

WES4.0 digital - 22.10.2020

	Slot 1	Slot 2	Slot 3	Slot 4
1	<p>Armin Schudey - Erfolgreiches Storytelling im MINT-Unterricht Storytelling funktioniert! Auch in der Schule. Ausgehend von einer kurzen Einführung werden die TeilnehmerInnen kurzweilige fachbezogene Präsentationen auf Basis eines Leitfadens erstellen.</p>	<p>Andreas Hofmann - Die Technik kommt, wie sorgen wir aber für die Qualifizierung? Fortbildungsangebote und Formate entwickeln und das Kollegium mitnehmen. Digitalpakt, Sofortausstattung, Lehrergeräte, Komplettausstattung mit Schülergeräten... es sind viele Schleusen geöffnet worden durch Corona. Die Bestellungen von Tablets und Laptops haben zu Lieferverzögerungen geführt und eines wird nicht mehr aufzuhalten sein: Endgeräte in den Schulen und zwar flächendeckend. Nun können wir die Entwicklung beobachten oder aktiv gestalten. Dazu bedarf es vornehmlich der Qualifizierung des Lehrpersonals, die die vermutlich heterogenste Lerngruppe überhaupt darstellen. Ich zeige Ihnen, wie Sie ein nachhaltiges Fortbildungskonzept erstellen, welche Unterstützungsangebote und Fortbildungsformate es gibt, um das Kollegium auf zeitgemäßen Unterricht vorzubereiten und Motivation statt Frustration für dieses spannende Thema zu erreichen.</p>	<p>Christian Heinz - „Und was kommt danach?“ Gedanken zu Schul- und Unterrichtsentwicklung über Corona und Digitalpakt hinaus aus Sicht eines Schulleitungsmitglieds und Lehrer. Nachdem ich dem WES-Team meinen Titel für den Slot vorgeschlagen hatte, durfte ich am nationalen Bildungsforum in Wittenberg meine Gedanken zum Thema 21st Century Skills an einem ganz konkreten Unterrichtsbeispiel vorstellen. Wir können alle darüber theoretisieren, welche Kompetenzen es heutzutage in Schule braucht, wie man sie benennt, welche Rolle Technik spielt, ob Corona ein Startschuss für Digitalisierung an manchen Schulen war bzw. - und das ist meine Sicht - vor allem Krisenmanagement bedurfte. Ich hörte dann vor Ort Sätze und Fragen aus dem Mund ehemaliger und aktueller hochrangiger Bildungsverantwortlicher, Erziehungswissenschaftler, Schulleitungen, Verbandsvertretern sowie Experten aus Finnland und Dänemark, die mich „beruhigten“, weil ich genau diese Thesen in diesem interaktiven Slot ansprechen möchte. Sinngemäß lauteten sie (kurze Auswahl): der Weg zurück muss verbaut werden / was sagt uns Corona über zu volle Lehrpläne? / wie kann man weniger Stoff mit mehr Tiefe vermitteln? / was kann ich mit dem, was ich weiß, tun? / es fehlt an Aus- und Fortbildung zu Methoden / wir haben ein Implementierungsdilemma / Finnen legen Wert auf „transversal competences“, die auch bewertet werden / Corona darf keine Ausrede sein / der Fokus muss sich auf das Lernen der Schüler richten. Meine These: Digitalisierung ist wichtig, aber wir reden aktuell zu viel von Technik. Es besteht die Gefahr, dass wir zu kurzfristig und zu wenig nachhaltig denken. Darüber würde ich gerne konkret aus der Praxis meiner Schule berichten, aber teilnehmende Schulleitungsmitglieder und vor allem auch mitdenkende Lehrkräfte interaktiv einbinden</p>	<p>Martin Fritze - Gedanken und Ideen zu einer zeitgemäßen Lehrerbildung im Zeitalter der (Post-)Digitalisierung - Lehreraus- und Weiterbildung ist eine zeitlich unbegrenzte Herausforderung. Im Rahmen der Web-session präsentierte Beispiele zeigen Möglichkeiten notwendige Kompetenzen zu fördern und Handlungsfelder konstruktiv zu beschreiben. In dem Studienreferendarinnen und -referendare, 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. #seminar #fl_seminar</p>
2	<p>Verena Knoblauch - BreakoutEdu - Der Escape Room im Klassenzimmer 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 und erhalten Ideen für die Erstellung eigener Rätsel.</p>	<p>Verena Knoblauch - Digitale Medien und Sprachförderung - wie passt das zusammen? „Sprache ist der Schlüssel zur Welt“ (Wilhelm von Humboldt) Sprache ist das wichtigste Mittel zur Verständigung. Je mehr sich ein Kind sprachlich ausdrücken kann, umso mehr ist es in der Lage, Gesetzmäßigkeiten zu erkennen, zu verallgemeinern und zu ordnen. Wer Kindern die Welt eröffnen will, muss ihnen den passenden Schlüssel dafür in die Hand geben. Und dieser Schlüssel ist die Sprache. Digitale Medien ermöglichen im Unterricht einen neuen Zugang zu vielen Unterrichtsinhalten. SchülerInnen erhalten durch die Nutzung von Tablets neue Möglichkeiten, um ihre Gedanken und Ideen in unterschiedlichster Form auszudrücken. Sprech- und Schreibübungen können geschaffen sowie Sprache festgehalten und dokumentiert werden.</p>	<p>Christian Meier - Tablets, Fotos und Starbucks im Matheunterricht Mithilfe einer Kombination aus Lerntheke, selbstbestimmten Tests sowie speziellen Fotoapps in einem Unterrichtsarrangement die Schülerinnen und Schüler zu individualisiertem Umgang mit mathematischen Inhalten befähigen. Gemeinsames Erarbeiten einer möglichen Durchführung anhand spezifischer Themen während des Workshops.</p>	<p>Julian Michels- Die Digitale Klassenfahrt Wie kann man Schüler*innen mit einer minimalen digitalen Ausstattung in Distanzlernformate einbinden und gleichzeitig Lehrkräfte, die bisher wenig Berührungspunkte mit digitalen Lehr- und Lernformaten hatten, unterstützen und motivieren? Die „Digitale Klassenfahrt“ ist ein Versuch, dieser Herausforderung zu begegnen. Es handelt sich um eine Distanz-Lernspiel zur Förderung der Medienkompetenzen von Schüler*innen der Klassen 8 bis 10. Angelehnt an den Medienkompetenzrahmen des Landes NRW werden die Kompetenzfelder Kommunizieren und Kooperieren, Informieren und Recherchieren, Produzieren und Präsentieren, und Analysieren und Reflektieren spielerisch thematisiert. Lehrkräfte werden durch einen detaillierten Leitfaden durch die Umsetzung des Projekts und die Nutzung der digitalen Tools geleitet. Im Workshop kann die Digitale Klassenfahrt getestet werden - über Feedback freuen wir uns. Link zur Digitalen Klassenfahrt: https://www.pacemaker-initiative.de/we-learn</p>
3	<p>Dirk Baumann - Projektorientierter Arbeiten im Fremdsprachenunterricht Wie lässt sich dies in verschiedenen Klassenstufen und auf unterschiedlichen Niveaus konkret umsetzen? Hierbei geht es besonders um die Möglichkeiten des gemeinsamen Arbeitens im Unterricht (im Fern- und Präsenzunterricht) an Projekten, auch unter Berücksichtigung der 4K (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität, Kritisches Denken). Besonders der Fremdsprachenunterricht bietet viele Anlässe zur Kommunikation und zur Auseinandersetzung mit interessanten und aktuellen Themen, die sich für spannende Projekte eignen. Es werden konkrete Beispiele aus dem Unterricht gezeigt.</p>	<p>Patrick Schmidt (Brainyoo) Digitale Karteikarten, Videos und Quiz Games als App/Lernplattform für den Hybridunterricht Der Einsatz digitaler Karteikarten als mobiles Microlarning Tool ist niedrigschwellig und eignet sich perfekt für die Selbstlernphasen im Fernunterricht. Ziel ist es jedem Schüler ein Tool für sein Smartphone oder tablet an die Hand zu geben mit dem er eigenständig Wissen strukturiert aufbauen und festigen kann. Wissenschaftlich erprobte Lernalgorithmen organisieren das Lernen und sorgen für maximalen individuellen Lernerfolg. - vor Allem auch bei Schülern denen es schwer fällt sich selbst zu organisieren oder die zu Hause nicht die idealen Lernbedingungen vorfinden. Die LehrerInnen können jederzeit die individuellen Lernstände der SuS einsehen und später die Präsenzphasen sinnvoll zur Übung, Anwendung und Vertiefung des aufgebauten Wissens nutzen.</p>	<p>Sebastian Nüsse - DigitalPilot Interaktives Arbeiten - zu Hause und an digitalen Tafeln in der Schule Die Nutzung mobiler digitaler Endgeräte vergrößert den Spielraum des digitalen Lernens um ein Vielfaches. Insbesondere das Zusammenspiel zwischen digitalen Präsentationsflächen und mobilen Endgeräten birgt ein großes Potential an lernförderlicher Interaktion, kollaborativem Arbeiten und motivierender Aktivität: - in digitalen Settings wird gemeinsam an einer Aufgabenstellung gearbeitet, - es entstehen schnell gemeinsame digitale Tafelbilder, - Wissensüberprüfung in Form von Quiz-Fragen oder Lernspielen können einfach organisiert werden. Nach dieser Online-Schulung können die Teilnehmer: - vielseitige Interaktionen wie MindMaps, Abfragen, etc. live oder von Zuhause aus starten (Wooclap), - interaktive Tafelbilder zur individuellen Bearbeitung durch die Schüler/innen konzipieren (ClassFlow) - ein eigenes Online-Quiz erstellen, an dem die Schüler/innen mit ihren Endgeräten teilnehmen können (KAHOOT!),</p>	<p>Anne Weiß, Simon Fürstenberg, Stefan Hanauska, Georg Schlamp - Digicards: Der digitale Schwarze Peter Ein paar Tweets und schon war eine Idee geboren: Wir wollten gemeinsam ein Kartenspiel rund um zeitgemäße und digitale Bildung erstellen - in schönem Design, zum Spielen, Sammeln und Tauschen, das vorhandene Material nutzen und kurz & knackig verpacken, so dass es auch LuL außerhalb des Twitterlehrerzimmers nutzen können. Nach einem ersten Austausch, Arbeit im Etherpad, einem WS auf der @moloidigital ist das Spiel nun fertig. In diesem Workshop lernen Sie es kennen, bekommen das Spiel zum Download und helfen, es weiter zu entwickeln.</p>

4	<p>Jan Stapel - Tableteinsatz im Fremdsprachenunterricht Alltagsgeschäft und kreative Projekte Teilnehmer erhalten an Beispielen aus dem Englischunterricht Einblick in bewährte Unterrichtseinheiten, in denen das "Alltagsgeschäft" der Wiederholung grammatischer Strukturen und Wortschatzarbeit mit Tablets selbstgesteuert und motivierend integriert wird. Zudem werden Projekte rund um das Thema Audio und Video vorgestellt.</p>	<p>Franz Albers - Das Tablet in Lehrerhand - einfache Werkzeuge für Unterrichtsvorbereitung, Tafelbild, Notenverwaltung, ... Wo kann mir das Tablet helfen? Wie organisiere ich damit Unterricht? Wie erstelle ich digitale Tafelbilder? Ich setze seit 2013 iPads ein bei der Unterrichtsvorbereitung, -durchführung, -nachbereitung - sprich für alles rund um Schule. In diesem Workshop teile ich meine Erfahrungen und stelle praxiserprobte Arbeitsweisen (und Apps) vor, zeige euch Beispiele für pragmatisch-funktionale Strukturen zur Unterrichtsvorbereitung (OneNote - dazu biete ich noch einen ausführlicheren WS an), zur Erstellung (multimedialer) Tafelbilder (Explain Everything), zur Verwaltung von Dateien und zur Annotation von .pdfs (Documents), zur Kollaboration, für Unterrichtsprojekte, ... Die vorgestellten Apps sind größtenteils universal, es gibt sie also für iOS ebenso wie für Android und Windows-Tablets, welche Apps wir besprechen richtet sie nach dem Interesse der Teilnehmer zu Beginn des Workshops!</p>	<p>Franz Albers - Ein Kursnotizbuch - Anwendungsbeispiele aus dem Lehreralltag Seit vielen Jahren nutze ich als Lehrer (Gymnasium: Che, Ek, Päd) OneNote bereits zur papierlosen Unterrichtsvorbereitung, seit über einem Jahr auch kollaborativ (z.T. in Verbindung mit Teams) als digitales Kursnotizbuch mit den SchülerInnen der Tabletjahrgänge sowie meinem Lk in der 12 (und seit Corona mit allen Klassen und Kursen in 7-13). In diesem Workshop zeige ich euch meine Strukturen mit OneNote - zur Unterrichtsvorbereitung, - für die Arbeit mit Kursnotizbüchern in Mittel- und Oberstufe sowie - für den Einsatz als kollaborative Plattform zur Erstellung digitaler Versuchsprotokolle in Chemie!</p>	<p>Roger Spindler - Cross Innovations – von anderen lernen Dieses Tool ist eine Art Schnellkochtopf für neue Ideen, gewürzt mit viel Spass und Kreativität. Es bringt mit dem Cross-Innovation-Ansatz die entscheidenden Zutaten zusammen, aus denen das Neue entsteht: Inspiration: Verknüpfung verschiedener Welten Information: Wissen über die wichtigsten Trends Interaktion: Strukturierter Ideenaustausch im Team Cross-Innovation ist jedoch nicht nur ein Ansatz zur Ideenentwicklung, sondern auch zentrales Charakteristikum für Ideen und Projekte von morgen. In unserer vernetzten Welt lösen sich Branchengrenzen zunehmend auf. Produkte werden um (digitale) Services erweitert. Wer in Zukunft Erfolg haben will, sollte daher die Scheuklappen der eigenen Branche ablegen. Lassen Sie sich von Trends und Erfolgsfaktoren in anderen Märkten inspirieren. Nehmen Sie eine neue, vernetzte Perspektive ein. Der praxisorientierte Workshop führt in fünf Schritten durch den eigentlichen Cross-Innovations-Prozess.</p>
5	<p>Steffen Jauch - Virtual & Augmented Reality im GSW-Unterricht Die GSW-Fächer können in besonderem Maße vom Einsatz von VR und AR profitieren. Artefakte, Gebäude, Orte, Verschwundenes und Natursehenswürdigkeiten in den Unterricht einzubeziehen, spielte in diesen Fächern schon immer eine wichtige Rolle. Der Rundgang durch das Regierungsviertel und den Bundestag nun auch ohne Berlin-Besuch möglich. Artefakte untergegangener Völker werden im Klassenzimmer real. Ob der Stein von Rosetta, ein korinthischer Helm oder die geschnittene Maske Noohmahls aus Kanada alles ist mit nur wenigen Klicks im Klassenzimmer. Den Grand Canyon erkunden, das Guggenheim Museum besuchen, im Amazonas paddeln oder vor den Galapagos Inseln tauchen – Die Möglichkeiten sind vielfältig. Und dies sind nur einige der Möglichkeiten, die Sie hier ansehen und ausprobieren können!</p>	<p>Steffen Jauch - VR/AR Out of Box Bis zur Erfindung des Holo-Decks dauert es leider noch mindestens 150 Jahre. Bis dahin bieten virtual und augmented Reality einen Vorgeschmack und die Möglichkeit in fremde Welten einzutauchen und „echte“ Erfahrungen zu machen. AR & VR bieten unzählige Möglichkeiten den Unterricht zu erweitern und in Lernwelten regelrecht einzutauchen. Der App-Store ist voll von AR & VR Anwendungen. Und auch der Bildungsmedienmarkt integriert zunehmend die Möglichkeiten der erweiterten Realität. Ob die Entdeckungsreise im Sonnensystem, der Röntgenblick in den menschlichen Körper, die Expedition ins alte Ägypten, die Suche nach unbekanntem Tierarten oder praktische AR-Helfer für den Schulalltag, sind nur einige der Möglichkeiten, die Sie hier ansehen und ausprobieren können!</p>	<p>Tobias Raue - Hollywood im Klassenraum - Lernen mit der Trailerfunktion von iMovie Das Medium Video ist für die Schülerinnen und Schüler sehr attraktiv. Dabei sind sie nicht nur passive Nutzer, sondern setzen mit dem Smartphone selbst gedrehte kleine Filmclips über verschiedene Formate und SocialMedia-Kanäle für sich ein. Die Kombination aus Musik und Bewegtbild macht ihnen offensichtlich Spaß. Mit der App iMovie können Sie die Filmbegeisterung direkt für Ihren Unterricht nutzen. Das besondere Format "Trailer" erlaubt es dem Filmemacher, kleine Stories zu entwickeln. Dafür liefert die App bereits thematisch passende Grafiken, Filmmusiken und Schnittfolgen. Die kurzen Videos sind in kürzester Zeit erstellt und wirken durchaus professionell. Wir beginnen den Workshop mit einer kleinen Einführung und unterrichtspraktischen Beispielen. Dann zeige ich Ihnen die Grundfunktionen der App. Sie haben anschließend die Möglichkeit, in wenigen Minuten Ihren ersten kleinen Filmclip zu produzieren, deren Film premiere wir sicher am Ende des Workshops erleben werden. Abschließend überlegen wir gemeinsam, welche Unterrichtsprojekte Sie mit iMovie zukünftig umsetzen können. Ein umfangreiches Materialpaket wird Ihnen helfen, die Methode schnell im Schulalltag zu integrieren</p>	<p>Tobias Raue - Wir können auch anders - kreativ-digitale Handlungsprodukte im Wirtschaftslehreunterricht Umfangreiche Ideensammlungen, aufbereitete Unterrichtssequenzen und interessante Beispiele finden die Kolleginnen und Kollegen aus den allgemeinbildenden Schulen auf den Ideenbörsen und Plattformen der Landesinstitute und privaten Initiativen reichlich. Leider ist die Berufliche Bildung hier oft nur Zaungast. Fehlt es an Ideen oder sind wir eine zu kleine Zielgruppe? Dabei ist es gerade an den berufsbildenden Schulen hervorragend möglich, die Handlungsprozesse im wirtschaftlichen Kontext auf digital-kreative Handlungsprodukte auszurichten. Ich darf Ihnen in der gemeinsamen Zeit einige Ideen nennen und bringe beeindruckende Produkte meiner Schülerinnen und Schüler mit, die sie im Rahmen des normalen Unterrichtalltags erstellt haben. Ausgehend von diesen Inspirationen können wir über Startbedingungen, didaktische Wege und Stolpersteine sprechen. Gespannt bin ich natürlich auch auf Ihre Ideen und Anregungen.</p>
6	<p>Stefan Fassnacht - Moodle für Einsteiger Moodle bietet unglaublich viele Möglichkeiten zur Gestaltung des Lernens und Lehrens, ist vielen anfangs jedoch zu unübersichtlich. In diesem Workshop zeige ich einfache Möglichkeiten Moodlekurse ansprechender zu gestalten, Lerninhalte bereitzustellen, mit SuS zu kommunizieren und interaktive Inhalte zu erstellen. Vorwissen wird keines benötigt, nur Lust zum Entdecken.</p>	<p>Viola Bauer - MS Teams ein Werkzeug aus der Wirtschaft - auch ein Werkzeug für Bildungseinrichtungen und Schulen? Was können wir mit dem Einsatz von MS Teams über Zusammenarbeit lernen? Zielgruppe: Systembetreuer und Projektverantwortliche Es ist eine große Herausforderung in einer Schule oder innerhalb einer Bildungseinrichtung Möglichkeiten und Chancen zeitgemäßer Zusammenarbeit neu zu denken und effektive Kommunikation und Kollaboration zu realisieren. Das Potential der verwendeten digitalen Werkzeuge spielen hier eine entscheidende Rolle. So ermöglichen sie beispielsweise asynchrones als auch synchrones Arbeiten, bieten Chancen für Unabhängigkeit und Flexibilität bei Lernzeit und Lernraum und können effizientes Arbeiten ermöglichen. Die Umsetzung dieser Optionen ermöglichen ein "neues" Bild von Zusammenarbeit. Ich möchte mit Ihnen zusammen über unsere vielschichtigen Erfahrungen sprechen, die wir als Schule bei der Nutzung von MS Teams machen. Diskutieren wir gemeinsam, welche grundsätzlichen Überlegungen für Schulleitungen und Verantwortliche eine Rolle spielen sollten, auch um Wege der Zusammenarbeit vorzuleben um beispielsweise ein "Motor" für Unterrichtsentwicklung zu werden. Die Fortbildung bietet Raum für Reflexion und Austausch über die vielfältigen Möglichkeiten der Arbeit mit MS Teams und über eine professionelle Implementierung und Weiterentwicklung im Kontext Schulentwicklung.</p>	<p>Viola Bauer - Hybride Lernszenarien für Einsteiger*innen: Grundfunktionen von Teams MS Teams ist ein einfach zu bedienendes Tool, das sowohl im virtuellen als auch im Präsenzunterricht ermöglicht einfache Arbeitsabläufe zu vereinfachen, Lernmaterialien zur Verfügung zu stellen und neue Wege in der Kommunikation zu erproben. Zielgruppe: Die Fortbildung ist auch für Kollegen geeignet, die bislang noch keinerlei Berührungspunkte mit dem Thema Office 365 hatten.</p>	<p>Viola Bauer - Hybride Lernszenarien für Fortgeschrittene: Teams, Kursnotizbücher & SharePoint als unterrichtsbegleitende Lernplattform Die Bedeutung und Möglichkeiten einer Lernplattform für Schulen und einer Kommunikationsmöglichkeit wurde uns gerade jetzt durch die Schulschließungen sehr deutlich vor Augen geführt. Intuitiv zu bedienende Lernplattformen als zentrale Infrastruktur einer Schule können zu einem Motor für Unterrichtsentwicklung werden. Denn auch im Präsenzunterricht ermöglichen sie, dass sich Lernen nicht mehr nur auf die Schule beschränkt, sondern an vielen weiteren Lernorten stattfinden kann. Ich würde mit Ihnen gerne die vielfältigen Möglichkeiten dieser Plattform auch für den unterrichtsbegleitenden Einsatz diskutieren, aber auch wie man geschickt damit die Herausforderung von Hybridunterricht meistern kann.</p>

7	<p>Michael Simon - Interaktiv präsentieren und individuell fördern im Präsenz- und Distanzunterricht I In Kontext der augenblicklichen durch Corona bedingten Situation müssen Kolleginnen und Kollegen oft sehr flexibel hinsichtlich der Durchführung und Gestaltung von Unterricht handeln. Sie bewegen sich in einem Kontinuum von Präsenz-, Distanz- und Hybridunterricht. Dies erfordert eine große Flexibilität bei der Gestaltung und Durchführung von Unterrichtsstunden. Bei der Bewältigung dieser Herausforderung spielen digitale Arbeits- bzw. Lernangebote eine wesentliche Rolle. Dieser Workshop zeigt anhand der browserbasierten Anwendung Nearpod, wie man interaktive Präsentationen und individuelle Lerneinheiten zur Vermittlung unterrichtlicher Inhalte einsetzen kann. Hierbei spielen Elemente wie Feedback, Kollaboration, Gamification, interaktive Lernvideos und immersives Lernen eine wichtige Rolle.</p>	<p>Torsten Traub - Mathe macht mobil! Keine graue Theorie, aber auch kein App-Feuerwerk. Wir bringen theoretische Grundlagen zur Didaktik des mobilen Lernens und praktische Tipps und Anwendungsbeispiele zusammen. Wie kann das mobile Lernen den Mathematikunterricht verändern? Wie können wir anfangen? Was muss beachtet werden? Neben Klassikern wie Geogebra lernen wir auch ein paar spannende Exoten kennen.</p>	<p>Stefan Schuch - Lernvideos im Unterricht Videos können einen echten Mehrwert bieten: Das vielfältige Medium eignet sich als Themeneinstieg, als Diskussionsanlass oder zur Visualisierung schwer erklärbarer Sachverhalte – und es ist perfekt zur Realisierung von „Flipped Classroom“-Ansätzen. In diesem Workshop erfahren Sie, wie Sie Ihre Schülerinnen und Schüler in die Produzentenrolle versetzen und ihnen zukunftsrelevante Medienkompetenz vermitteln können.</p>	<p>Eyk Franz - Digitales Storytelling im Unterricht Erfahren Sie mehr über die vielfältigen Möglichkeiten, kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien ganz einfach in Ihren Unterricht zu bringen. Erstellen Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern schnell und unkompliziert Videos, Webpräsentationen oder Grafiken und fördern Sie zugleich entscheidende Kompetenzbereiche: Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken und Kreativität.</p>
8	<p>Stefanie Schäfer - Multimediale und schüleraktivierende Produkte mit iWork erstellen: In diesem Webinar werden wir uns ansehen, wie einfach man multimedial schüleraktivierend und individualisierend mit dem iPad arbeiten kann, z. B. beim Erstellen von komplexen Lernaufgaben mit Numbers oder motivierenden Lernvideos mit Clips.</p>	<p>Stefanie Schäfer - Kreativ dokumentieren und präsentieren In diesem Webinar erfahren Sie wie Schülerinnen und Schüler ganz einfach multimediale Dokumentationen mit dem iPad erstellen können - unabhängig davon, ob sie unterwegs auf Exkursion sind, eine Reportage im Homeschooling erstellen oder ganz klassisch im Unterricht einen Versuch festhalten.</p>	<p>Johanna Uhl - Methodisch-didaktische Grundlagen Mobilem Lernen - in Zeiten mit und ohne, vor, nach und während Corona. Egal. Lernen im 21. Jahrhundert ist mobil. Doch während Lernorte wie Schulen die Integration von Lern- und Handlungspraktiken, wie sie in informellen Lernwelten vor ihren Toren bereits seit Jahren Gang und Gäbe sind, lange vernachlässigt haben, bieten diese gerade jetzt Chancen für den formalen Kontext: In Zeiten, in denen Schulen als physische Lernorte nicht immer zuverlässig als Räume gemeinschaftlichen Lernens genutzt werden können, ermöglichen es mobile Technologien wie Laptops, Tablets und Smartphones, die räumlichen und zeitlichen Grenzen des „normalen“ Schulalltags aufzubrechen und im Präsenz- wie auch im Distanz- oder gar Hybridunterricht vernetztes, zeitgemäßes Lehren und Lernen zu ermöglichen. In diesem Workshop stellt die Referentin methodisch-didaktische Grundlagen Mobilem Lernen vor, wobei besonders interaktive digitale Lernräume im Vordergrund stehen, in denen Schüler*innen sowohl individualisiert als auch kooperativ und kollaborativ lernen und arbeiten können, während sie Lehrer*innen praktische Möglichkeiten zur Verfügung stellen, sie dabei zu begleiten und durch Feedback zu unterstützen.</p>	<p>Johanna Uhl - iMobile Language Learning in- & outside school – with or without Corona: Techniken, Methoden & Tools für zeitgemäßen Englischunterricht Smartphones, Tablets und Laptops in ihrer Medienkonvergenz mit dem Internet bieten besondere Potenziale für Fremdspracherwerb bzw. Fremdsprachenlernen in authentischen und interaktiven bzw. kommunikativen Zusammenhängen. In diesem Workshop gibt die Referentin einige praxisorientierte Einblicke in Techniken und Methoden ihres Englischunterrichts, in dem sie seit Jahren mobile digitale, multimediale und vernetzte Technologien einsetzt. Der Kürze der Zeit entsprechend setzt sie dabei vor allem Impulse, auf die Lehrkräfte für eine Umsetzung in ihrem individuellen Unterricht nachhaltig aufbauen können – unabhängig davon, ob dieser im Regelbetrieb, im Distanz- oder im Hybridunterricht stattfindet, da besonders interaktive, kollaborative und produktive Methoden im Vordergrund stehen.</p>
9	<p>Constanze Lotter - Must-haves für Newbies: Digitale Werkzeuge für Neueinsteiger Ziel dieses interaktiven Vortrags ist es aufzuzeigen, wie schülerzentrierter Unterricht mit Hilfe von digitalen Werkzeugen gelingen kann. Vorgestellt werden ausgewählte Apps und webbasierte Tools, die sich leicht im Unterricht einsetzen lassen. Benötigt werden dafür nur die Materialien, die ein Lehrer ohnehin in der Schultasche hat: Smartphone oder Computer, Post-its und USB-Stick mit Unterrichtsmaterialien. So lässt sich „Digitales Lernen“ im eigenen Fach – auch ohne Vorkenntnisse – verwirklichen!</p>	<p>Christian Mayr - Interaktive Lernmaterialien erstellen mit H5P Innerhalb von moodle und ebenso in Content-Management-Systemen wie WordPress lassen sich facettenreiche und sehr vielseitig einsetzbare interaktive Lernmaterialien erstellen, die auf allen Plattformen und Display-Größen einsetzbar sind. Von einfachen Lückentexten bis hin zu interaktiven Schaubildern, Präsentationen und Videos lassen sich mit H5P, einem einfachen und kostenlosen Editoren-Werkzeug, interaktive Inhalte erstellen, die sich je nach didaktischer Zielsetzung zur Erarbeitung, Übung, Sicherung und Differenzierung eignen. In diesem Vortrag lernen die Teilnehmenden die verschiedenen technischen Möglichkeiten und didaktischen Einsatzszenarios von H5P kennen. Dabei erhalten sie auch einen Eindruck vom Werkzeug und erfahren, wie die Erstellung eigener Inhalte funktioniert.</p>	<p>Christian Mayr - Digitale Lernportfolios, Lerntagebücher und Lernprodukte als eBooks erstellen Mit der Anwendung Book Creator, die es für alle Plattformen gibt, lassen sich von der Primarstufe bis zur Sekundarstufe 2 verschiedene Arten von Lernportfolios und digitalen Lernprodukten in allen Fächern erstellen. In diesem Workshop lernen Teilnehmende anhand konkreter unterrichtlicher Beispiele die Möglichkeiten von Book Creator kennen, erstellen ein erstes, eigenes eBook und erhalten dabei verschiedene Anregungen zur Förderung von fachlichen und medienbezogenen Kompetenzen.</p>	<p>Constanze Lotter - LIVE lernen L[ernerfolge] I[n] V[irtueller] E[chtzeit] mitverfolgen, bewerten und kommentieren ... im Präsenzunterricht oder zu Hause ... durch die Lehrkraft oder im Austausch mit der ganzen Klasse. In diesem Workshop wird anhand von Beispielen aus dem (Mathematik-) Unterricht aufgezeigt, welche (browserbasierten) Apps diese Form des Unterrichtens ermöglichen. LIVE, natürlich!</p>
10	<p>Christoph Krasel - Homeschooling mit IServ – einfach und unkompliziert Stehen auch Sie vor der Herausforderung, den Unterricht und die Kommunikation mit Ihren Schülerinnen und Schülern im Rahmen von Homeschooling fortzuführen? Mit dem IServ Schulserver ist die Digitalisierung unterschiedlichster Schulprozesse kein Problem! Doch welche IServ-Module sind elementar für ein erfolgreiches Homeschooling? Und wie werden die Funktionen zielführend eingesetzt? Christoph Krasel beantwortet Ihnen diese Fragen. Als erfahrener Lehrer und Administrator des IServ Schulservers weiß er die Funktionen effektiv und nachhaltig zu nutzen. Im Rahmen unseres digitalen Workshops berichtet er aus der Praxis und spricht über die für das Homeschooling relevanten Funktionen. Neben dem Aufgaben-Modul, der zentralen Dateiablage und dem Videokonferenzen-Modul zeigt er Ihnen, wie datenschutzkonform via IServ-Messenger oder per E-Mail mit Schülerinnen und Schülern sowie deren Eltern kommuniziert werden kann. Wir freuen uns auf eine interessante Stunde mit Ihnen!</p>	<p>Ralf Hoheisel - Temperaturmessung mit einem Microcontroller Microcontroller werden in nahezu allen technischen Bereichen eingesetzt, um unter anderem Daten zu erfassen und Prozesse zu steuern. Insbesondere die Erfassung von physikalischen Größen mit entsprechenden Sensoren (Temperatur, Druck, Strecken, ...) und deren Kennlinien eignen sich im Mathematikunterricht, um Lernenden die Notwendigkeit von mathematischen Modellierungen plausibel zu machen. Es soll am Beispiel der Lernsituation „Temperaturmessung mit einem Microcontroller“ gezeigt werden, wie nicht nur ein Einstieg in das Thema „lineare Funktionen“ problemorientiert gelingen kann, sondern auch, wie weite Teile der Thematik und Übungsphasen mithilfe dieser Lernsituation erarbeitet werden können. Als Microcontroller wird ein „Arduino“ mit einem Temperatursensor „TMP01“ verwendet, der in dieser Sitzung programmiert und in Betrieb genommen wird. Zudem wird ein „Arduino-Simulator“ vorgestellt, der alternativ verwendet werden kann.</p>	<p>Christoph Krasel - Homeschooling mit IServ – einfach und unkompliziert Stehen auch Sie vor der Herausforderung, den Unterricht und die Kommunikation mit Ihren Schülerinnen und Schülern im Rahmen von Homeschooling fortzuführen? Mit dem IServ Schulserver ist die Digitalisierung unterschiedlichster Schulprozesse kein Problem! Doch welche IServ-Module sind elementar für ein erfolgreiches Homeschooling? Und wie werden die Funktionen zielführend eingesetzt? Christoph Krasel beantwortet Ihnen diese Fragen. Als erfahrener Lehrer und Administrator des IServ Schulservers weiß er die Funktionen effektiv und nachhaltig zu nutzen. Im Rahmen unseres digitalen Workshops berichtet er aus der Praxis und spricht über die für das Homeschooling relevanten Funktionen. Neben dem Aufgaben-Modul, der zentralen Dateiablage und dem Videokonferenzen-Modul zeigt er Ihnen, wie datenschutzkonform via IServ-Messenger oder per E-Mail mit Schülerinnen und Schülern sowie deren Eltern kommuniziert werden kann. Wir freuen uns auf eine interessante Stunde mit Ihnen!</p>	<p>Christine Plicht - Wissenschaft trifft Schule: Wie unterstützen digitale Medien adaptiven Unterricht? Ein Bericht aus einem Projekt der Tübingen School of Education und der Gemeinschaftsschule West Tübingen Das Projekt „Digitale Medien im adaptiven Unterricht der gymnasialen Oberstufe der Gemeinschaftsschule“ begleitet und erforscht den Einsatz von digitalen Medien in der neu eingeführten Oberstufe auf verschiedenen Ebenen. Dabei werden sowohl Unterrichtskonzepte entwickelt, als auch Lehrkräfte in Workshops geschult und die Entwicklung des Einsatzes und der Medienkompetenzen von Lehrkräften und Schüler*innen erforscht. Über die aktuelle Ergebnisse der letzten 1,5 Jahren wird berichtet und zur Diskussion darüber eingeladen.</p>
11	<p>Georg Schlamp - Fremdsprachunterricht zeitgemäß und digital im Präsenz- und Distanzunterricht Wie lassen sich Digitalisierung und zeitgemäße Bildung verbinden? Unzählige Apps und eine Flut an Möglichkeiten verhindern es oft, richtige Wege zu finden, Tablet-Computer wie das iPad gewinnbringend einzusetzen. Basierend auf theoretischen Grundlagen (4K-Modell, etc.) erhalten Sie in diesem Workshop Anregungen sowie konkrete und erprobte Anwendungsbeispiele für einen zeitgemäßen Fremdsprachenunterricht, sowohl für das Klassenzimmer als auch den Distanzunterricht.</p>	<p>Georg Schlamp - EduBreakout im Präsenzunterricht – Der Escape Room fürs Klassenzimmer (Sek. 1 und 2) Ein „EduBreakout“ ist ein Escape-Room im Klassenzimmer, bei dem Schülerinnen und Schüler kreativ und effektiv als Team zusammenarbeiten, kommunizieren und kooperieren müssen, um verschiedene Rätsel zu lösen, analog wie auch (mehrheitlich) digital. Nach knappen theoretischen Grundlagen werden unterschiedliche Rätsel für Breakouts gezeigt und Ideen entwickelt, einen eigenen zu erstellen.</p>	<p>Timo Münzing - Mathematische Appschlacht mit Diskussion Es werden einige mathematische Apps und Tools vorgestellt und deren didaktischer Wert (kritisch) diskutiert. Die Teilnehmer probieren einen Teil der vorgestellten Apps selbst aus und tragen im Optimalfall zu einer gewinnbringenden Diskussion bei.</p>	<p>Manuel Pittner - iPad only: Unterrichten mit dem iPad 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 iPad benötigt wird: - Mein täglicher Arbeitsablauf - Technische Voraussetzungen - Basiskonfiguration - Schnittstelle - Arbeitszimmer vs. Klassenzimmer - Unterrichtsszenarios - analog digital Unterrichten - Verwaltungsaufgaben im Unterricht</p>

12	<p>Education Cloud (Avony) - Das Digitale Klassenzimmer Das Ziel von Education Cloud ist die zeitgemäße Ausstattung von Schulen zur optimalen Vorbereitung der Schülerinnen und Schüler auf die Zukunft in der digitalen Welt. Egal ob nur einzelne Tablets genutzt werden oder die ganze Schule vernetzt wird, bieten wir eine maßgeschneiderte Lösung für die Digitalisierung von Schulen. Unsere modular aufgebauten Produkte und Lösungen sind unabhängig vom gewählten Betriebssystem und stufenlos ausbaubar. Neben den technischen Aspekten liegt unser Augenmerk auch auf der Pädagogik. "Kein technisches Gerät ohne pädagogisches Konzept" lautet unsere Devise. So bieten wir das digitale Klassenzimmer aus einer Hand an, sowohl was die Technik als auch den pädagogischen Nutzen der eingesetzten Geräte angeht. Meine Präsentation stellt die einzelnen Bausteine des Education Cloud Konzeptes vor und zeigt exemplarisch die Anwendungen E-Learning und Online Konfigurator für das Digitale Klassenzimmer</p>	<p>Dr. Dagmar Schmidt - Moodle mit BBB im Unterricht</p> <p>Lehren und Lernen im "digitalen Klassenzimmer": Eingebettet in das LMS Moodle bietet BigBlueButton vielfältige Funktionen zur Gestaltung digitaler Präsenzphasen. Im Workshop werden gemeinsam Funktionen und Methoden erkundet sowie Möglichkeiten zur Rückkopplung an Moodle diskutiert. Der Workshop richtet sich vor allem an Einsteiger*innen in die Systeme.</p>	<p>Birgit Siepmann & Verena Braun - Gesundheit & Design Thinking Im Rahmen dieses Workshops lernen die Teilnehmenden den Innovationsansatz „Design Thinking“ im Kontext mit Gesundheit anhand eines alltagsbezogenen Beispiels kennen. Praxisnahes, nutzerorientiertes Generieren von Ideen und Empathie stehen dabei im Vordergrund. Im Sinne der Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen werden durch diesen Ansatz unternehmerisches Denken, also die Fähigkeit Ideen in die Tat umzusetzen, sowie interpersonelle und soziale Kompetenzen gleichermaßen gefördert. Anhand dieses praktischen Beispiels wird aufgezeigt, wie sich die Förderung der Gesundheitskompetenz auf spannende Weise in den Unterricht integrieren lässt und gleichzeitig Kreativität, Empathie und die persönliche Entwicklung der SuS, eingebettet in den Lehrplan, gestärkt werden können. Dazu befassen sich die Teilnehmenden mit den Bedürfnissen und Schwierigkeiten eines Menschen, der an Diabetes erkrankt ist und mit der Frage: „Wie kann die Digitalisierung Menschen, die an Diabetes erkrankt sind, unterstützen?“ Im Vordergrund der Design Thinking Methode steht das ergebnisorientierte Denken durch das Erstellen vorläufiger Zwischenergebnisse. Spezifische Problemstellungen sollen auf kreative Weise gelöst werden. Entscheidend ist dabei, dass Herausforderungen nicht nur aus technischer Perspektive betrachtet werden, sondern auch auf menschlicher Ebene – der spätere Nutzer der zu entwickelnden Lösung. Ein grundlegender Baustein des Design Thinking ist die Entwicklung von Empathie für den späteren Nutzer des zu entwickelnden Produktes (z. B. einer App-Anwendung).</p>	<p>Charlotte Kob / Maximilian Stoller - Didaktik Mobiles Lernen - Unterrichtsszenarien in Tabletklassen (iPad) an der Sek I Charlotte Kob und Maximilian Stoller von der Realschule am Rennbuckel/des Fortbildungskollektivs www.tablet-teachers.com zeigen Euch spannende Unterrichtsbeispiele aus den unterschiedlichsten Fächern, welche an ihrer Schule in den vergangenen Jahren umgesetzt wurden. Die beiden verfügen über sehr viel Erfahrung im Unterrichten mit iPads, da die Schule seit 2015 ab Klasse 8 sog. 1:1 BYOIPAD Lernsituationen unterrichten. Nehmen Sie an der Session teil und lassen sich inspirieren von vielen Unterrichtsideen. Lernen Sie die methodische Welt des app-basiertes Lernen kennen. Und zu lachen gibts sicherlich auch was...</p>
13	<p>Fabian Karg, Stephanie Wössner (LMZ) - Auf dem Weg zu unserem Medienkonzept - Medienentwicklungsplanung nachhaltig gestalten</p> <p>Alleine kommt man nicht so weit: Schulen, alle am Schulleben Beteiligte und Schulträger müssen sich gemeinsam auf den Weg machen, sich vernetzen, offen und kollaborativ arbeiten, um zu einem nachhaltigen Medienkonzept zu gelangen. Bei der Zusammenarbeit sind pädagogische, organisatorische und technische Aspekte zu beachten und abzugleichen. Vorgestellt werden Ihnen mögliche Planungsschritte und Ressourcen, die Ihnen helfen können. Genauso sprechen wir aber auch über mögliche Probleme und Stolpersteine, die Ihnen begegnen werden. (Anfänger; Hinweis: Sie können gerne mit Fragen zu uns kommen)</p>	<p>Stephanie Wössner (LMZ) - Kompetenzorientiertes Lernen mit Mixed Reality und dem Merge Cube</p> <p>Mixed Reality bietet viele Potenziale im Bereich des aktiven Lernens. (je nachdem welcher Titel)</p> <p>Nach einer Inputphase zu zeitgemäßem Lernen und Mixed Reality wird im Workshop gezeigt, wie Lernende Merge Cubes bebauen können und wir bauen gemeinsam ein Beispiel. Zum Abschluss wird reflektiert, welche Einsatzmöglichkeiten sich die Teilnehmer vorstellen können.</p> <p>Vorbereitung: Merge Cube aus Papier basteln https://mergecube.com/paper und die App CoSpaces Edu auf dem Smartphone/Tablet installieren. Bitte noch kein Konto erstellen.</p>	<p>Fabian Karg, Stephanie Wössner (LMZ) - Auf dem Weg zu unserem Medienkonzept - Medienentwicklungsplanung nachhaltig gestalten</p> <p>Alleine kommt man nicht so weit: Schulen, alle am Schulleben Beteiligte und Schulträger müssen sich gemeinsam auf den Weg machen, sich vernetzen, offen und kollaborativ arbeiten, um zu einem nachhaltigen Medienkonzept zu gelangen. Bei der Zusammenarbeit sind pädagogische, organisatorische und technische Aspekte zu beachten und abzugleichen. Vorgestellt werden Ihnen mögliche Planungsschritte und Ressourcen, die Ihnen helfen können. Genauso sprechen wir aber auch über mögliche Probleme und Stolpersteine, die Ihnen begegnen werden. (Fortgeschrittene; Hinweis: Sie können gerne mit Fragen zu uns kommen.)</p>	<p>Fabian Karg (LMZ) / Noah Karg - „Baut Zukunft! Der kreative Minetest Server für zeitgemäße Bildung“</p> <p>Heute nimmt man in Schulen verstärkt wahr, dass die inhaltsbezogene Prüfungskultur dazu führt, dass nicht der Prozess des Lernens wichtig erscheint, sondern lediglich das Ergebnis. Das heißt, dass Schülerinnen und Schüler im Grund oft nicht aus Begeisterung lernen, sondern weil sie eine gute Note bekommen möchten. Die notwendige Anstrengung ist also eine rationale Reaktion auf eine extrinsische Motivation, den Test. Mit Spaß hat dies oft nicht viel zu tun und die tatsächlichen Lernerfolge sind erfahrungsgemäß meist nur mäßig. Durch spielbasiertes Lernen – Game-based Learning – wird das Lern- und Motivationspotential von Spielen genutzt, um Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu motivieren, für Neues zu begeistern und mit Spaß und Neugier an der Lösung von Problemen zu arbeiten. Die Möglichkeiten sind vielfältig. Und genau das zeige ich auch in diesem Workshop auf.</p> <p>https://www.lmz-bw.de/index.php?id=15267</p>
14	<p>Kirsten Bresch/ Jörg Schumacher (SMZ) - Videokonferenzen mit Jitsi-Meet Ein niederschwellig zu nutzendes Konferenzangebot für Einsteiger. Weitere Informationen finden Sie auch hier: https://www.smz-karlsruhe.de/beratung-und-service/jitsi-meet-idee-idee-kommunikationssystem-fuer-schulen-in-ka/ Hinweis: Dieses Angebot dient als niederschwellige Alternative und Ergänzung zu den plattformbasierten Konferenzsystemen in Moodle (BigBlueButton) und O365 (Teams). Als Lehrer/-in des Landes Baden-Württemberg können Sie durch das Angebot des jeweiligen Medienzentrums datenschutzkonforme Jitsi-Meet-Videokonferenz-Lösung kostenlos für die Kommunikation im schulischen Kontext nutzen.</p>	<p>Karen Herold - App-basierte Krebsprävention im Unterricht Smartphones gehören zum alltäglichen Leben von Jugendlichen. Viele Apps, die der Kommunikation oder dem Streamen von Audio- und Videodaten dienen, erfreuen sich großer Beliebtheit. Im schulischen Kontext kann der Einsatz ausgewählter Apps eine zeitgemäße Ergänzung des konventionellen Unterrichts darstellen.</p> <p>Vorzeitige Hautalterung, Haarausfall und Krebs - die kostenfreien Apps „Sunface“ und „Smokerface“ (Education Against Tobacco, https://educationontobacco.org) zeigen Schülerinnen und Schülern einen Blick in die Zukunft und liefern mit einem animierten Selfie überzeugende Argumente für Sonnenschutz und Rauchverzicht. Die vorgestellten Apps sind in Unterrichtsmaterialien eingebettet, die im Rahmen des Projektes „Fit in Gesundheitsfragen“ im Themenfeld Krebsprävention entwickelt und erprobt werden. Alle Lerneinheiten werden kostenlos und frei zugänglich auf speziellen Internetseiten der Projektpartner Helmholtz Zentrum München (HMGU) und Deutsches Krebsforschungszentrum in Heidelberg (DKFZ) zur Verfügung gestellt. „Fit in Gesundheitsfragen“ wird mit öffentlichen Mitteln durch die Helmholtz-Gemeinschaft gefördert.</p>	<p>Mark Kulmann (Lancom) - Der Weg zum sicheren und nachhaltigen Schul-WLAN Die entscheidenden Faktoren - so klappt's dann auch mit dem digitalen Unterricht Schul-WLAN-mit Bestnote! Auf welche Leistungsmerkmale kommt es an und warum ist zentrales Netzwerkmanagement das Mittel der Wahl für ein nachhaltiges Konzept?</p>	<p>Sebastian Nüsse - DigitalPilot "interaktive Lernaufgaben" Durch interaktive Aufgaben wird der didaktische Spielraum des Lehr-Lern-Prozesses großartig erweitert, da zielgerichtet und personalisiert auf die Schüler/innen eingegangen werden kann: Während einige z.B. etwas wiederholen, vertiefen andere ihr Wissen. Es gibt viele Tools aus dem Bereich Micro-Learning, mit denen sich schnell und leicht interaktive Aufgaben finden und selbst erstellen lassen – sowohl durch die Lehrkräfte als auch durch die Schüler/innen selbst (Lernen durch Lehren). Viele Tools sind ohne Registrierung nutzbar. Alle interaktiven Tools lassen sich perfekt mit analogen Lernmaterialien wie einem Arbeitsblatt verknüpfen. Nach dieser Online-Schulung können die Teilnehmer:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Umständlich lange Links kürzen, - interaktive Tools mit herkömmlichen Arbeitsblättern verknüpfen, - eigene Lern-Apps erstellen (LearningApps), - interaktive Aufgaben im Messenger-Format bereitstellen (LearningSnacks), - Aufgaben in bestehende Online-Videos einfügen (Edpuzzle)
15	<p>Tom Mittelbach - „Barcamp for beginners“ Was ist das eigentlich, so ein Barcamp? Was bedeutet das, wie läuft das ab? Der Workshop für Alle, die Lust und den Mut haben einmal selbst ein Barcamp zu besuchen, teilzuhaben und vielleicht sogar einmal (mit-) zu organisieren.</p>	<p>Tom Mittelbach - Scrum in die Schule! Wir schauen uns gemeinsam die Möglichkeiten von Scrum an, insbesondere die für die Bildungsarbeit in der inklusiv arbeitenden Gemeinschaftsschule wichtigen und diskutieren mögliche Settings, Arbeitsweisen und entwickeln agile Visionen. Ebenso sprechen wir über den booksprint „Scrum in die Schule“.</p>	<p>Joachim Oest - Kollaboratives Arbeiten mit Mural Mural ist ein leistungsstarkes Tool, um kollaboratives Arbeiten zu ermöglichen. Tolle Vorlagen können durch eigene Materialien ergänzt werden und entwickeln sich so zu ganz individuellen Vorlagen. Egal ob Gruppenarbeiten, Konferenzen oder Design Thinking-Workshops, es ist für alle was dabei. In diesen 60 Minuten werden die Möglichkeiten von Mural gemeinsam ausprobiert.</p>	<p>Torsten Traub - Feedbackkultur digital gestalten Der Hattie-Studie folgend, stellt gelungenes Feedback einen der wichtigsten Faktoren für einen erfolgreichen Lernprozess dar. Dabei ist Feedback in beide Richtungen wertvoll: Von der Lehrkraft zur Klasse, aber vor allem von der Klasse zur Lehrkraft. In diesem Workshop beschäftigen wir uns mit digitalen Tools, die Feedback einfach und effektiv möglich machen. Ausgehend davon machen wir uns Gedanken, welchen Einfluss Feedback auf die Unterrichtskultur und -planung haben kann.</p>

16	<p>kompetent.digital - Grundsicherung iPad inkl. Datensicherheitseinstellungen (Lara Bühn, Manuel Reim) Hier zeigen wir Ihnen alle Grundeinstellungen am iPad, sodass Sie danach mit dem Gerät starten und unterrichten können. Unter anderem werden wir hier folgende Dinge des Gerätes erklären und gemeinsam durchführen und einstellen: iCloud-Einstellungen, AppleID-Einstellung, Code-Erstellung/TouchID, AppleTV-Verwendung, AirDrop, Apps suchen, Gestenbewegung, ...</p>	<p>kompetent.digital - Organisation des Alltags mit dem iPad (Lara Bühn / Blaze) Nachdem die Grundeinstellungen am iPad bereits vorhanden sind, werden hier alle auf ihre Kosten kommen, die die tägliche Organisation privat und im beruflichen Alltag besser bewerkstelligen wollen. Was werden wir tun? Drucker verbinden, Mailkonto einrichten, Bildschirmaufnahme, Screenshot, Notizen erstellen und teilen, u.v.m.</p>	<p>kompetent.digital - Grundsicherung iPad inkl. Datensicherheitseinstellungen (Lara Bühn, Manuel Reim) Hier zeigen wir Ihnen alle Grundeinstellungen am iPad, sodass Sie danach mit dem Gerät starten und unterrichten können. Unter anderem werden wir hier folgende Dinge des Gerätes erklären und gemeinsam durchführen und einstellen: iCloud-Einstellungen, AppleID-Einstellung, Code-Erstellung/TouchID, AppleTV-Verwendung, AirDrop, Apps suchen, Gestenbewegung, ...</p>	<p>kompetent.digital - Digitale Sprechstunde (Saskia Ebel / Manuel Reim) Sie haben Fragen zu: ihrem digitalen Unterricht, iPads generell, Einstellungen am Gerät, zu unserem Netzwerk kompetent.digital, rund um das Tablet? Dann sind Sie hier richtig. Stellen Sie alle Fragen und wir werden eine Lösung finden.</p>
17	<p>Lounge inkl. Techniksport Hier können Sie jederzeit in den Raum, wenn Sie technische Probleme haben oder sonstige Fragen. Trauen Sie sich! Zusätzlich wollen wir hier auch die Möglichkeit zum Austausch in den Pausen geben und einen gemeinsamen Raum schaffen.</p>	<p>Lounge inkl. Techniksport Hier können Sie jederzeit in den Raum, wenn Sie technische Probleme haben oder sonstige Fragen. Trauen Sie sich! Zusätzlich wollen wir hier auch die Möglichkeit zum Austausch in den Pausen geben und einen gemeinsamen Raum schaffen.</p>	<p>Lounge inkl. Techniksport Hier können Sie jederzeit in den Raum, wenn Sie technische Probleme haben oder sonstige Fragen. Trauen Sie sich! Zusätzlich wollen wir hier auch die Möglichkeit zum Austausch in den Pausen geben und einen gemeinsamen Raum schaffen.</p>	<p>Lounge inkl. Techniksport Hier können Sie jederzeit in den Raum, wenn Sie technische Probleme haben oder sonstige Fragen. Trauen Sie sich! Zusätzlich wollen wir hier auch die Möglichkeit zum Austausch in den Pausen geben und einen gemeinsamen Raum schaffen.</p>