

## Dienstag, 20.11.17

15:30 - 17:15	<b>Klaus Raßhofer</b> (MIB, Augsburg-Land)
D1	<b>Coding für alle - einfach programmieren in der Grund- und Mittelschule</b>
<p>Computer, Smartphones, intelligente Assistenten, automatisierte Werkshallen und bald auch selbstfahrende Autos. Technik gehört heute zu unserem Alltag, Maschinen erleichtern und bereichern unser Leben und eröffnen uns ungeahnte Möglichkeiten. Die Maschinen arbeiten auf Befehle, der Code sagt ihnen, was sie tun sollen. Der Code schreibt sich nicht von selbst; es sind die Menschen, die ihn entwickeln und die Maschinen steuern. Jeder kann Programmieren lernen!</p> <p>Programmieren ist weit mehr als Code zu schreiben: es werden eine Vielzahl von Kompetenzen gefordert und entwickelt. Programmieren bedeutet, Lösungen für Probleme zu finden. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt.</p> <p>Der Workshop gibt einen Überblick über die Einführung von Coding mit Schülern in der Grund- und Mittelschule</p>	
15:30 - 17:15	<b>Thomas Rudel, Michael Reder</b> - Medienzentrum Tübingen
D2	<b>Be creative - go green!</b>
<p>Die Technik des Chroma Keying fasziniert schon seit King Kong (1933) Filmproduzenten und Cineasten gleichermaßen. Im Laufe der Jahre wurde die farbbasierte Freistellung so weit perfektioniert, dass es für den Laien heute kaum mehr möglich ist, zwischen realen Bildern und gekonnten Montagen sicher zu unterscheiden. Dies kommt zweifelsohne dem Filmgenuss zugute, birgt aber auch die Gefahr der unbemerkten Manipulation. In Verbindung mit Tablets lässt sich diese Technik schnell und einfach ins Klassenzimmer holen und für die medienpädagogische Arbeit nutzen.</p> <p>Entdecken Sie selbst die Faszination der Greenscreen-Technik! Treten Sie unserem Creative Space bei und wachsen Sie über sich hinaus! Wandeln Sie ganz nach Belieben in alten Zeiten oder erobern Sie die Zukunft, treffen Sie Ihren Doppelgänger oder machen Sie mal eine ordentliche (Wetter-)Ansage! Sie haben die Wahl: Schreckgespenst oder guter Geist der #EDUswabia18 - herzlich willkommen!</p>	

<b>15:30 - 16:15</b> <b>D3</b>	<b>Viola Bauer</b> - Realschule Abensberg  <b>Das Kollegium mitnehmen- Die Rolle von Ausstattung und Fortbildung</b>  Um in einem hochkomplexen System wie Schule effektiv, nachhaltig und überzeugend den Anforderungen der Digitalisierung gerecht zu werden, bedarf es gut ausgebildeter, engagierter Kolleginnen und Kollegen. Diskutiert werden u.a. folgende Fragestellungen: Wie erreiche ich ein hohes Maß an Akzeptanz für die „neuen“ Aspekte der Digitalisierung? Am Beispiel der Realschule Abensberg diskutieren die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, wie Strukturen und Prozesse entwickelt werden können, die es allen Lehrkräften ermöglichen, Potenziale systematisch und gewinnbringend in ihren Unterricht zu integrieren.
<b>15:30 - 16:15</b> <b>D4</b>	<b>Martin Fritze</b> - Realschule Abensberg  <b>Digitale Kompetenzen in der Lehrerausbildung sinnvoll entwickeln und reflektieren</b>  Einer der Schlüssel für eine sich nachhaltig wandelnde Lern- und Lehrkultur ist eine Lehrerausbildung, die die Anforderungen des digitalen Zeitalters nicht nur streift oder als „add-on“ begreift, sondern die grundlegenden umfassenden Möglichkeiten und die sich stetig verändernden Anforderungen in ihr Zentrum stellt. Der Workshop bietet zahlreiche Einblicke und Ansatzpunkte, die diesen Überlegungen Vorschub leisten können und lädt zur gemeinsamen Diskussion von Anregungen und konzeptionellen Überlegungen für die eigene Ausbildungsarbeit ein.
<b>15:30 - 16:15</b> <b>D5</b>	<b>Doris Sippel</b> - (MIB) Mittelschule Immenstadt  <b>Schüler als Medienscouts – Ein Peer-to-peer-Projekt zur Förderung von Medienkompetenz</b>  Ältere Schüler/innen werden zu Experten rund um Fragen zu Chancen und Risiken medialer Angebote und geben ihr Wissen an andere (jüngere) Schüler weiter. Ziel dieses Projekts ist es, einen kompetenten, verantwortungsbewussten und kreativen Umgang mit Medien bei den Schüler/innen zu fördern und dazu ein Projekt zu initiieren, das langfristig Bestand hat und von den jeweils nachkommenden Klassen fortgeführt wird. Im Workshop werden die Organisationsstruktur und die Themen mit den entsprechenden Materialien aufgezeigt.  Zielgruppe: alle Schularten in Sek1

<b>15:30 - 17:15</b> <b>D6</b>	<b>Johannes Philipp</b> - Medienpädagoge <b>Urheberrecht und Datenschutz in der Schule</b>  Im Jahr 2018 gab es erhebliche gesetzliche Neuregelungen: Die Bildungsprivilegien des Urheberrechts wurden neu geregelt und in den §§ 60 a bis h des Urheberrechtsgesetzes zusammengefasst. Noch gravierender sind aber die Auswirkungen der Europäischen Datenschutz-Grundverordnung, die seit Ende Mai 2018 auch in Deutschland geltendes Recht ist. Der Referent zeigt die wesentlichen Änderungen für den Bereich Schule auf und geht schwerpunktmäßig auf die Fragen der Teilnehmer ein.
<b>15:30 - 17:15</b> <b>D7</b>	<b>Wolfgang Schlicht</b> - Realschule Viechtach <b>Projekte online planen und dokumentieren</b>  Sie möchten über eine Veranstaltung informieren oder ein Projekttagebuch erstellen, dann steht Ihnen dafür mit Adobe Spark Page eine kostenlose Webanwendung zur Verfügung. Diese ermöglicht es Lehrern wie Schülern ihre eigene Webseite zu erstellen und anschließend zu veröffentlichen. In diesem Kurs werden sie selbst zum Webpagegestalter und erfahren an zahlreichen Beispielen, wie man diese Anwendung im Unterricht sinnvoll einsetzen kann.
<b>15:30 - 16:15</b> <b>D8</b>	<b>Dietmar Pentz</b> - Franziskusschule Gersthofen <b>Individualisierung der Leseförderung</b>  Einsatz selbstkontrollierender digitaler und analoger Lernmaterialien im Rahmen eines strukturierten diagnosegeleiteten Lese-Förderunterrichts (LernOase)
<b>15:30 - 16:15</b> <b>D9</b>	<b>Johannes Stanggassinger</b> - schulmanager online <b>Zeitgemäß kommunizieren und organisatorische Abläufe vereinfachen mit Schulmanager Online</b>  „Den Elternbrief habe ich vergessen“ – solche Aussagen von Schülern hören Lehrkräfte immer wieder. Elternbriefe einzusammeln kostet viel Zeit, wie auch Klassenbuch führen, Krankmeldungen kontrollieren, Fehltage zusammenzählen, Geld einsammeln oder die Anmeldung für Elternsprechtage und Wahlfächer zu organisieren. Ich zeige Ihnen anhand von Praxisbeispielen, wie Sie solche Aufgaben mit Schulmanager Online vereinfachen und automatisieren.

<b>15:30 - 16:15</b> <b>D10</b>	<b>Stefanie Rumm</b> -MIB - Realschule Regenstauf <b>Open Educational Resources - freie Lehr- und Lernmaterialien für den Unterricht</b>  Open Educational Resources (kurz OER), d.h. freie Lern- und Lehrmaterialien, sind Lerninhalte mit einer offenen Lizenz im Internet. Sie gelten als neue Art der Informationserstellung und -teilung im Bildungsbereich. Wo und wie diese Inhalte im Netz zu finden sind, welche sich für den Einsatz im Unterricht eignen, wie eigene Inhalte zur freien Verfügung gestellt werden können und welche Lizenzen die Verwendung dieser OER regeln, sind u. a. Thema dieser Veranstaltung.
<b>15:30 - 17:15</b> <b>D11</b>	<b>Ferdinand Stipberger</b> - Gregor-von-Scherr-Realschule Neunburg v. Wald <b>GeoGebra-online - GeoGebra Material, GeoGebra Bücher und GeoGebra Gruppen</b>  In den online-Materialien von GeoGebra finden sich mittlerweile über 1 Mio. Beispiele zu verschiedenen Themen. Lernen Sie die Möglichkeit kennen, diese und auch ihre eigenen GeoGebra-Arbeitsblätter innerhalb GeoGebra Büchern zu ordnen und so für den Schüler einen selbstgesteuerten Lernpfad zu gestalten. Zudem bieten sich auch GeoGebra-Gruppen an, dieses selbstgesteuerte Lernen durch die Lehrkraft nachvollziehbar zu kontrollieren. Erstellen Sie aus eigenen Materialien und auch aus den online-Materialien in diesem Workshop ein GeoGebra-Buch und teilen Sie dieses mit Ihren Schülern über GeoGebra-Gruppen. Stellen Sie Ihren Schülern Aufgaben und geben Sie Feedback.
<b>16:30 - 17:15</b> <b>D12</b>	<b>Jürgen Schlieszeit</b> - MIB - Mittelschule Thannhausen <b>Smartphones im Unterricht - Möglichkeiten, Chancen und praktische Beispiele</b>  Fast 100% der Jugendlichen ab 12 Jahren und über 50% der Kinder von 6 bis 12 Jahren besitzen laut Studie ein eigenes Smartphone. Smartphones sind mittlerweile kleine, leistungsfähige Computer aus der Hosentasche, die sich gewinnbringend auf unterschiedliche Weise im Unterricht einsetzen lassen. Auch für den Lehrer ist das Smartphone ein hilfreiches Werkzeug im täglichen Unterrichtseinsatz. In diesem Workshop werden anhand praktischer Beispiele, Einsatzmöglichkeiten für Lehrer und Schüler erklärt und präsentiert.
<b>16:30 - 17:15</b> <b>D13</b>	<b>Kai Wörner</b> - Realschule am Europakanal <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.

<b>16:30 - 17:15</b>	<b>Andreas Hofmann</b> - medienpädagogischer Berater
<b>D14</b>	<b>Strategische Planung von 1:1 Projekten</b>  Nach zehn Jahren Erfahrung in eigenen 1:1 Klassen, 6 Jahren in Tabletklassen und nach 5 Jahren bundesweiter medienpädagogischer Beratungstätigkeit habe ich zahlreiche Schulen auf ihrem Weg zur 1:1 Ausstattung begleitet und betreut. Diese Erfahrungen möchte ich gerne teilen und darüber hinaus in einen regen Austausch mit Ihnen kommen. In diesem Teil des Schulentwicklungsprozesses ist das Scheitern ein ebenso wichtiges Element wie die konzeptionelle Arbeit, die Vernetzung und die Tatsache, dass es sich bei dem vorgestellten Weg um eine mögliche Variante handelt, den digitalen Wandel der Gesellschaft im schulischen Umfeld gerecht zu werden. Nicht mehr, aber vor allem auch nicht weniger.
<b>16:30 - 18:15</b>	<b>Verena Knoblauch</b> - Friedrich Staedtler Grundschule Nürnberg
<b>D15</b>	<b>Breakout Edu - Der Escape Room im Klassenzimmer</b>  Eine Unterrichtsidee zur Förderung von kommunikativen und sozialen Kompetenzen sowie des problemlösenden Denkens. Geeignet 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.  Die Idee ins Klassenzimmer holen  Was "draußen" so gut ankommt, muss doch auch in der Schule einsetzbar sein, oder? Wie kann diese Erfahrung/dieses Gruppenerlebnis ins Klassenzimmer geholt werden? Eines ist klar: Einfach die Klassenzimmertüre zusperrern geht nicht (Schüler einsperren ist schließlich verboten!). Also muss eine andere Idee her und die sieht so aus:  Eine Schatzkiste, verschlossen mit verschiedenen Schlössern muss innerhalb einer bestimmten Zeit von den Kindern geöffnet werden. Im Klassenzimmer sind verschiedene Hinweise und (digitale) 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.

<b>16:30 - 18:15</b> <b>D16</b>	<b>Andreas Merkel</b> - Universität Augsburg <b>Umsetzung elementarer Kernideen des Mathematikunterrichts mit GeoGebra</b>  Ziel des Workshops ist es, das als freeware erhältliche dynamische Geometrie-Programm GeoGebra so an konkreten Beispielen vorzustellen, dass die teilnehmenden Lehrkräfte ihre Schüler dazu befähigen können, selbstständig mit dem Programm zu arbeiten, z.B. zur Hausaufgabenkontrolle oder in Übungs- und Erarbeitungsphasen im Unterricht. Hierzu werden Aufgaben zu elementaren Kernideen des Mathematikunterrichts wie geometrische Figuren, Symmetrie, Funktionen, Raumgeometrie und räumliches Vorstellungsvermögen besprochen, welche von den teilnehmenden Lehrkräften unter Anleitung am PC selbst umgesetzt werden sollen.
<b>16:30 - 18:15</b> <b>D17</b>	<b>Roger Wolf</b> - Fa. Christiani <b>Einsatz von digitalen Medien mit LEGO Education Unterrichtsmedien und Lernkonzepten im Sachunterricht der Grundschule</b> (LEGO Education WeDo 2.0)  In dem Workshop lernen die Teilnehmer Möglichkeiten kennen, wie mit Hilfe der LEGO Education Unterrichtsmedien und Lernkonzepte die haptische und die digitale Welt auf einfache Weise kombiniert werden können.
<b>17:30 - 18:15</b> <b>D18</b>	<b>Martin Korn</b> -Paul-Klee-Gymnasium  Einführung in die Nutzung digitaler Atlanten  Am Beispiel des digitalen Diercke Atlas sollen auf diesem Gebiet noch unerfahrene TeilnehmerInnen anhand der exemplarischen Unterrichtseinheit "Erdbeben und Vulkanismus" selbsttätig Einblick in die vielfältigen Funktionen digitaler Atlanten erhalten.
<b>17:30 - 18:15</b> <b>D19</b>	<b>Marion Lohner, Michaela Zipper</b> - Medienzentrum für Stadt und Landkreis Augsburg <b>Das Medienzentrum für Stadt und Landkreis Augsburg stellt sich vor</b>  Aufgaben und Angebote des Medienzentrums für Stadt und Landkreis Augsburg

<b>17:30 - 18:15</b> <b>D20</b>	<b>Monika Heusinger</b> - Otto-Hahn-Gymnasium Saarbrücken  <b>Power on - das Potenzial digitaler Medien</b>  In dem Workshop werden didaktische Ansätze und aktuelle Tendenzen, wie man Lernprozesse durch Nutzung digitaler Medien sinnvoll unterstützen kann, gezeigt und erprobt.
<b>17:30 - 18:15</b> <b>D21</b>	<b>Kai Wörner</b> - Realschule am Europakanal  <b>Historisches Lernen „app“ to date</b>  „Lernen mit Tablets oder Smartphones? - 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.
<b>17:30 - 18:15</b> <b>D22</b>	<b>Doris Sippel</b> - (MIB) Mittelschule Immenstadt  <b>Einführung und erstes Arbeiten in der Mebis-Lernplattform:</b>  Was ist Mebis und was bringt es der Schule/dem Lehrer? In dieser Veranstaltung erhalten Sie eine Einführung in die Plattform Mebis. Ziel ist es, die grundlegenden Nutzungsmöglichkeiten der Mebis-Lernplattform für den eigenen Unterricht kennen zu lernen. Alle Funktionen wie das Infoportal, das Prüfungsarchiv, die Mediathek und die Lernplattform werden vorgestellt und ausprobiert. Zum Besuch des Kurses sind keine Vorkenntnisse in Mebis nötig. Bitte bringen Sie - falls vorhanden - Ihren Mebis-Zugang mit.  Zielgruppe: alle Schularten

<b>17:30 - 18:15</b> <b>D23</b>	<b>Isabell Schuhladen</b> - Realschule Meitingen  <b>Glückliche und innovative Schüler im LdL-Modus</b> Ich möchte euch anhand von konkreten und aktuellen Beispielen aus dem Schulalltag zeigen, wie man dank des Konzepts <i>Lernen durch Lehren</i> von Prof. Jean-Pol Martin seine Schüler zu kompetenten Menschen bilden kann. Hier steht der Mensch im Mittelpunkt. <ul style="list-style-type: none"><li>- Die 4-K-Skills und LdL</li><li>- Partizipation und Talente fördern</li><li>- Verantwortung, exploratives Verhalten, Fehlerkultur</li><li>- Neue Medien (Smartphone, iPad): Kritisches Denken, Kollaboration</li><li>- The Joy of Professional Learning (von Kurt Klynen) im Unterricht</li></ul>
<b>17:30 - 18:15</b> <b>D24</b>	<b>Alexander Schmidt</b> - Maria-Theresia-Gymnasium, Augsburg  <b>Schulradio - Möglichkeiten trimedialen Handelns</b>  Auch Schulradios werden zunehmend trimedial. Das heißt, sie produzieren nicht nur Ton, sondern auch Text, Grafiken und Video. Der Vortrag beschränkt sich nicht nur auf die Vorstellung möglicher Produktionsinhalte, sondern auch auf die technische Umsetzung, die im Schulalltag häufig noch als Herausforderung betrachtet wird. Folgende Themen werden präsentiert, die Anregungen zum „Was“ und „Wie“ im Schulradio geben sollen. <ul style="list-style-type: none"><li>• grundlegende Produktionstechniken (Vorproduktion, Aufnahme, Schnitt/Mischung)</li><li>• einfache und komplexe Darstellungsformate</li><li>• Hard- und Software für kleine Budgets</li></ul>
<b>17:30 - 18:15</b> <b>D25</b>	<b>Georg Schlamp</b>  <b>Digitalisierung konkret - Fremdsprachenunterricht mit dem iPad</b>  Digitalisierung ist das Thema der Stunde. „Es geht nicht um das Ob, sondern um das Wie“ (Andreas Hofmann). 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 aus dem Fremdsprachenunterricht, sowohl für Sie als Lehrer als auch für die Schüler. Der Workshop ist schulartübergreifend



## Mittwoch, 21.11.18

<b>10:30 - 12:30</b>	<b>Johanna Uhl</b> - Walther-Rather-Gymnasium Schweinfurt
<b>M1</b>	<b>Smartphone, Tablet &amp; Co. im kollaborativen, kommunikativen und interaktiven Unterricht</b>  In diesem Workshop lernen die Teilnehmer Apps und Browserapplikationen kennen, mit denen interaktive, kommunikative und kollaborative Methoden auf vielfältige, doch unkomplizierte Weise methodisch und didaktisch überlegt in den Unterricht (prinzipiell alle Fächer, besonders sprachliche), integriert werden können.
<b>10:30 - 11:15</b>	<b>Monika Heusinger</b> - Otto-Hahn-Gymnasium Saarbrücken
<b>M2</b>	<b>Power on - das Potenzial digitaler Medien</b>  In dem Workshop werden didaktische Ansätze und aktuelle Tendenzen, wie man Lernprozesse durch Nutzung digitaler Medien sinnvoll unterstützen kann, gezeigt und erprobt.
<b>10:30 - 11:15</b>	<b>Peter Pürner</b> - Realschule Neubiberg
<b>M3</b>	<b>Lehren und Lernen in einer virtuellen 3D Welt</b>  Avatare als Unterrichtshilfe bei lernschwachen und schulverweigernden Schülern
<b>10:30 - 12:30</b>	<b>Christian Mayr</b> - Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung, Dillingen
<b>M4</b>	<b>Einfache Erstellung von interaktiven Lernmaterialien mit H5P</b>  Mit dem einfachen Werkzeug H5P lassen sich abwechslungsreiche interaktive Übungen und Lernmaterialien erstellen, die innerhalb und außerhalb von mebis zur Verfügung gestellt werden können. Diese Inhalte lassen sich zur schüleraktivierenden Erarbeitung, zur Übung und Differenzierung einsetzen und erfordern in der Erstellung keinerlei technische Kenntnisse.

10:30 - 12:30	<b>Wolfgang Schlicht</b> - Realschule Viechtach
M5	<b>Eigene Videos erstellen und zu interaktiven Lerninhalten erweitern</b>
	<p>Mit Adobe Spark Video und H5P stehen Ihnen zwei kostenlose Webanwendungen zur Verfügung, die es Ihnen ermöglichen eigene Erklärvideos ohne Technikkennntnisse zu erstellen und im Nachhinein diese mit interaktiven Elementen, wie z. B. Fragen oder Drag &amp; Drop Interaktionen, zu erweitern. Diese Lerninhalte können dann sogar in eine Lernplattform wie Mebis integriert und automatisch ausgewertet werden. Wie das funktioniert, kann jeder in diesem Kurs selbst erfahren.</p>
10:30 - 12:30	<b>Sebastian Schmidt</b> - Inge Archer Scholl Realschule
M6	<b>Digital lehren und lernen - ein Praxisbericht</b>
	<p>Seit 2013 versuche ich meinen Unterricht zu digitalisieren. Doch was heißt das überhaupt? Wann wird digital besser gelernt? Ist das überhaupt möglich?</p> <p>Allein durch digitale Elemente wie einer PowerPoint-Präsentation, einem Erklärvideo, einem interaktiven Whiteboard oder einer Dokumentenkamera wird das Lernen der Schüler nicht besser. Im Gegenteil: es erhält teilweise sogar den den Frontalunterricht und verhindert die schülerzentrierte Ausrichtung des Unterrichts. Setze ich diese oder andere digitale Elemente aber bedacht ein und überlege mir vorab den Nutzen für eine didaktisch gut aufbereitete Stunde, kann digitale Bildung gelingen.</p> <p>Im Laufe der Zeit habe ich gelernt, digitale Elemente dann einzusetzen, wenn sie sinnvoll und sie dann wegzulassen, wenn sie sinnlos sind. Ich nenne das bis heute Flipped Classroom, tatsächlich steckt aber mittlerweile sehr viel mehr dahinter als nur der Einsatz eines Erklärvideos und zeigt, wie man im bestehenden System Kompetenzen wie von der Kultusministerkonferenz gefordert erreichen kann.</p> <p>Auf diese Reise durch „meinen Flipped Classroom“ möchte ich Sie mitnehmen und Ihnen meine Ideen für ein Lernen im 21. Jahrhundert aufzeigen. Es bringt nichts analog und digital zu trennen, man muss beides miteinander verzahnen: kein „entweder-oder“, sondern ein „sowohl-als auch“.</p>

10:30 - 11:15	<b>Arkadi Jeghiazeryan</b> - Areeka
M7	<b>Augmented Reality im Unterricht einsetzen</b>  Der Workshop wird sich mit Augmented Reality (kurz AR) im Unterricht befassen. Die Schwerpunkte liegen bei der konzeptuellen Entwicklung möglicher Anwendungsbereiche von AR im Unterricht. Dabei wird zunächst auf die Trends und die Vorteile von AR eingegangen. AR wird genau erklärt um zu verstehen wie die Technologie funktioniert und was dahinter steckt. In dem Workshop wird mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern, außer der konzeptuellen Entwicklung, Schritte eingeleitet um gemeinsam AR mit eigenen Lehrmaterialien zu verbinden.  Zur Person: Arkadi ist vor 11 Jahren als Flüchtling nach Österreich gekommen und hat das Bildungssystem aus einem anderen Winkel erlebt. Nach dem erfolgreichen Abschluss der Reifeprüfung beginnt er Jus zu studieren. Die Begeisterung, sowie der Einsatz für Digitalisierung in der Bildung, bringen ihn dazu seit 2015, mit dem Thema AR und VR zu beschäftigen. Schließlich entwickelt Arkadi und das Team um ihn eine einzigartige Lösung, mit welcher Schulbücher beleben werden: <i>Areeka</i> .
10:30 - 11:15	<b>Roland Ressemann</b> - Schulpsychologe und Grundschullehrer, München
M8	<b>Mathematisch, nicht-numerische Kompetenzen fördern mit dem digitalen Lernsystem „Lazuli“</b>  Aus seiner Praxis als Schulpsychologe und Grundschullehrer berichtet Roland Ressemann, wie man Rechenschwäche und Dyskalkulie erkennen, Kindern hier effizient und leicht helfen und Stress von allen Beteiligten nehmen kann. Auf diese, den Grundschul-Alltag oft bestimmenden Themen, sind Lehrer/Innen häufig nicht genug vorbereitet worden und werden damit alleine gelassen. Und das, obwohl es sich hier um ein weitverbreitetes Problem handelt (lt. IQB Studie haben 38% der dt. Grundschüler Probleme mit Mathematik). Im Workshop stellt er das von ihm mitentwickelte digitale Lernsystem "Lazuli" vor. Dieses vermittelt Kindern spielerisch und motivierend die sogenannten "mathematischen und nicht-numerischen Basiskompetenzen", die für die Entwicklung des abstrakten Zahlenbegriffs wesentlich sind. Neben einem kurzen Überblick über die wichtigsten wissenschaftlichen Erkenntnisse zum Thema steht die praktische Anwendung der Apps im Grundschulunterricht im Zentrum. Mit Zeit für Fragen und gemeinsamen Diskurs zum Thema wird aufgezeigt, wie das Lernsystem, durch die integrierte Auswertung, PädagogInnen die Früherkennung von Problemen und die Förderung von rechenschwachen Kindern ermöglicht.

<b>10:30 - 11:15</b>  <b>M9</b>	<b>Martin Fritze</b> - Realschule Abensberg  <b>Schüleraktivierung digital - Wie man Lernsequenzen im Fremdsprachenunterricht gestalten kann</b>  Der zeitgemäße Englischunterricht lebt von der praktischen Umsetzung von Schlagworten wie Differenzierung, Aktivierung, Aktualität, Feedback und Lernerautonomie. Mit dem iPad lassen sich diese und weitere zentrale Ideen für einen modernen und schülerorientierten Unterricht hervorragend in der alltäglichen Unterrichtspraxis umsetzen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer diskutieren zahlreiche best-practice Einblicke in die Gestaltung von entsprechenden Lernsequenzen.
<b>10:30 - 11:15</b>  <b>M10</b>	<b>Verena Knoblauch</b> - Friedrich Staedtler Grundschule Nürnberg  <b>Tablets in der GS</b>  Tablets in der (Grund)schule - sinnvolle Ergänzung oder sinnfreie Spielerei? Digitalisierung schreitet voran und macht vor Schulen nicht Halt. Unsicherheiten und Vorurteile sind mit dem Einsatz digitaler Medien im Unterricht verbunden. Bei Grundschulen wird noch kritischer hinterfragt. "Kinder sollen lesen und schreiben lernen und nicht am Tablet spielen", tönen Kritiker. "Wer wischt, der denkt nicht", scheint ein gängiges Vorurteil zu sein. Können Tablets sinnvoll in Grundschulen eingesetzt werden? Wie könnte das aussehen und welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein?  Dank einer Spende konnten an der Friedrich Staedtler Grundschule Nürnberg zu Beginn des Schuljahrs 2015/16 zwei Klassen mit Tablets ausgestattet werden. Die 1:1 Ausstattung in den Tablet-Klassen ermöglicht es uns, die Tablets sehr flexibel im Unterricht einzusetzen, um individuelles, differenziertes, kollaboratives, selbstgesteuertes und zeitgemäßes Lernen zu verwirklichen. Bei diesem Workshop möchte ich kurz über meinen Weg zur Tablet-Klasse, den Vorüberlegungen und der nötigen Infrastruktur berichten. Anschließend wird das zugrunde liegende pädagogisch-didaktische Konzept erörtert und anhand verschiedener Unterrichtsbeispiele mit den Teilnehmern diskutiert. Chancen und Grenzen des Einsatzes digitaler Medien im (Grundschul)unterricht sollen aufgezeigt und abgewägt werden.
<b>10:30 - 12:30</b>  <b>M11</b>	<b>Andreas Ott</b> - FOS/BOS Passau  <b>Interaktive Spiele und Experimente mit mobilen Endgeräten</b>  Die Seite <a href="http://www.classex.de">www.classex.de</a> bietet mehr als 40 interaktive Spiele und Experimente für den Unterricht. So können die Schülerinnen und Schüler mit ihren Handys im Unterricht z. B. die Existenz des „homo oeconomicus“ auf den Prüfstand stellen, das Gefangenendilemma erleben oder die optimale Strategie beim Elfmeterschießen entwickeln. In diesem Workshop möchte ich wesentliche Spiele der o. g. Seite vorstellen und ihre Einbindung in den Unterricht thematisieren.

<b>11:30 - 12:15</b> <b>M12</b>	<b>Marion Lohner, Michaela Zipper</b> - Medienzentrum für Stadt und Landkreis Augsburg <b>Das Medienzentrum für Stadt und Landkreis Augsburg stellt sich vor</b> Aufgaben und Angebote des Medienzentrums für Stadt und Landkreis Augsburg
<b>11:30 - 12:30</b> <b>M13</b>	<b>Stefanie Rumm</b> - MIB - Realschule Regenstauf <b>OER</b> Open Educational Resources (kurz OER), d.h. freie Lern- und Lehrmaterialien, sind Lerninhalte mit einer offenen Lizenz im Internet. Sie gelten als neue Art der Informationserstellung und -teilung im Bildungsbereich. Wo und wie diese Inhalte im Netz zu finden sind, welche sich für den Einsatz im Unterricht eignen, wie eigene Inhalte zur freien Verfügung gestellt werden können und welche Lizenzen die Verwendung dieser OER regeln, sind u. a. Thema dieser Veranstaltung.
<b>11:30 - 12:30</b> <b>M14</b>	<b>Johannes Stanggassinger</b> - Schulmanager Online <b>Zeitgemäß kommunizieren und organisatorische Abläufe vereinfachen mit Schulmanager Online</b> „Den Elternbrief habe ich vergessen“ – solche Aussagen von Schülern hören Lehrkräfte immer wieder. Elternbriefe einzusammeln kostet viel Zeit, wie auch Klassenbuch führen, Krankmeldungen kontrollieren, Fehltage zusammenzählen, Geld einsammeln oder die Anmeldung für Elternsprechtage und Wahlfächer zu organisieren. Ich zeige Ihnen anhand von Praxisbeispielen, wie Sie solche Aufgaben mit Schulmanager Online vereinfachen und automatisieren.
<b>11:30 - 12:15</b> <b>M15</b>	<b>Peter Pürner</b> - Realschule Neubiberg Digitales Unterrichten ohne Internetzugang

<b>11:30 - 12:30</b>	<b>Andreas Hofmann</b>
<b>M16</b>	<b>Kooperatives und kollaboratives Arbeit in der Schule</b>  Eine der häufig geforderten Kernkompetenzen in einer digitalisierten und vernetzten Welt ist die Kollaboration. Neben einer für viele Kolleginnen und Kollegen grundsätzlich zu verändernden Einstellung zum Thema rücken aber auch die technischen Möglichkeiten, gemeinsam zeit- und ortsunabhängig an Produkten zu arbeiten, in den Fokus. Das Internet bietet uns Kollaborationsmöglichkeit in einer schier erschlagenden Vielfalt. Ich zeige ihnen Möglichkeiten und Plattformen, mit denen Sie diese Kompetenz fördern und ihren Alltag effizienter gestalten können.
<b>11:30 - 12:15</b>	<b>Ulrich Hierdeis</b> - Pestalozzi Grundschule Gersthofen
<b>M17</b>	<b>Sprachliche Bildung in der Grundschule - kreativer Einsatz digitalen Endgeräten</b>  Vorstellung von 3 Projekten zur Förderung der sprachlichen Bildung an der Pestalozzi-Grundschule Gersthofen, bei welchen digitale Endgeräte kreativ eingesetzt wurden.
<b>13:30 - 15:15</b>	<b>Ferdinand Stipberger</b> - Gregor-von-Scherr-Realschule Neunburg v. Wald
<b>M18</b>	<b>Kollaborative Projekte mit Microsoft Fotos und Microsoft Sway</b>  Lernen Sie - wie Ihre Schüler auch - mit den beiden kostenlosen Tools von Microsoft schnell eindrucksvolle Ergebnisse zu erzielen. Gestalten Sie ein Video aus Bildern, fügen Sie Übergänge und Blickwinkel, sowie Musik hinzu. Fassen Sie alles zu einer Präsentation in Sway zusammen. Probieren Sie es selbst aus.
<b>13:30 - 15:15</b>	<b>Viola Bauer</b> - Realschule Abensberg
<b>M19</b>	<b>Schülerexperimente - multimedial</b>  Gefordert vom neuen Lehrplan sollen verstärkt Schülerexperimente in den verschiedenen Lernbereichen durchgeführt werden. Das Tablet, als einfach zu bedienendes Multimediatool, eröffnet in den Naturwissenschaften in diesem Bereich völlig neue Möglichkeiten in der Gestaltung und Durchführung dieser Schülerexperimente. Im Rahmen dieses Workshops führen die Teilnehmer selbstständig Experimente mit dem iPad durch und erproben anhand von Unterrichtsbeispielen unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten des Geräts. Der Workshop ist für alle Schularten geeignet.

<b>13:30 - 15:15</b> <b>M20</b>	<b>Thomas Rudel, Michael Reder</b> - Medienzentrum Tübingen  kreativer Einsatz von Comics im Unterricht  Als am 17. Mai 1890 Houghton Townley gezeichnete Geschichten in ein Heft unter dem Namen „Comic Cut“ veröffentlichte, konnte noch niemand ahnen, welchen Erfolg derartige Bildergeschichten in den kommenden Jahrzehnten haben würden. Ob Popeye, Tim und Struppi, Mickey Maus oder Asterix und Obelix - längst haben Comics auch Einzug in den Bildungsbereich gehalten. Im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht, in Geschichte und Politik ebenso wie in den Sachfächern erfahren die attraktiven Bilder vielseitige Anwendungsmöglichkeiten, um Sachverhalte zu veranschaulichen, Leerstellen zu schaffen oder kreative Schülerlösungen zu ermöglichen.  Voraussetzungen In unserem Workshop werden wir Ihnen einerseits Beispiele aus dem Unterricht zeigen, andererseits exemplarisch erklären, wie mit verschiedenen Apps und Programmen, wie zum Beispiel ComicLife (erhältlich für iOS, Mac und Windows), einfach und schnell entweder bestehende Comics modifiziert oder aber eigene Comics schnell und einfach selbst geschaffen werden können.
<b>13:30 - 15:15</b> <b>M21</b>	<b>Jan Ertmann</b>  <b>Introducing EF Class - The digital answer to English language learning</b>  Der Workshop wird auf Englisch gehalten.  In this hands-on seminar, we will focus on how digital tools can help you in your English teaching. You will experience EF Class from a student's and teacher's perspective. In order for you to be able to follow the workshop, make sure to bring a laptop or iPad and sign up for a teacher account before the workshop. To sign up for your free teacher account via browser visit <a href="http://class.ef.com">class.ef.com</a> or download the app for iPads.
<b>13:30 - 14:15</b> <b>M22a</b>	<b>Dr. Alexander Lamp</b> - ACS Group  <b>Unterrichtsbegleitung mit der Classroom-App</b>  Mit der Classroom-App können Lehrer die Nutzung der Schüler- iPads jederzeit im Auge behalten und bei Bedarf kontrollierend eingreifen. Auch das Verteilen und Einsammeln von digitalen Inhalten per AirDrop ist nahtlos integriert und wird wesentlich erleichtert.

14:30 - 15:15	<b>Dr. Alexander Lamp</b> - ACS Group
M22b	<p><b>iPad Administration mit dem Apple Configurator</b></p> <p>Ein Rollkoffer mit einem Klassensatz iPads ist für viele Schule der Einstieg in den digitalen Unterricht mit iPads. Der Apple Configurator ist eine einfach zu bedienende Lösung, um alle iPads gleichzeitig für den Unterricht ideal vorzubereiten. Bestimmen Sie welche Apps und Funktionen des iPads im Unterricht genutzt werden dürfen.</p>
13:30 - 15:15	<b>Johannes Philipp</b> - Medienpädagoge
M23	<p><b>Geocaching als schülerzentriertes, kompetenzorientiertes und fächerübergreifendes Unterrichtsprojekt</b></p> <p>Geocaching, eine "Schatzsuche" mit GPS und Internet in der freien Natur, hat sich in den letzten Jahren zu einer weit verbreiteten Freizeit-Aktivität entwickelt. Dieses weltweite Spiel eignet sich aber auch hervorragend, zahlreiche Kompetenzen und Wissensfelder schulischer Bildung mit einem hohen Motivationsfaktor und großer Schüler-Selbsttätigkeit in den Unterricht nahezu aller Fächer einzubinden. In dem Workshop wird aufgezeigt, welche Voraussetzungen für solche Unterrichtsprojekte gegeben sein sollen, in welchen Intensitäts- und Schwierigkeitsgraden sie durchgeführt werden können und wie die lang-, mittel- und kurzfristige Planung aussehen könnte.</p>
13:30 - 15:15	<b>Johanna Uhl</b> - Walther-Rather-Gymnasium Schweinfurt
M24	<p><b>Mobile Assisted Language Learning (MALL): Smartphones, Tablets &amp; Co. im interaktiven Englischunterricht</b></p> <p>In diesem Workshop erfahren die Teilnehmer, welche besondere Potenziale Smartphone, Tablet &amp; Co. 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.</p>
13:30 - 15:15	<b>Christopher Müller</b> - Gymnasium Neubiberg
M25a	<p><b>Maker Space</b></p>
15:45 - 17:15	<p>Im Sinne eines DoItWithOthers geht es im MakerSpace um das gemeinsame kreative Erschaffen von analogitalen Dingen. Hierbei werden reale Objekte aus dem 3D-Drucker oder dem Lasercutter modelliert und produziert oder Drohnen, Robotern und MiniComputer werden mit einfachen Programmiersprachen gesteuert. Zuletzt macht eine Virtual-Reality-Brille die 3D-Objekte erlebbar und ermöglicht ganz neue (Lern-)Erfahrungen. Die TeilnehmerInnen entscheiden sich vor Ort für eines oder mehrere Schwerpunktthemen.</p>
M25b	<p>Die Module a und b können einzeln gebucht werden.</p>



<b>13:30 - 15:15</b>  <b>M26</b>	<b>Wolfgang Schlicht</b> - Realschule Viechtach  <b>Bildmanipulation – Was ist echt, was verändert?</b>  In diesem Kurs wird gezeigt, wie Bilder in der heutigen Zeit in den Medien verwendet werden, und wie leicht es ist, diese zu „optimieren“. Das Thema Bildmanipulation bzw. -bearbeitung kann im Unterricht bewusst eingesetzt werden, um die 4 Ks (Kommunikation – Kollaboration – Kreativität – kritisches Denken) zu fördern und Schüler sensibel für dieses Thema zu machen. Photoshoppfen Sie in diesem Kurs und erfahren selbst, wie mächtig die aktuellen Werkzeuge sind und was sie Ihren Schülern mit auf ihren Weg geben können.
<b>13:30 - 15:15</b>  <b>M27</b>	<b>Sascha Oberman</b> - Merlin Didakt  <b>Experimentieren mit digitaler Unterstützung</b> Forschen und Entdecken mit Hilfe der MERLIN Didakt Experimentierwerkstätten in Verbindung mit dem MERLIN Didakt Media-Portal.  Wir bieten als Entwickler und Lieferant für Lehr- und Lernmittel aktuell über zehn verschiedene Werkstätten, die schulartübergreifend im Sach-, Physik- und Chemieunterricht für selbstorganisiertes Lernen an Stationen eingesetzt werden können.  Mein Workshop soll aufzeigen, wie einfach, zielführend und stressfrei die Anwendung der MERLIN Didakt Werkstätten in Verbindung mit unseren digitalen Medien funktioniert.  Unser Weg ist die „Digitalisierung mit Maß und Ziel“, soll heißen, dass wir unsere digitale Lösung mit unseren haptischen Experimentiermaterialien kombinieren.  Angefangen von der Unterrichtsvorbereitung mit Hilfe von interessanten Fortbildungsfilmern, spannenden Versuchsclips und digitalen Unterrichtsdateien, über die Anwendung der Versuche direkt im Unterricht bis hin zu interaktiven Schülerinhalten bieten wir neben dem Material vollen digitalen Service für Lehrkräfte.

13:30 - 15:15	<b>Carin Ivrell und Joy Spenner</b> - <a href="http://Binogi.de">Binogi.de</a>
M28	<b>E-learning schafft Chancengerechtigkeit - Herausforderungen bei der Integration meistern!</b>
	<p>Kinder und Jugendliche aus diversen Ländern mit und ohne Schulbildung kommen zu uns nach Deutschland und wollen lernen. Nach Wochen bis Monaten des Wartens, können sie endlich zur Schule gehen. Und dann? Dann sitzen sie im Unterricht und verstehen meist kein einziges Wort. Wie können Schulen und Lehrkräfte neuzugewanderten Schülern den Einstieg in den Unterricht und den Zugang zu Fachinhalten erleichtern? Wie können Sprachbarrieren abgebaut und die Integration beschleunigt werden? Und wie können Lehrkräfte bei der Bewältigung dieser großen Herausforderungen unterstützt werden?</p> <p>Durch einen im Workshop stattfindenden Erfahrungsaustausch und eine anschließende praxisnahe Vorstellung des e-learning Tools Binogi wird aufgezeigt, wie die Integration von neuzugewanderten Schülern erleichtert und das zeitgleiche Erlernen von Fachwissen und der deutschen Sprache möglich gemacht werden kann. Die Inhalte der digitalen Lernplattform Binogi orientieren sich an den Lehrplänen der Sekundarstufe I aller Schulformen und Länder und umfasst bisher die Fächer Mathe, Physik, Biologie, Chemie und Gesellschaftslehre.</p> <p>Der Workshop wird empfohlen für Lehrkräfte und Interessierte aus dem Bereich der Sekundarstufe (Klasse 5-10).</p>
15:45 - 17:15	<b>Christian Mayr</b> - Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung, Dillingen
M29	<b>Schüleraktivierende Erarbeitung im Flipped Classroom</b>
	<p>In diesem Workshop lernen die Teilnehmer Wege kennen, wie die Erarbeitungsphase im Flipped Classroom mit verschiedenen Medien schüleraktivierend und abwechslungsreich gestaltet werden kann. Die Teilnehmer erfahren, welche Methoden sich eignen und wie digitale Lernmaterialien genutzt werden können, um Lernenden ein erstes Feedback nach der selbstständigen Erarbeitung der Inhalte zu geben.</p>
15:45 - 16:30	<b>Jürgen Schlieszeit</b> - Mittelschule Thannhausen
M30	<b>Learning Apps - interaktive Übungen im Unterricht</b>
	<p>Learning Apps sind kleine, interaktive Übungen, die für alle Fächer und Klassenstufen online im Unterricht einfach genutzt werden können. Auch eigene Learning Apps lassen sich ganz einfach erstellen. Diese kommen dann z. B. direkt auf Tablets, Smartphones am Beamer oder am interaktiven Whiteboard und Touchboard zum Einsatz oder können direkt viel QR-Code aufgerufen oder in einen mebis-Lehrgang eingebunden werden.</p>

<b>15:45 - 17:15</b> <b>M31</b>	<b>Klaus Raßhofer</b> - MIB, Augsburg-Land <b>MEBIS - ein erster Zugang (hands-on)</b>  Praktisches Arbeiten in der mebis Lernplattform (speziell für Anfänger) Welche Möglichkeiten bietet mir die mebis Lernplattform? Wo liegt der Mehrwert, wo die Grenzen? Wie erstelle ich eigene Kurse? Welche Inhalte können eingestellt werden? Wie füge ich Schüler in meinen Kurs hinzu
<b>15:45 - 17:15</b> <b>M32</b>	<b>Thomas Simonetti</b> - App Musiker <b>Mit iPads Musik machen</b>  Tablets und Smartphones eignen sich gut zum gemeinsamen Musik machen. Schüler lernen mit Musikapps eigene kreative Ausdrucksformen zu erleben. Anhand einiger Beispiele werden wir Erfahrungen damit machen.
<b>15:45 - 17:15</b> <b>M33</b>	<b>Hauke Meyn</b> - Mittelschule Meitingen <b>Datenschutz im Schulalltag</b>  Die Fortbildung möchte einen informativen Überblick bezüglich datenschutzrechtlicher Fragen im Schulalltag von Lehrern geben. Folgende Bereiche werden angesprochen: Passwörter, Lehrerrechner, Datenverschlüsselung, Soziale Netzwerke, Lernplattformen, Fotos und Videoaufzeichnungen im Unterricht, sichere E-Mail, Schülerlisten, Notenbekanntgabe, Foto-Sitzpläne, Homepage, Jahresbericht, Ordnungsmaßnahmen etc.. Da auch Lehrer verpflichtet sind, personenbezogene Daten vor unberechtigten Zugriffen zu schützen, soll im Anschluss gezeigt werden, wie mittels eines kleinen Programms diese Daten auf USB-Stick und Computer verschlüsselt werden können.

<b>15:45 - 17:15</b>	<b>Sebastian Schmidt</b> - Inge-Archer-Scholl-Realschule
<b>M34</b>	<p><b>"Digitalisierung - Warum und Wie"</b></p> <p>Die Welt wandelt sich und das in schnellen Schritten. Man spricht heute schon von einer vierten Kulturtechnik und neuen Kompetenzen die benötigt werden, um für die Lebens- und Berufswelt des 21. Jahrhunderts gewappnet zu sein. Auch die Schule kann sich dieser Entwicklung nicht verschließen, wenn sie Ihre SchülerInnen auf die immer weiter digitalisierte Welt vorbereiten will. In meinem Vortrag möchte ich Ihnen darlegen, warum man in der Schule die Digitalisierung nicht ausgrenzen darf und werde Ihnen dann Möglichkeiten aufzeigen, Lehrer und Schüler kompetent für das 21. Jahrhundert zu machen.</p> <p>Im Workshopteil werden sie dann einige Werkzeuge und Möglichkeiten selbst kennen lernen. Sie erhalten zu allen Themen Erklärvideos, mit denen sie dann beginnen können, digitale Elemente auszuprobieren. Dazu ist kein Vorwissen nötig, ein eigenes Smartphone/Tablet und ein eigener Laptop wären aber hilfreich. Keine Sorge, Sie werden nicht alles schaffen, dafür dürfen Sie alle Materialien mit nach Hause nehmen und das ausprobieren, was Ihnen am meisten zusagt. Oder Sie geben die Tutorials einfach an KollegInnen weiter.</p> <p>Folgendes werden wir an diesem Tag ausprobieren (können): Padlet (kollaborativ an einer Wand arbeiten) / ZumPad (kollaborativ ein Dokument erstellen) / mebis als digitales Klassenzimmer / QR Codes (analoges Unterrichtsmaterial digital aufbereiten) / Unterrichtsmaterial digital (serlo, bettermarks, leifiphysik, <a href="http://zum.de">zum.de</a>, segu-geschichte,...) / mysimpleshow / screencast / kahoot / answergarden / <a href="http://learningapps.org">learningapps.org</a> / h5p (interaktive Lerninhalte) / Adobe Spark / Tutorly / Urheberrecht bei der Bildersuche</p>
<b>15:45 - 17:15</b>	<b>Andreas Merkel</b> - Universität Augsburg
<b>M35</b>	<p><b>Umsetzung elementarer Kernideen des Mathematikunterrichts mit GeoGebra</b></p> <p>Ziel des Workshops ist es, das als freeware erhältliche dynamische Geometrie-Programm GeoGebra so an konkreten Beispielen vorzustellen, dass die teilnehmenden Lehrkräfte ihre Schüler dazu befähigen können, selbstständig mit dem Programm zu arbeiten, z.B. zur Hausaufgabenkontrolle oder in Übungs- und Erarbeitungsphasen im Unterricht. Hierzu werden Aufgaben zu elementaren Kernideen des Mathematikunterrichts wie geometrische Figuren, Symmetrie, Funktionen, Raumgeometrie und räumliches Vorstellungsvermögen besprochen, welche von den teilnehmenden Lehrkräften unter Anleitung am PC selbst umgesetzt werden sollen.</p>

<b>15:45 - 16:30</b> <b>M36</b>	<b>Lukas Gerthofer</b> - schultech GmbH <b>Einsatz des Visiotisches</b>  Dass digitale Medien in jedes Unterrichtsfach integriert werden sollen, ist seit dem Bildungsplan unmissverständlich klar. Wie kann die Integration vor dem Hintergrund verschiedener Endgeräte, Techniken und Möglichkeiten für jeden Lehrenden niederschwellig und individuell realisiert werden? Diese Frage beantworteten zwei Lehrer aus dem Schwarzwald, in dem sie das Medienpult "VisioTisch®" entwickelten und patentierten. Erfahren Sie, wie das in Deutschland einzige aus der Schulpraxis entstandene Medienpult Ihnen für die Medienintegration helfen wird.
<b>16:30 - 17:15</b> <b>M37</b>	<b>Ingo Straßer</b> - <a href="http://digitalesklassenzimmer.de">digitalesklassenzimmer.de</a> (Skool GmbH) <b>Das digitale Klassenzimmer – Kriterien für eine erfolgreiche Umsetzung</b>  Das digitale Klassenzimmer, was ist das? Welche Voraussetzungen benötige ich für ein digitales Klassenzimmer? Wie muss die lokale Infrastruktur der Schule aussehen, um Stolperfallen zu vermeiden? Welche Hardware kann in einem digitalen Klassenzimmer zum Einsatz kommen? Wie spielen die einzelnen Komponenten eines digitalen Klassenzimmers zusammen? Welche neuen Möglichkeiten ergeben sich für mich mit dem digitalen Klassenzimmer? Wer schult mich im Umgang mit der neuen Hardware und den neuen Möglichkeiten? Wer betreut all die neue Hardware und Software in meiner Schule? Der Workshop zeigt wesentliche Themen rund um das digitale Klassenzimmer auf und gibt Ihnen Orientierungspunkte für eine erfolgreiche Umsetzung.
<b>15:45 - 17:15</b> <b>M38</b>	<b>Doris Sippel</b> - (MIB) Mittelschule Immenstadt <b>Digitale Werkzeuge im Unterricht</b>  Das Internet bietet viele Instrumente, die im Unterricht eingesetzt werden können. Doch was eignet sich besonders? In dieser Fortbildung werden nützliche Programme und Webseiten vorgestellt, die Lehrkräfte sowohl bei der Organisation, als auch bei der Vorbereitung und Gestaltung von Unterricht unterstützen. Sie werden eine Auswahl verschiedener Werkzeuge kennen lernen und ausprobieren.

<b>15:45 - 17:15</b> <b>M39</b>	<b>Viola Bauer</b> - Realschule Abensberg <b>Geogebra mit Tablets- neue Wege zu alten Zielen</b>  Tablets sind Multifunktions-Tools, die sich aufgrund ihrer einfachen Handhabung und schnellen Verfügbarkeit hervorragend zum Einsatz im Unterricht eignen. Trotzdem ist der Einsatz der Geräte kein didaktischer Selbstläufer. In diesem Workshop geht es zum einen um den methodischen Einsatz von GeoGebra im Mathematikunterricht in Schülerhand. Andererseits sollen der Lehrkraft Grundkenntnisse aufgezeigt und vermittelt werden, die sie benötigt, um GeoGebra mit Schülern gewinnbringend einzusetzen.
<b>16:30 - 17:15</b> <b>M40</b>	<b>Stefanie Krammel</b> - Pestalozzi Grundschule Gersthofen <b>Hörgeschichten - einfach gemacht!</b>  Erfahren Sie, wie Sie bereits in einer Grundschulklasse Hörgeschichten erfinden, bearbeiten, aufnehmen und bearbeiten können. Der Einsatz des Tablets macht es kinderleicht. Nicht nur für Grundschulkinder.
<b>13:30 - 15:15</b> <b>M41</b>	Harald Wilfer - Mörfelden-Walldorf <b>Die SMART Learning Suite</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• SMART Board® Interactive Display: interaktiver Unterricht mit allen Möglichkeiten des digitalen Zeitalters (Möglichkeiten und</li><li>• SMART Learning Suite Online: schülerzentrierter individualisierter Unterricht an jedem Lernort, mit jedem Endgerät</li></ul> In dem Workshop wird zunächst die Bedienung eines SMART Board® Interactive Display mit der SMART Notebook Software vorgestellt, bevor im zweiten Teil die Einsatzmöglichkeiten und die Anwendung in konkreten Unterrichtsszenarien ausprobiert werden. Hierbei liegt der Schwerpunkt in onlinegestützten Aufgabenstellungen. Im zweiten Teil werden die, von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern, mitgebrachten, internetfähigen Endgeräte (Smartphones, Tablets, Notebooks) zum Einsatz kommen. Zum Abschluss werden die Rahmenbedingungen für eine erfolgreiche Umsetzung des Gezeigten diskutiert.

**15:45 - 17:15**

Kerim Aksem - Snappet GmbH

**M42****Differenziertes Lernen mit Tablets an Grundschulen**

Die größten Potenziale für das Lernen mit digitalen Medien liegen im personalisierten Lernen. Das Snappet Lernsystem unterstützt die Differenzierung durch eine adaptive Lernumgebung mit kompetenzbasiertem Feedback für Schüler und Lehrer. Snappet wird an über 3.000 Grundschulen regelmäßig im Unterricht eingesetzt. An jedem Schultag werden mehr als 10.000.000 Aufgaben damit bearbeitet. Es wurde mehrfach ausgezeichnet, u.a. mit dem Deutschen Bildungsmedienpreis digita. Der Workshop gibt einen Einblick in die Arbeit mit Tablets im Unterricht und deren Vorteile für Lehrer und Schüler. Die Teilnehmer können die Plattform unter Anleitung eigenständig an von uns gestellten Geräten ausprobieren. Weitere Informationen finden Sie unter <https://dasschultablet.de/>.