

**Agenda WES4.0 (23.-24.10.2019)**

	Raum	Mittwoch 23.10.19			Donnerstag 24.10.19		
		WS 1	Talk 1 (45 Min)	WS 2	WS 3	WS 4	WS 5
1	E101	Michael Stehle: Coding mit mbots	Saskia Ebel: Tablets in der Beruflichen Bildung	Ilona Wildemann: Apps zur Förderung der Sprechkompetenz im Fremdsprachenunterricht	Marcel Kaufmann: Wenn Bilder schamlos lügen!	Stefan Helge Kern: Sowohl - als auch statt entweder - oder: Produktive Leseprojekte analog und digital	Stefan Helge Kern: Standardsituationen im (Deutsch-) Unterricht mit digitalen Werkzeugen: Einstieg, Erarbeitung, Präsentation
2	E102	Irmgard Mühlhuber: 3D-erleben: Von der Idee zum Objekt - praktisches Unterrichtsbeispiel aus dem Bereich 3D-Druck	Jan Hamsch: Raus aus der Kuschelecke	Jan Hamsch: Learn to Create to Learn. Best Practice Apps im Fremdsprachenunterricht	Johanna Uhl: „Real Life“ in der Schule – Digitale Bildung durch die Integration medialer und sozialer Strukturen der außerschulischen Lebenswirklichkeit in den Unterricht	Johanna Uhl: MLL@School - Mobile Language Learning	Christian Wette: Gamification-Plattformen im konkreten Unterrichtsgebrauch
3	E105	Tobias Erles: Digitale Medien im Sportunterricht	Tobias Erles / Thomas Cleesattel: Tobi & Thomas drehen am Rad (des Lernens) und zeigen digitale Helfer für den Unterricht	Torsten Traub (SMZ Karlsruhe): Mobiles Lernen im Mathematikunterricht	Georg Fässler: Pinsel und Pixel	Janet Kemmoona (plus SuS): Comic Life – Für mehr Spaß am Unterricht	Janet Kemmoona (plus SuS): Make learning awesome! Games und Tools im Unterricht
4	E202	Andreas Preußner: „Neue Medien“ im Unterricht - ein Praxisbeispiel	Sabrina Isic: SchülerInnen als Digital-ExpertInnen	Fabian Karg: „Was machst du da eigentlich?“ Fortnite und Instagram (wirklich) verstehen?	Michaela Firmbach und Christiane Schababerle-Wagner: „Homo-Digitalis“: Tableteinsatz in den Geisteswissenschaften	Marc Seegers: Multimediale Portfolios ohne Book Creator erstellen!	Torsten Traub (SMZ Karlsruhe): Mobile Seamless Learning - ein Konzept für die Schule?
5	E205	Stephanie Wössner - Beyond Reality: Zeitgemäße Bildung mit Virtual Reality & Mixed Reality	Katja Bröckl-Bergner: Es geht uns alle an! Was soll mit deinen Daten passieren, wenn du es durch Krankheit oder Tod nicht mehr selbstbestimmt regeln kannst?	Andrea Kerner (plus SuS): Videoerstellung im und für den Unterricht	Marc Seegers: Digitale Lern- und Ergebnisportfolios mit dem tollen Book Creator	Ferdinand Stipberger: GeoGebra als Lernmanagementsystem	Sabine Latuske-Schillings: Einsatzmöglichkeiten und Erstellung von Spielen in LearningApps (PC Raum!)
6	E302 (PC)	Saskia Ebel (plus SuS): Browserbasierte Erklärvideos erstellen mit MySimpleshow	Johannes Stanggassinger: Organisatorische Abläufe vereinfachen mit Schulmanager Online	Marcel Kaufmann: Digitales Storytelling mit Augmented Reality	Martin Suedes / Janet Kemmoona - Unternehmensplanspiel TOPSIM	Markus Gmeiner / Christine Hammer - Actionbound, die digitale Schnitzeljagd	Daria Burger: Einstieg in H5P am Beispiel des interactive Videos - Bildungscontent zum Teilen nutzen & erstellen
7	E304	Tom Rittmann: Eine exemplarische iPad-Lektion	Jan Albrecht: Wie umgeht man Stolperstellen auf dem Weg zu 1:1	Jan Albrecht: Projektmappen mit dem iPad	Elena Gerstenecker (plus SuS): Schaubildanalyse und Visualisierung im Fach Deutsch	Joachim Oest: Design Thinking im Unterricht	Joachim Oest: Warm-ups für jede Design Thinking-Phase
8	E305	Thomas Cleesattel: Binnendifferenzierung mit digitalen Medien	Cornelia Stenschke: Veränderungen gut begleiten	Janet Kemmoona (plus SuS): Grundschulung iOS Office (iWork)	Daria Burger: Plötzlich Mobile Devices in Schülerhänden - Womit fange ich an?	Michael Simon: Interaktiv präsentieren und individuell fördern	Georg Fässler: Using technology working with texts
9	E401 (PC)	Volker Löw und Fiene Wolf: Medienbildung in der Grundschule - spielerische und praxisnahe Umsetzung der KMK-Strategie	Sonja Wüst: Die MultiMediaMatrix - Datenbank zum Einsatz digitaler Medien in der Schule	Sonja Wüst: Arbeiten mit iPads in der Grundschule	Christian Erler: Digitalisierung und selbstorganisiertes Lernen im Kunstunterricht	Timo Münzing: Interaktive mathematische Appschlacht	Landesmedienzentrum: Die PaedML® für Grundschulen in der Unterrichtspraxis
10	E402 (PC)	Jan Ertmann (EF Class): Kostenloser digitaler Englischunterricht für alle sek. Schulformen - Kreativ, kritisch und kollaborativ (Fokus Business English)	Thomas Bantle: Aus dem Tagebuch einer Tabletschule	Diana Knodel: Mit Scratch für Programmierung und Informatik begeistern	Tilo Bödigeheimer / Philipp Staubitz: Digitale Hilfen in der Inklusion / Sonderpädagogik		Michael Schillings: Keynote - ein Tool für mehr als nur das Präsentieren
11	E404	Sören Finkbeiner: Individualisiert Lernen mit Dakora	Norman Mewes: Inspiriert? Und dann? Ideen in die Schule bringen	Norman Mewes: Kollaborieren und Lernen reflektieren mit den ePortfolio Mahara (PC-Raum)	Verena Knoblauch: Tablets in der Grundschule - sinnvolle Ergänzung oder sinnfreie Spielerei?	Verena Knoblauch: #BreakoutEdu - der Escape Room im Klassenzimmer	Michael Simon: Book Creator - eBooks im Unterricht kreativ, kollaborativ und individuell einsetzen
12	E405	Holger Jessen-Thiesen: Physik mit mobilen Geräten	Tanja und Nadine Giebenhain: Nachhaltige Medienentwicklungsplanung - wie geht das? (MEP BW),	Holger Jessen-Thiesen: Mathematik dreidimensional - Digitale Helfer oder nur nette Ergänzung?	Wibke Tiedmann: 3, 2, 1 .... Take off! Auf dem Weg ins Zahlenall. Tablets im Mathematikunterricht der Grundschule.	Simon Hassemer (plus SuS): Spielend lernen - lernend spielen. Eine Einführung in Game-Based-learning, Learn-Based-Gaming und Gamification	Simon Hassemer: VR für Fortgeschrittene
13	111	Kolja Brandtstedt: Kollegiale Mikrofortbildungen - wie motiviere und befähige ich meine KuK	Annette Gebhardt: Quizlet – Simplify your teacher's life (and your students')	Andreas Hofmann: DigitalPakt ahoi - Vom Ende der Leuchttürme zur Notwendigkeit einer Strategie	Andreas Ott: Interaktive Spiele und Experimente mit classEx@school.de		Julia Reiche: Twitter für Neugierige (PC-Raum)
14	112	Markus Bledowski: Bildbearbeitung mit Adobe leicht gemacht	Eyk Franz: Bild- und Textmanipulation als Teil von Fake News	Eyk Franz: Kreatives Arbeiten mit Adobe Spark	Markus Bledowski: Blogs bunt und gesund mit Adobe	Markus Bledowski: Einsatz von Videos in weiterführenden Schulen	Eyk Franz: Ein Bild sagt mehr als tausend Worte
15	113	Janet Kemmoona (plus SuS): The 3 Sparks	Dirk Hetterich (LanCom): WLAN@school - die sichere und schnelle "Daten-Autobahn" für modernes Lehren & Lernen	Carsten Peters / Martin Rist: Kollaboration im Unterricht mit Chromebooks und der G Suite for Education von Google	Johannes Zech: Ich bereite nichts vor, ich implementiere die Freiheit.	Johannes Offinger: Digital Storytelling - handlungsorientiert Medienkompetenz fördern	Johannes Offinger: Webseiten für den Englischunterricht - kreativ und geräteunabhängig
16	114	Wibke Tiedmann: Let's play Sketchnoting	Cornelia Schneider-Pungs (Microsoft): Kollaboration mit Teams - Kann man soziales Lernen mit digitalen Medien fördern?	Cornelia Schneider-Pungs (Microsoft): 4K mit KI - Fünf Szenarien zur Förderung der 21st Century skills im Unterricht	Kirsten Bresch / Jörg Schumacher: Generische Werkzeuge für den Unterricht	Müller & Schmidt: Zirkus DigiTali	Müller & Schmidt: DRUM-STUDIO
17	210	Jonathan Pfeiffer: IServ - Der Schulservers mit privater Cloud	Christian Heinz: #twitterlehrerzimmer oder pädagogischer Tag? Schulentwicklung in Zeiten von Digitalität	Wibke Tiedmann: Sketchmotion - Sketchnotes in Motion	Constanze Lotter: Must-haves für Newbies – digitale Werkzeuge für Neueinsteiger	Katja Bach: BOB3 Programmierung im Unterricht mit Tablets, iPads & Co.	Marius Müller / Christine Hammer: Workshop zum Planspiel KEEP COOL (PC-Raum)
18	211	Petra Carbon (ELMO): Analog meets Digital - Altbewährtes mit Neuem kombinieren für abwechslungsreichen Unterricht	Sibylle Bilavski / Monika Stütz (Bechtle): Die Digitalisierung der Schule systemisch gestalten – „Dreiklang“	Benno Rott: Digitalisierung leicht gemacht – mobile Schulorganisation für Schüler, Eltern und Lehrer am Beispiel von DieSchulApp	Katja Sander (Klett): Scrollen statt blättern, teilen statt austeilen.	Frank Zinecker: Aus Mangel an Chauffeuren - digitale Ethik in der Schule	Frank Zinecker: Tabletprojekte starten - Möglichkeiten, Chancen, Grenzen
19	212	Michael Bronner (Christiani): Einsatz von LEGO Education SPIKE Prime in den MINT-Fächern	Patrick Schmidt: Digitale Karteikarten und Quiz-Games im Klassenzimmer mit Brainyoo	Tom Rittmann: Station Rotation - Unterrichtsbeispiele	Stefan Zeman (ACS): Erfolgreiche Implementierung von Apple im Bildungsbereich	Dietmar Jaxt (Promethean): Unterrichten mit interaktiver Tafel und Tablets	
20		Konrad Dietrich / Darren Tobin (Sphero): Programmieren lernen mit Sphero	Prof. Thomas Irion: Schulische Bildung und Digitalisierung - Herausforderungen für Bildungsinstitutionen im Zeitalter digitaler Transformationen	Frank Weber (Speedpoint): Der richtige Einstieg entscheidet: Eine praktische Anleitung zur Umsetzung des Digitalpakts	Sylvia Messerschmidt (GfdB): MINT digital – Naturwissenschaftliche Experimente neu entdecken		
21		Werner Dräger / Marius Wiesen: Key Conception - Praxiserprobte Modelle des digitalen Musikunterrichts (alle Schulformen)	Werner Dräger / Marius Wiesen: Klassische Musik im digitalen Gewand	Christian Heinz: Jeder Schüler MUSS kreativ sein dürfen! Lasst Schüler Lernprodukte erstellen!	Birgit Schildbach: Schüler*innen beim Erlernen einer Fremdsprache begleiten unter Bedingungen der Digitalität - Erfahrungen und Beispiele (R 309)		
22	Lounge 1. Stock	Wette / Schlamp: Digitales Stehcafé - Kommunikativ, kooperativ und zeitgemäß	Wette / Schlamp: Digitales Stehcafé - Kommunikativ, kooperativ und zeitgemäß	Wette / Schlamp: Digitales Stehcafé - Kommunikativ, kooperativ und zeitgemäß	Fabian Karg: Medienelternabende planen und durchführen - aber mal richtig!	Sandra Hofer (plus SuS): Das iPad in Schülerhand	
23	Lounge 2. Stock	Tilo Bödigeheimer: Virtual Reality - Erstellung von 360° Touren im Unterricht		Katja Bröckl-Bergner: Was ist der Makey Makey? Welche Möglichkeiten stecken in dieser kleinen Platine?	Georg Schlamp: Digitalisierung konkret - zeitgemäßer Fremdsprachenunterricht mit Tablets	Saskia Ebel (plus SuS): Flugparade - Coding mit Drohnen	