten KEIN eBook:</b> Nach einem kurzen Impulsvortrag über Schüler-Projekte mit Ernstcharakter rund um iBooks Author erstellen die Teilnehmer im Hands-on-Workshop in Echtzeit mit Hilfe von iBooks Author eine multimediale Dokumentation der Arbeit im Workshop. Die Teilnehmer lernen dabei die Grundzüge der Arbeit mit dem Programm iBooksAuthor kennen - der Workshop ist jedoch kein reiner "Anwendungs-Workshop", sondern verknüpft den Umgang mit dem Programm mit Projektarbeit vor Ort. Von den Teilnehmern wird aktive Mitarbeit im Workshop sowie Spaß am Kollaborieren erwartet. Die Inhalte des Workshops sind auf alle Fächer sowie Schularten etc. übertragbar. Und: nach dem Workshop kennt jeder Teilnehmer iBooks Author so gut, dass er das Gelernte unmittelbar im eigenen Unterricht einsetzen kann, um kollaborativ mit einer Schülergruppe ein multimediales iBooks Author Portfolio von Projektarbeit zu erstellen.	<b>Lernen neu gedacht! Zukunftsweisendes Lernen braucht eine inspirierende Lernumgebung</b> - Lernen findet immer in Lernumgebungen statt. Umgebungen beeinflussen durch die Art ihrer Gestaltung das Verhalten von Individuen - im Kontext Schule: das Verhalten von Schülern. Der Vortrag mit interaktiven Elementen geht der Frage nach, wie die Gestaltung einer Lernumgebung dazu beitragen kann, dass Lernen mit mobilen Endgeräten unter lernförderlichen Bedingungen stattfinden kann. Zur Illustration wird der Referent viele konkrete Beispiele aus der Unterrichtspraxis bringen und in die Hands-on-Workshop-Phasen integrieren. Der Referent unterrichtet selbst Englisch in einer „Flexible Learning Environment“ - viele Photos und Videos aus der Praxis illustrieren die Inhalte des Workshops.	
<b>Christine Hammer/ Markus Gmeiner</b>	<b>Actionbound - Bildung multimedial entdecken:</b> Die App Actionbound ist ein interaktives Education-Game für Smartphone und Tablets. Der Bound wird am Tablet oder PC erstellt, angewendet wird die App jedoch auf dem Tablet oder Smartphone. Die Einsatzmöglichkeiten von Actionbound in der Schule sind vielfältig, z.B. Festigung und Ergebnissicherung, Stationenlernen, finden von Anwendungsbeispielen, Anleitung für Experimente, Digitale Stadtrundgänge/ Schnitzeljagd usw. Der Vorteil von Actionbound ist, dass es sich in allen Fächern einsetzen lässt. Im Workshop lernen Sie Actionbound kennen und probieren es selbst aus.			
<b>Constanze Lotter</b>	<b>„Interaktive Lernbausteine erstellen mit LearningApps“:</b> Dieser Workshop erläutert anhand von Erklärvideos die wesentlichen Funktionen, welche das Erstellen und den Einsatz von LearningApps im Unterricht ermöglichen. Es wird eine Auswahl an Templates vorgestellt (z.B. Vorlagen für Zuordnungsübungen, Multiple-Choice-Tests) und erklärt, wie diese überarbeitet und anschließend genutzt werden können. <a href="http://www.lmz-bw.de/landesmedienzentrum/medienzentren/stadtmedienzentrum-karlsruhe-am-lmz/online-workshops.html">http://www.lmz-bw.de/landesmedienzentrum/medienzentren/stadtmedienzentrum-karlsruhe-am-lmz/online-workshops.html</a>			
<b>Dejan Mihajlović</b>	In diesem Workshop werden aktuelle Entwicklungen des Lehrerberufs im Rahmen des digitalen Wandels vorgestellt und diskutiert. Dabei betrachten wir die Veränderungen bezüglich der Rolle im Unterricht, der Arbeitsbedingungen und -formen, der zukünftig erforderlichen Kompetenzen und des zeitgemäßen Lehrens. Außerdem werfen wir einen Blick auf die Fragen, welche Lehrer*innen-Ausbildung dafür notwendig wäre und welche Möglichkeiten es bereits gibt, sich adäquat fortzubilden. Sowohl Smartphones als auch Tablets oder Laptops sind für Anwendungsbeispiele erwünscht. Dieser Workshop zielt auf erfahrene und neue Lehrer*innen, die ihre Kenntnisse, Perspektiven, Ideen und Meinungen austauschen und sich vernetzen sollen.			
<b>Elena Gerstenecker</b>	<b>"Arbeitsmittel individuell erstellt</b> - Ein Lehrbuch mit der App Book Creator selbst gestalten." Schweres Bücherschleppen? Vergangenheit! Schüler erstellen ihre Bücher selbst. Neben der Vorstellung unterschiedlicher Funktionen, Anwendungen und einigen Praxisbeispielen aus dem Unterricht, haben Sie auch die Möglichkeit ihr individuelles Buch zu erstellen.			
<b>Eyk Franz</b>	<b>Das iPad in Lehrerhand:</b> Planung - Unterricht - Nachbereitung: 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.	<b>Kooperatives Arbeiten:</b> Kennen Sie diese Szene, dass man an einer Gruppe Jugendlicher vorbeigeht und alle schauen auf ihr Smartphone? Unsere Kommunikation sah doch früher ganz anders aus! Und: Die machen doch gar nichts mehr miteinander! Oder haben sich kommunizieren, kollaborieren und kooperieren verändert? Wie können uns digitale Werkzeuge wie das iPad helfen, diese o.g. Methoden im Unterricht zu realisieren? In dem Praxisworkshop soll thematisiert werden, wie wir als Lehrkräfte Lernarrangements schaffen unterstützen.		

<b>Frank Lohrke</b>	<b>Vortrag und Demonstration: Lernen mit Augmented Reality</b> : Durch das Spiel Pokémon Go ist das Thema Augmented Reality in der Gesellschaft angekommen. Doch was hat das mit der Schule zu tun? Die Erweiterung der Realität mit Hilfe digitaler Medien kann auch im Unterricht gewinnbringend verwendet werden. In diesem praxisorientierten Vortrag werden zahlreiche Beispiele gezeigt, wie man die Realität digital erweitern und damit in seinem Unterricht einsetzen kann. Sowohl das Verwenden vorgefertigter Anwendungen als auch das Erstellen von Augmented-Reality-Umgebungen werden dabei thematisiert. Die Beispiele stammen hauptsächlich aus dem Bereich der Naturwissenschaften.	<b>Digitale Versuchsanleitungen und -dokumentationen im naturwissenschaftlichen Unterricht:</b> In diesem Workshop werden Beispiele dargestellt, wie man schülergerechte und motivierende Versuchsanleitungen und -dokumentationen von Lehrern als auch von Schülern erstellt werden können.		
<b>Jan Hamsch</b>	<b>MIFD - individuell und zeitgemäß Lernen mit Konzept:</b> Güter Unterricht? Reflektierter Medieneinsatz statt App-Parade mit Hilfe des MIFD (Modell individuelle Förderung digital). Von Lehrern für Lehrer entwickelt. Wissenschaftlich fundierte, zeitgemäße Orientierungshilfe zum Einsatz digitaler Medien im Klassenzimmer. Im Workshop bekommen die Teilnehmer die Gelegenheit, die verschiedenen Bereiche des MIFD in ihren individuellen Lehr-/Lernkontexten anzuwenden. Hierzu erfolgt zunächst eine theoretische Einführung in die vier Bereiche des Modells (Lernzeitgestaltung, Diagnose, Klassenführung, Kommunikationskompetenz). Es werden zahlreiche Best Practice Beispiele aus den verschiedenen Bereichen des Modells vorgestellt sowie Anregungen gegeben, diese im Unterricht umzusetzen.	<b>Produktbezogenes kreatives Arbeiten mit iPads.</b> iPads bieten ein großes Potential beim Erstellen von kreativen Lernprodukten und ermöglichen den Lernenden selbstgesteuert und individuell, Lernergebnisse und Prozesse zu visualisieren indem sie kreative Produkte erstellen. Strukturieren und verbalisieren von Wissen mit Mind/Concept Maps; Erklärvideos schnell und einfach selbst gemacht; Eine Wissenssendung mit GreenScreen produzieren; Augmented Reality Plakate gestalten.	<b>iPad im Fremdsprachenunterricht - Lernen Sie das Potential des iPads im Fremdsprachenunterricht kennen und erleben Sie im Hands On Umsetzungsmöglichkeiten:</b> zielgerichtetes und motivierendes Vokabellernen; Evaluation von Schülerleistungen und Feedback; Dialoge einmal anders; Sprechanlässe und Selbstfeedback (Podcast & Co)	
<b>Jan Weiss</b>	<b>Digitaler Unterricht ganz einfach - Flipped Classroom und Co. mit MS OneNote und Powerpoint</b> Deutsche Lehrkräfte haben höhere Berührungängste und Sorgen beim Einsatz digitaler Medien im Unterricht. In keinem anderen Land kommt der Computer weniger zum Einsatz im Unterricht als in Deutschland. Lehrer in Deutschland bilden sich im Vergleich seltener zur Integration digitaler Medien im Unterricht fort und schätzen die Potenziale digitaler Medien für den Unterricht niedriger ein als in anderen Ländern, obwohl es kaum Erfahrungen mit dem Einsatz gibt. Der Workshop zeigt beispielhaft, wie durch Absenkung der Anforderungen und durch den Einsatz von bekannten Programmen und einheitlichen Oberflächen Berührungängste verringert werden. MS OneNote und Powerpoint reichen für den Einstieg völlig aus, um moderne Methoden wie den „flipped classroom“ im Unterricht einzusetzen. Bekannte Programme erleichtern den Einstieg und machen „Appetit auf mehr“.			
<b>Janet Kemmoona/ Martin Suedes</b>	<b>Erstellen von Lernvideos mit Explain Everything:</b> Die Teilnehmer erhalten zunächst eine Einführung in die grundlegenden Funktion der App. Es werden praktische Beispiele aus dem Unterricht vorgestellt. Im Anschluss haben die Teilnehmer die Möglichkeit, selbstständig ein kurzes Lernvideo zu erstellen.			
<b>Johanna Uhl</b>	<b>Mobile Assisted Language Learning (MALL):</b> Smartphones, Tablets & Co. im interaktiven Englischunterricht In diesem Workshop „daddeln“ die Teilnehmer auf ihren Privatgeräten und erfahren, welche besondere Potenziale diese für das Fremdsprachenlernen bergen und auf welche vielfältige, doch unkomplizierte Weise diese methodisch und didaktisch überlegt in den Englischunterricht integriert werden können. Besonders interaktive und kollaborative Methoden stehen dabei im Vordergrund.	<b>Organisatorische und methodisch-didaktische Grundlagen von Unterricht in Tabletklassen (1:1/BYOD)</b> In diesem Workshop gibt die Referentin den Teilnehmern einen Einblick in ihren Unterrichtsalltag in Tabletklassen: Sie zeigt zunächst, wie Tablets und Apps in allen Fächern als Organisations-Tools genutzt werden können (z.B. zur Ordnung und Archivierung von Klassen, Fächern, Unterrichtsmaterialien und -medien oder zum Austausch von Dateien) und welche Möglichkeiten Schüler und Lehrer haben, sie als multimediale Gestaltungswerkzeuge (z.B. als Smartboard, zur individuellen Schülerheftführung oder generell zur Mediengestaltung) einzusetzen. Dann erfahren die Teilnehmer handlungsorientiert einige methodisch-didaktische Grundlagen, wobei besonders die Nutzung unterschiedlicher Medien und Materialien sowie interaktive und produktive Methoden im Vordergrund stehen.		
<b>Jörg Schumacher/ Dr. Kirsten Bresch</b>	<b>Erstellung von Trickfilmen mit der App „Stop Motion Studio“</b> Das Medium Trickfilm ist im schulischen Kontext vielseitig einsetzbar. Das Repertoire reicht hier vom „digitalen Daumenkino“ aus dem Kreativbereich bis hin zu Formen der digitalen Narration oder der Erstellung von Erklärvideos. Mit Hilfe der App "Stop Motion Studio" und mobilen Endgeräten (iPads, Android und Windows-Tablets) können Sie sehr schnell sehr anschauliche und motivierende Trickfilme erstellen. Wie das geht, erlernen Sie im angebotenen Workshop. Online finden Sie den Kurs auf folgender URL: <a href="https://goo.gl/SuTZQy">https://goo.gl/SuTZQy</a>			
<b>Julian Fiedler</b>	<b>Vortrag/digitale Hospitation:</b> didaktische Aufbereitung einer Unterrichtsstunde (KBS Büromanagement im 1Lj., Lernfeldunterricht, Thema: AGB), Vorstellung einer Unterrichtssequenz (Planung, Ablauf, Lernziele, Umsetzung). Der Unterricht wurde schon gehalten und kann somit Sequenzweise als Video mit eingespielt werden.			
<b>Kai Wörner</b>	<b>Historisches Lernen „app“ to date „Lernen mit Tablets oder Smartphones?“</b> - Das macht doch nur in den Naturwissenschaften Sinn! Dieser These möchte der Workshop „Historisches Lernen „app“ to date“ widersprechen, indem gezeigt werden soll, inwieweit mobile Endgeräte im Geschichtsunterricht gewinnbringend einsetzbar sind. Zahlreiche Apps und Webtools liefern vielfältige Möglichkeiten, um schülerorientierte Unterrichtsszenarien zu kreieren, bei denen die Lernenden selbsttätig werden, um ihren historischen Lernprozess organisieren zu können. Ausgehend von praktischen Beispielen werden im Workshop Ideen vorgestellt, wie ubiquitäres Lernen gelingen kann. Diese werden dann in einer anschließenden Ausprobierphase auch gleich live für Ihren Unterricht passend umgesetzt.	<b>Deutschunterricht digital - sinnvoll ergänzen statt ersetzen</b> Bereits seit 2011 wird an der Realschule am Europakanal in Erlangen im Fach Deutsch mit dem iPad gearbeitet. Im Rahmen dieses praxisorientierten Workshops soll diskutiert werden, wie auch im sprachlichen Kontext das Tablet sinnvoll in den alltäglichen Unterricht eingebunden werden kann. So lässt sich nicht nur kollaborativ an Texten arbeiten, sondern auch beim kreativen Präsentieren des Lernstoffs spielen digitale Tools ihre Stärken aus. Mit den erworbenen Kenntnissen sind dann Sie an der Reihe! Bringen Sie Unterrichtsmaterialien oder -ideen in den Workshop mit und ergänzen Sie diese live um „digitalen Content“.		

<b>Kerima Lee Clara</b>	<b>VocAPPulary Training 4.0</b> - Wortschatztraining im Fremdsprachenunterricht Beschreibung: In diesem Workshop werden Apps zur Festigung und Vertiefung des Wortschatzes im Fremdsprachenunterricht vorgestellt und interaktiv mit Hilfe der Schüler erprobt. Das traditionelle Vokabel- und Phrasenlernen kann man künftig app-haken!	<b>Speaking APPility 4.0</b> - Förderung der Sprechkompetenz im Fremdsprachenunterricht Beschreibung: In diesem Workshop werden Apps zur Förderung des Sprechens im Fremdsprachenunterricht vorgestellt und interaktiv mit Hilfe der Schüler erprobt. Die Angst vorm Sprechen wird somit spielerisch app-gelegt!		
<b>Michael Jeschke/Michael Steinel</b>	<b>Sicher und synchron - Ihre Daten auf allen Geräten</b> Sie nutzen PC, Notebook, Tablet, Smartphone,... und wollen die Daten auf allen Geräten miteinander abgleichen und stets aktuell und sicher verarbeiten? In diesem Workshop zeigen wir mit verschiedenen Tools wie das mit und ohne Cloudanbindung funktioniert. Außerdem erfahren Sie wie man, insbesondere auf mobilen Geräten, Daten mit einfachen Apps absichern und den Zugriff darauf mit sicheren Passwörtern realisieren kann.	<b>Schul- und Unterrichtsorganisation:</b> Einsatz von OneNote, Add-Ins & weiteren Apps auf dem Surface In diesem Workshop wollen wir ausgewählte Beispiele aus dem Schul-/ Unterrichtsallday mit OneNote, den Add-Ins Onetastic, Webclipper, Kursnotizbuch sowie mit weiteren interessanten Apps (Office Lens, Drawboard PDF, Office Mix,...) zeigen. Es werden Unterrichtsbeispiele und andere Arbeitsabläufe demonstriert, ein guter Einstieg für jeden, der einen Überblick und konkrete Umsetzungsmöglichkeiten zum Einsatz von Tablets im Schulalltag erhalten möchte.		
<b>Müller trifft Schmidt</b>	<b>Green Screen meets Pecha Kucha:</b> Sie lernen, wie Sie mit einem simplen grünen Tuch und einer 2-Euro-App zukünftig als Moderator auf einer Leinwand erscheinen. Wir werden Ihnen zeigen, wie vielfältig diese Technologie in Schülerhand sein kann, wenn Schüler sich beispielsweise (scheinbar) vor dem weißen Haus befinden oder sich in ein historisches Ereignis hinein teleportieren. Außerdem können auch Sie als Lehrer von dieser neuen Präsentationstechnik profitieren. Wir werden die Pecha Kucha Doktrin leicht abwandeln, indem wir die starre Zeitstruktur leicht aufweichen und die Vertextlichung von Informationen erlauben. Somit ist sie hervorragend im schulischen Bereich einsetzbar.	<b>Zirkus DigiTali:</b> In diesem Workshop werden Sie von Marek und Thomas verzaubert. Denn hier trifft nicht nur Müller Schmidt, hier verschmilzt die analoge mit der digitalen Welt, Handgezeichnetes verwandelt sich in Einsen und Nullen. Hier werden herkömmliche Arbeitsblätter digital aufpoliert, hier wird nicht nur zur Schau gekocht. Hier wird das Digitalisierungsmonster gezähmt und hier wird mit mehreren Apps jongliert. Hier spielt ein grünes Tuch die Hauptrolle, ein Stativ wird zum Statist und keine zwei Euro für eine Applikation reichen aus für die Bretter, die die Schulwelt bedeuten.	<b>Geschmeidig(e) Tutorials mit dem iPad produzieren:</b> Unser Hauptdarsteller heißt iMovie. Sie lernen - mit dem sogenannten Ken-Burns-Effekt - Fotos zum Leben erwecken. Außerdem schneiden und vertonen Sie Ihr Video. Die einzelnen Arbeitsschritte werden mit selbst erstellten Tutorials vorgestellt. Diese werden Ihnen anschließend zur Verfügung gestellt, sodass Sie auch zu einem späteren Zeitpunkt noch nachvollziehen können, wie wir vorgegangen sind.	
<b>Pierre Heinz</b>	<b>Schülerverwaltung mit WebUntis (mobile)</b>			
<b>Sabine Strauss</b>	<b>TouchCast</b> - TouchCast ist eine Anwendung mit (fast) grenzenlosem Potenzial, Videos interaktiv zu gestalten. Diese können anschließend auf dem PC oder in der (iOS) App abgerufen werden. Das Programm bietet die Möglichkeit, eine Vielzahl sogenannter vApps einzufügen (Weblinks, Karten, Quizzes, Abstimmungen etc.), auf die innerhalb eines Videos zugegriffen werden kann. So kann man TouchCast z.B. auch als Weblink-Sammlung einsetzen, die per Video begleitet wird oder Schülerinnen und Schüler können z.B. mithilfe der Greenscreen-Funktion in einem professionell wirkenden Nachrichtenstudio Inhalte erläutern. Im Workshop werden die vielfältigen Wege, die sich daraus im Unterricht und in Flipped-Classroom-Settings ergeben, diskutiert und erste kleine Aufnahmeversuche mit der App gestartet. Bitte bringen Sie Kopfhörer mit!	<b>Web 2.0 Tools und Apps für mehr Abwechslung im Unterricht:</b> In diesem Workshop geht es um leicht zu bedienende Programme, die zum Beispiel die Erstellung von Quizzes ermöglichen (wie Kahoot) oder mit denen man Feedback auf überraschende Weise einholen kann (z.B. durch das Generieren von Memes). Programme, um schnell und effektiv Gruppen einzuteilen und/oder kollaborativ zu arbeiten (z.B. mit der App Team Shake oder mit Etherpads) und Möglichkeiten mit Texten auf ungewohnte Weise zu arbeiten, um andere bzw. weitere Lernkanäle anzusprechen. Im Vordergrund stehen nicht die hippesten Tools, sondern überlegte Einsatzmöglichkeiten.		
<b>Sandra Ricker</b>	<b>Fragen stellen - Denkanlässe anbieten</b> - mit den richtigen Fragen von tieferer Wissensverarbeitung Vorwissen sammeln, Reflektieren, digitale Portfolios führen ... digitale Medien bieten Schülerinnen und Schülern vielfältige Formen ihre Gedanken und ihr Wissen zu formulieren. Dieser Workshop zeigt Praxisbeispiele aus der Grundschule und 5. Klasse, in denen die Fragestellung und angebotene Satzanfänge die Schülerinnen und Schüler zur intensiveren Auseinandersetzung mit dem eignen Wissen anleiten. Es kommen beispielhaft die Plattform Padlet und die App Seesaw als Werkzeug zum Einsatz.	<b>Ideen und Erfahrungen zur aktiven Elternarbeit in Schulen mit intensivem Medieneinsatz</b> <b>Schulleitungen und Kollegien</b> kümmern sich häufig intensiv darum, die Beschaffung digitaler Geräte und den Einsatz im Unterricht gut vorzubereiten. Medienkonzepte werden erarbeitet, Erfahrungen anderer Schulen einbezogen, Eltern über den Start eines Projekts oder einer Tabletklasse informiert und das Kollegium fortgebildet. Wichtig ist aber auch, kontinuierlich das Vertrauen in den reflektierten und sinnvollen Einsatz der Medien im Unterricht zu stärken. Dieser Workshop stellt mehrere bereits erfolgreich erprobte Modelle der Elternarbeit in Schulen mit hohem Medieneinsatz vor.	<b>Fachtexte leichter nutzen:</b> Inhalte mit der App LiquidText strukturieren, Informationen entnehmen und weiterverarbeiten - ein Beispiel aus dem Fach Wirtschaft Aus Anleitungen, Lehrtexten oder Lehrbüchern relevante Informationen zu entnehmen will geübt sein. Die klassische Variante des Strukturierens und Markierens mittels Textmarker kann in vielen Apps bereits heute für PDFs genutzt werden. LiquidText geht einen deutlichen Schritt weiter und erlaubt das Zusammenstellen relevanter Informationen, Exzerpieren von Textstellen und die Weiternutzung in anderen Apps, und das inklusive Quellenangaben. Die Textarbeit kann so deutlich produktiver gestaltet werden. Im Workshop wird ein Beispiel vorgestellt und ausprobiert.	
<b>Saskia Ebel</b>	<b>Schülerworkshop - Programmieren mit dem mBot (IT-Kaufmann/-frau 2. Jahr):</b> Wer wollte nicht schon mal ohne Fernbedienung einen Roboter steuern können? Hier ist das möglich. Egal ob Grundschule oder Berufliche Schule, die App mBlockly ermöglicht jedem einen motivierenden Start in die Programmierung. Auszubildende im Ausbildungsberufs IT-Kaufmann/-frau 2. Jahr zeigen, wie sie schlussendlich den mBot in einem Parcours selbst programmiert fahren und so eine Einheit in der Schule spielend leicht umsetzen können.	<b>Schülerworkshop - Programmierung mit Swift Playgrounds:</b> Programmierung muss nicht langweilig unterrichtet werden. Egal ob Anfänger oder Informatikexperte, diese App ermöglicht jedem einen motivierenden Start in die Programmierung. Auszubildende im Ausbildungsberufs IT-Kaufmann/-frau 2. Jahr zeigen, wie sie Swift Playgrounds im Unterricht als Einstieg in die Programmierung benutzt haben. Anschließend werden alle TeilnehmerInnen selbst die ersten Schritte in dieser App gehen.		
<b>Schüler WES (Ebel)</b>	<b>Tablettalk mit Schülern</b> - Endlich Antworten von denen bekommen, für die wir das alles tun? Hier ist das möglich. In gemütlicher Atmosphäre dürfen Sie die Schüler der WES mit ihren Fragen löchern und erfahren so aus erster Hand wie Tabletunterricht an Schulen bei den Schülern ankommt. Wollten Sie das nicht auch schon immer mal?			
<b>Sebastian Schmidt</b>	<b>Erfahrungsbericht vom Flipped Classroom;</b> Ohne zu wissen, dass es Flipped Classroom gibt, wollte ich vor über vier Jahren Erklärvideos in meinem Unterricht einsetzen. Bei meiner Unterrichtsvorbereitung hatte ich bereits häufiger Beispiele bei YouTube entdeckt, mit denen mathematische Sachverhalte toll dargestellt worden sind. Gleichzeitig erfuhr ich von meinen Schülern, dass die heutige Schülerschaft schon Erklärvideos auf YouTube sucht und findet. Allerdings hatten viele Erklärungen erhebliche Mängel und Fehler. Also beschloss ich, selbst Videos zu erstellen. In meinem Workshop will ich Ihnen von den Erfahrungen aus den letzten vier Jahren berichten. Mein Unterricht hat sich grundlegend geändert und darf sich heute schülerzentriert schimpfen. Nur der Einsatz von Videos hat mich viele Fehler machen lassen aber vor allem auch gelehrt, worauf es beim Lernen der SchülerInnen ankommt. Zum Einlesen lade ich Sie auf meine Homepage <a href="http://www.flippedmathe.de">www.flippedmathe.de</a> ein.			

<b>Sebastian Stoll</b>	„Alle in einem Boot“ - Gemeinsam in den eigenen Flipped Classroom. Die ersten Videos sind geplant oder schon fertiggestellt, die Lernplattform und das entsprechende begleitende Material sind einsatzbereit, man selbst ist euphorisch, endlich gemeinsam mit seinen SchülerInnen loszulegen... Doch wie schaffe ich es, alle Beteiligten ins Boot zu holen? Wie gelingt es mir, meine SchülerInnen auf ihrem Weg hin zu einem möglichst selbstorganisierten Lernen zu begleiten? Im Workshop werden wir zunächst gemeinsam überlegen, wer für eine erfolgreiche Umsetzung des Vorhabens an Bord geholt werden sollte. Im Anschluss „durchleben“ die Teilnehmer meine Vorgehensweise zur Heranführung meiner SchülerInnen in die Arbeit mit Erklärvideos.	„Flipped Classroom: Tipps und Tricks zur Produktion und zum Einsatz eigener Erklärvideos“ Im Workshop werde ich zunächst einen kurzen Überblick über meinen Flipped Classroom 180grad-flip.de und dessen schrittweisen Weiterentwicklung geben. Im Anschluss wird der Fokus auf das Video bzw. die Videoproduktion, den Videoschnitt und den anschließenden Weg ins Internet gelegt. Ich stelle meine Vorgehensweise, meine verwendeten Tools und deren Handhabung vor, um anschließend in einer Praxisphase erste Gehversuche in der eigenen Videoproduktion zu machen.		
<b>Stefanie Maurer</b>	<b>1 und 1 bleibt 2 - Mit Didaktik und Tablets Grundschulen bereichern:</b> Technik alleine in Schule bringt nichts. Doch mit welchen didaktischen Grundideen können Tablets schon bei den „Kleinen“ Lernszenarien gestalten, bereichern oder erst ermöglichen? Mit nützlicher Theorie vorweg kannst du in einem Stationslauf mögliche Unterrichtsszenarien praktisch erfahren. Und das wie in der Grundschule üblich: fächerübergreifend, praxisorientiert und möglichst einfach.	„Hey, hello!“ - Tablets im Englischunterricht der Grundschule: Sprachhandelnder Inputprovider - so wird die Rolle der Englischlehrkraft in der Grundschule beschrieben. Eine große Aufgabe! Der Einsatz von Tablets schafft entlastende und insbesondere sprachfördernde Unterrichtssituationen, in denen die Kinder aktiv ihre Sprache erproben und an ihr arbeiten. In diesem Workshop erkundest du praxisnah und praktisch Unterrichtssituationen rund ums Sprechen, Lesen, Hören und Schreiben.	<b>Das kleine ABC zum Einsatz von Tablets in der Grundschule</b> Was muss ich organisatorisch beachten, wenn ich schon in der ersten Klasse mit Tablets arbeiten möchte? Womit fange ich an? Gibt es eigentlich iPad-Regeln? Das kleine ABC in der Grundschule - In diesem Workshop können alle Fragen gestellt und möglichst beantwortet werden - nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch in Hands-on Phasen. Der Workshop richtet sich vornehmlich an Anfänger, wobei der Austausch von Erfahrungen sicherlich auch für Fortgeschrittene interessant ist.	
<b>Stephanie Woessner</b>	<b>Präsentationsmöglichkeiten mit Tablets (Android):</b> In diesem Workshop soll gezeigt werden, wie man Tablets auf unterschiedliche Weise einsetzen kann, um mit Hilfe von Apps Sachverhalte zu erarbeiten und Arbeitsergebnisse mit der Klasse zu teilen. Es wird um ganz unterschiedliche Szenarien gehen, die auf so gut wie alle Fächer übertragbar sind. Die Teilnehmer werden die Möglichkeit haben, die vorgestellte Szenarien selbst auszuprobieren.	<b>Lernen durch Erleben in Virtual Reality (Android):</b> Die virtuelle Realität bietet die Möglichkeit, aus dem Klassenzimmer einen Blick nach draußen zu werden und öffnet zugleich das Klassenzimmer für die Welt. Konkret bietet sie die Möglichkeit, Sachverhalte anschaulich zu präsentieren und erlebbar zu machen und mit Menschen aus anderen Ländern zu kommunizieren. Und auch die Erstellung von eigenen VR-Inhalten ist leichter als man denkt. In diesem Workshop werden Apps vorgestellt, die rezeptiv oder produktiv verwendet werden können und es besteht die Möglichkeit, diese Apps ausgiebig zu testen und selbst zu erleben, wie man auf eine ganz neue Art und Weise Lernen erlebbar machen kann.	<b>Kompetenzorientierter Fremdsprachenunterricht mit Tablets (Android):</b> Mobile Endgeräte sind aus dem Alltag der Schüler nicht mehr wegzudenken. Gerade deshalb müssen sie lernen, das Potenzial der kleinen Computer in ihrer Hosentasche für eine neue Art des Lernens zu nutzen, denn Medienkompetenz gehört heute zur schulischen Bildung. In diesem Vortrag werden Apps vorgestellt, die u.a. für die Wortschatzarbeit, die Sprachproduktion und zum Präsentieren eingesetzt werden können. Schließlich sollten die Teilnehmer die Möglichkeit haben, selbst einige Apps auszuprobieren. Wenn die Teilnehmer selbst Tablets haben, wäre es schön, wenn sie sie mitbringen könnten, damit sie mit den ihnen vertrauten Geräten arbeiten können. Die vorgestellten Apps sind für Android und iOS. Wenn es nicht die gleiche App für beide Betriebssysteme gibt, werden Alternativen genannt. Fächerübergreifend.	<b>Immersives Lernen mit Virtual Reality:</b> Bei diesem Beitrag soll es darum gehen, wie man VR-Brillen und Apps ohne großen Aufwand im Fremdsprachenunterricht (ab der Mittelstufe) einsetzen kann, um interkulturelle Kontakte zu fördern und Kompetenzen, vor allem die Kommunikationskompetenz und die interkulturelle Kompetenz, zu trainieren. Auch geht es um das entdeckende, auch bilinguale (Kennen)Lernen von Inhalten, um die Motivation zu steigern sowie um die Präsentation von Arbeitsergebnissen. Schließlich soll darauf eingegangen werden, wie man selbst VR-Content produzieren kann, den man mit VR-Brillen, aber auch am Computer oder am Smartphone anschauen kann, incl. 3D-Modelle, eine Stadtführung oder die Führung durch eine Schule. Nach der Vorstellung der Tools soll Gelegenheit sein, einige der angesprochenen Möglichkeiten selbst auszuprobieren. Es werden auf jeden Fall auch einige VR-Brillen da sein. Voraussetzung für die Nutzung ist ein Smartphone.
<b>Thomas Rudel/ Michael Reder</b>	<b>Kurzspielfilme im Unterricht:</b> In den Bildungsplänen ist die Filmrezeption und -analyse bereits seit Jahren fest in verschiedenen Fächern verankert; in den Schulen führt die intensive Auseinandersetzung mit dem Medium Film aber oft noch ein Schattendasein. In dieser Fortbildung bekommen Sie eine kurze Einführung in das Unterrichtsthema Film und konkrete Anregungen für die Filmanalyse in den Sekundarstufen I und II. Anhand von Kurzfilmen werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum literarischen Erzählen verdeutlicht. Die Bedeutung von Bild, Ton und Montage kommt ebenso zur Sprache wie die Literaturverfilmung als Sonderfall des Spielfilms. Die vorgestellten Unterrichtsbeispiele sind an den Deutsch- und Englischunterricht angelehnt, lassen sich leicht modifiziert aber auch auf andere Sprachen oder das Fach Kunst übertragen.	<b>Instant Feedback im Unterricht.</b> Was können Kahoot!, Plickers & Co.? Formatives Feedback ist spätestens seit der Hattie-Studie in aller Munde, denn die kontinuierliche lernbegleitende Rückmeldung bietet sowohl Lernenden als auch Lehrenden überzeugende Vorteile: Schülerinnen und Schüler erfahren noch während ihrer Arbeitsphase, welche Aspekte der Lerninhalte sie noch nicht oder nicht ausreichend verstanden haben, Lehrende bekommen eine Rückmeldung, bei welchen Inhalten und Methoden ihre Schülerinnen und Schüler noch Schwierigkeiten haben, und können differenziert darauf reagieren. Trotzdem werden Erhebungen zum Leistungsstand der Klasse oft erst am Ende von Unterrichtseinheiten durchgeführt, weil der Aufwand für eine kontinuierliche Rückmeldung im Arbeitsalltag einfach zu hoch erscheint. Mit dem Einzug digitaler Medien in den Unterricht ist das Instant Feedback nun leichter denn je. Apps wie Plickers oder Kahoot bieten viele Möglichkeiten, formatives Feedback ohne größeren Aufwand in den Lernprozess zu integrieren. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Apps sowie praxisnahe Einsatzmöglichkeiten sind Gegenstand dieses Workshops. Sie bekommen einen Überblick über die Funktionsweise der einzelnen Programme und lernen sowohl die Möglichkeiten als auch die Grenzen dieser Methode kennen.	<b>Digital Storytelling</b> "Double, double toil and trouble / Fire burn and cauldron bubble ..." Das Geschichtenerzählen ist die älteste Form der menschlichen Überlieferung und Unterhaltung, die auch heute noch eine ungebrochene Faszination auf uns Menschen ausübt. Erstes Zeugnisse liefern wohl die über 30.000 Jahre alten Höhlenmalereien von Lascaux oder die 10.000 Jahre alten Geschichten der aborigines und ebenso der vor 5000 Jahren in Mesopotamien zum ersten Mal schriftlich festgehaltene Gilgamesch Epos. Wir fiebern mit den Helden und leiden mit den Opfern, lachen mit dem Hofnarren und lernen von den Weisen. Prodesse et delectare - manchmal aufregend, manchmal beruhigend, manchmal belehrend. Digitale Medien können durch ihre hohe Attraktivität und multifunktionale Ausrichtung diese einzigartige Erlebniswelt und Erzählkunst auf vielfältige Weise erweitern. Bilder werden lebendig, Töne hörbar, das Erlebnis mehrkanalig. Verschiedene Blickwinkel und mehrere narrative Perspektiven, auch als kooperatives Werk oder interaktives Produkt mehrerer Beteiligter eröffnen neue kreative Möglichkeiten der Restrukturierung und Reorganisation von neuen und altbekannten Geschichten. Wir zeigen verschiedene Anregungen für den Unterricht und geben medienpädagogische Tipps und didaktische Hinweise. Themen sind literarische und nichtliterarische Texte für Grundschule und beide Sekundarstufen.	
<b>Tilo Bödigher</b>	<b>Minecraft - Gamification im Unterricht</b> - In diesem Workshop wird Ihnen nach einem kurzen Input zum Thema „Gamification“ der Einsatz des Spiels "MinecraftPE" auf Tablets an Beispielen aus dem Geschichts- und Mathematikunterricht vorgestellt. Kooperativ wurde in den Klasse 6/7 und 9 eines SBBZ-Lernen Mittelalterburgen gebaut und das Schulhaus vermessen und maßstabsgerecht nachgebaut. Neben der praktischen Arbeit mit der App und meinem Erfahrungsbericht werde ich auch kurz auf die technischen Voraussetzungen (Minecraft-Server) eingehen.	<b>Interaktive Schulbücher mit dem iBooks-Author</b> - In diesem Praxisworkshop erhalten Sie eine Einführung in das Erstellen von interaktiven Schulbüchern mit dem kostenlosen Programm iBooks-Author. Neben der konkreten und praktischen Arbeit mit dem Programm wird es außerdem eine Kurzanleitung zur Veröffentlichung von iBooks auf iTunes geben. Ausreichend Zeit und Interesse der Teilnehmer vorausgesetzt, wird außerdem noch kurz auf die Verteilungsmöglichkeiten von iBooks auf mehreren Schul-iPads eingegangen.		
<b>Timo Münzing</b>	Mit Hilfe des iPads werden an mehreren Stationen <b>naturwissenschaftliche Experimente</b> aufgebaut, an denen die Teilnehmer selbstständig experimentieren können und somit die Möglichkeiten des iPads im naturwissenschaftlichen Unterricht entdecken	<b>Praxisnahe Einführung in das Programm GeoGebra auf dem Tablet:</b> Eine Einführung zur Nutzung des Mathematik-Programms GeoGebra auf dem Tablet. Vorerfahrung sind nicht nötig (können aber hilfreich sein). Falls ein eigenes Endgerät vorhanden ist, bitte mit installiertem GeoGebra mitbringen.	<b>Mathematische Appschlacht:</b> Es werden verschiedenste (kleine) Programme vorgestellt, die im Mathematikunterricht genutzt werden können. Der Workshop dient nicht zur Erlernung, sondern zum Kennenlernen dieser Apps.	
<b>Tobias Bachert</b>	Unterrichten mit dem iPad und der App <b>Garage Band.</b> GarageBand, das Tonstudio im App-Format, eröffnet vielfältige Einsatzmöglichkeiten im Schulunterricht. Damit lassen sich beispielsweise schnell und einfach Hörspiele produzieren, Sprachübungen initiieren oder Audiotexte aufnehmen. Neben vielen hilfreichen Tipps und Tricks rund um das Unterrichten mit GarageBand, praktisches Zubehör und das methodische Vorgehen erfahren die Teilnehmer auch, wie sie die Dateien in anderen Apps weiterverwenden können, beispielsweise zur Erstellung eines Erklärvideos oder Werbefilms.	<b>Unterrichten mit dem iPad und Green Screen Apps.</b> Filmproduktionen eignen sich hervorragend für den schulischen Unterricht. Sie sind nicht nur eine motivierende methodische Erweiterung, sondern bieten vielfältige Möglichkeiten, fach- sowie medienbezogene Kompetenzen zu fördern. Im Workshop werden Unterrichtsmöglichkeiten des iPads mit Greenscreens vorgestellt, Beispiele gezeigt und eigene erarbeitet.	<b>Lernabfragen und Quiz-Apps nutzen</b> (für alle Fächer) Unterrichten mit dem iPad und Quiz-Apps. Ob beim Unterrichtseinstieg, zum Überprüfen des Lernstands oder zur spielerischen Vorbereitung auf Tests - mit Quiz-Apps lassen sich zusätzlich motivierende Lernreize schaffen und fächerunabhängig Inhalte vertiefen. Gezeigt wird eine Auswahl verschiedener Quiz-Apps und wie diese in den jeweiligen Schulformen einfach und lernfördernd genutzt werden können. geeignet)	

<p><b>Tobias Raue</b></p>	<p><b>Teachertool</b> - Klassenverwaltung mit Hilfe der bekannten iOS-App. Noten, Fehlzeiten, Klassenkasse, Ferientermine, Stundenplan, Hausaufgaben, Bescheinigungen, Checklisten, Unterrichtsthemen ... manchmal fühlt man sich eher wie ein Verwaltungsfachangestellter denn als Lehrkraft mit pädagogischem Auftrag. Die Nebenbeschäftigungen nehmen einen immer größeren Raum in Anspruch und das Kerngeschäft, die Beschäftigung mit dem individuellen Lerner, leidet. Die Technik macht die Welt in dieser Hinsicht nicht komplizierter, sondern sie erleichtert uns das Geschäft. So lassen sich mit der iOS-App teachertool alle Schülerinnen und Schüler problemlos "verwalten". Die einzelnen Noten mit Gewichtung, fehlende Hausaufgaben, Checklisten, Bemerkungen und (!) Fehlzeiten lassen sich über das iPhone oder das iPad überblicken. Das erleichtert nicht nur die Vorbereitung, sondern auch die Durchführung von Notenbesprechungen. Ich werde Ihnen einen Einblick in meine praktische Arbeit mit teachertool geben.</p>	<p><b>Google Apps for Education</b> - eine Entlastung für Kollegium und Schulleitung. Die Schulorganisation nimmt einen großen Raum außerhalb unserer Kernarbeit „Unterricht“ ein. Mit der kostenlosen Plattform „google Apps for Education“ (GAFE) lassen sich viele Workflows effektiv digital abbilden. Denn neben dem reinen Mailing bietet die Onlineplattform weitere Funktionen, um den inhaltlichen und materiellen Austausch innerhalb des Kollegiums zu forcieren. In dem Workshop zeige ich Ihnen, wie GAFE unsere Arbeit am Berufskolleg mit über 120 Kolleginnen und Kollegen unterstützt und wie auch Sie es an Ihrer Schule einsetzen können.</p>		
<p><b>Ulrike Veith</b></p>	<p><b>Erste Schritte mit dem iPad:</b> Basisfunktionen und Beginner- Apps : Ihre Schule plant Tabletklassen? Sie sind neugierig geworden und brauchen Hilfe beim Start sowie Ideen für den praktischen Unterrichtseinsatz? Dann sind Sie hier genau richtig. Sie können ausprobieren, sich austauschen und Fragen stellen</p>			
<p><b>Wibke Tiedmann und Konrad Eisele</b></p>	<p><b>"Ich kann dir erklären, wie ich das gerechnet habe!"</b> - Mit dem Tablet Rechenwege verdeutlichen und darüber sprechen (Grundschule)</p>	<p><b>Sketch it! - Let's play Sketchnoting:</b> Handwerkszeug zum Visualisieren spielend kennenlernen - visualisieren, um komplexe Inhalte vereinfacht darzustellen, um sie sich besser merken zu können, um Lerninhalte sichtbar zu machen - Apps zum Zeichnen kennenlernen - und all das, weil unser Gehirn Visualisierungen liebt und es noch dazu Spaß macht! Und ... jeder kann zeichnen - auch DU!</p>		
<p><b>Wolfgang Schlicht</b></p>	<p><b>VIDEOTUTORIALS UND PROJEKTWEBSEITEN SELBST GEMACHT</b> - Vom Benutzer zum Ersteller. Schüler wollen aktiv im Web 2.0 teilnehmen und Inhalte selbst erstellen. Mit der Web-Applikation Adobe Spark stehen online Werkzeuge zur Verfügung, die es Schülern (und Lehrern) ermöglichen multimediale Inhalte ohne großes technisches Vorwissen in sehr kurzer Zeit zu erstellen und diese zu veröffentlichen. Wie man mit der kostenlosen Webanwendung Adobe Spark ansprechende Videos, Webseiten bzw. Collagen erstellt, wird in diesem praxisorientierten Workshop vermittelt und an Praxisbeispielen aus dem Schulbetrieb aufgezeigt.</p>	<p><b>Adobe Spark und H5P – Kombination mit Potential</b> - Adobe Spark ermöglicht es ohne Programmier- und sehr geringen Softwarekenntnissen ansprechende Videotutorials und Projektwebseiten zu gestalten. Mit H5P ist es nun möglich noch mehr Interaktivität zu integrieren. Wie einfach und schnell digitale Medien mit diesen kostenlosen Tools erstellt werden können und wie man diese im Unterricht einsetzen kann, soll Schwerpunkt dieses Kurses sein.</p>		