

#EDUswabia19

Informationen zu den Workshops

Stand: 01.11.2019

DIENSTAG 19.11.2019

D1 Michael Reder und Thomas Rudel

Gym

Be creative - go green!

Workshop (Hands ON) 90 min

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.

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 #EDUswabia19 - Herzlich willkommen!!!

D2 Kaufmann Hartwig

RS, FOS

Podcasting, als Vertiefungsmöglichkeit für den Wahl-O-mat

Workshop (Hands ON) 90 min

Seit 2002 wird der Wahl-O-mat von der Bundeszentrale für politische Bildung angeboten und hat sich mittlerweile zu einer festen Informationsgröße im Vorfeld von Wahlen etabliert. Der Workshop legt den Schwerpunkt nicht bloß auf die Durchführung des Wahl-O-mats, sondern auf die Weiterarbeit mit den gewonnenen Erkenntnissen der Schüler*innen. Im Workshop

wird die Methode des Podcastings vorgestellt und gezeigt, wie sie Audiodateien aufnehmen, schneiden und für den Unterricht einsetzen können.

D3 n.n. n.n.

n.n.

n.n.

n.n.

D4 Philipp Johannes alle Schularten

Medienrecht und Datenschutz in der Schule - rechtlicher Zwang odere gelebte Werte?

Infoshop (Vortrag) 90 min

Der Vortrag informiert über die Rechtslage seit Inkrafttreten der Urheberrechtsnovelle und der Euroäischen Datenschutz-Grundverordnung. Im Dialog mit den Teilnehmern werden deren Fragen geklärt und insbesondere die ethischen Wurzeln des Urheberrechts und Datenschutzes herausgearbeitet. Dabei wird auch aufgezeigt, die die Lehrkraft durch ihr Vorbild Schüler motivieren kann, wesentliche Grundsätze dieser Rechtssysteme nicht nur bei schulischen Arbeiten, sondern auch in ihrem Alltag, insbesondere im Umgang mit Sozialen Medien, anzuwenden.

D5 Gollhammer Jochen FOS

Schüler*innen gestalten digitale Produkte

Workshop (Hands ON) 90 min

Insbesondere bei projektorientierten Arbeiten können digitale Medien als überaus geeignete Werkzeuge im Recherche,- Planungs,- und Produktionsprozess eingesetzt werden. Darüber hinaus ermöglichen digitale Tools Lernsequenzen kollaborativer zu gestalten und entsprechende Feedbackschleifen zwischen den Schüler*innen und den Lehrkräften zu implementieren. Ein weiterer wichtiger Punkt für den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht ist, dass Schüler*innen von bloßen Consumern zu aktiven und v.a. kreativen, reflektierten Designern von digitalen Produkten werden können.

Im Workshop werden Tools und Programme (z.B. Learning Snacks, Padlet, Design Cap, Quizlet, Mentimeter,...) vorgestellt und über deren Einsatzmöglichkeiten im Unterricht berichtet.

D6 Rühling Veith MS

Vom Konsumenten zum Produzenten - Digital Storytelling im Unterricht

Workshop (Hands ON) 90 min

Das Digital Storytelling bietet vielfältige Möglichkeiten, durch aktives Erstellen von Inhalten zu lernen und zu lehren - und die "Digital Literacy" von Schülerinnen und Schülern aufzubauen. Dabei bietet Adobe Spark vielfältige Möglichkeiten, Posts, Webseiten und Videos mit und für Schülerinnen und Schüler zu erstellen.

In dem Hands-on Workshop lernen Lehrpersonen auf iPads die Adobe Spark Apps und ihren Einsatz im und für den Unterricht kennen; unterstützt durch Unterrichtsbeispiele. Der Referent stellt für den Workshop 15 iPads zur Verfügung. Genutzt werden kann Spark aber auch per Browser auf jedem Computer, was den einfachen Einsatz in der eigenen Schule für alle teilnehmende Lehrpersonen ermöglicht.

D7 Cleesattel & Erles Berufsschule

Tobias & Thomas öffnen den App-Werkzeugkasten und drehen am Rad des Lernens

Workshop (Hands ON) 90 min

Kurzweilig und lustig werden in diesem Workshop die neuesten App-Erfindungen vorgestellt. Manches mag skurril sein, aber dennoch informativ und mit Sicherheit einen Blick über den Tellerrand wert.

Der Workshop beschäftigt sich mit digitalen Helfern und Apps, die fächerübergreifend einsetzbar sind und zur Grundausstattung eines digitalen Unterrichts gehören.

D8 Haas Jörg

Gym

Inquiry Based Learning mit Online Tools und Online Labs

Workshop (Hands ON) 90 min

Ziel des Workshops ist, dass jede/-r Teilnehmer/-in nach einer kurzen Information über Inquiry Based Learning (https://en.wikipedia.org/wiki/Inquiry-based_learning) mit Hilfe eines multifunktionalen Online Tools eine eigene Lerneinheit erstellen und so die vielfältigen Werkzeuge des Kennenlernens kennenlernen. Am Ende soll in einer offenen Diskussionsrunde über den Einsatz derartiger Lernräume auch in heterogenen Lerngruppen diskutiert werden. So können auch Schülerinnen und Schüler Experimente zumindest online durchführen, die so in Schülerübungen nicht realisierbar und/oder finanzierbar wären. Mit Online-Labs können die Schülerinnen und Schüler u.a. naturwissenschaftliche Fragestellungen ergründen und so ihr wissenschaftliches Weltbild erweitern und fundierte Entscheidungen treffen. Das Tool eignet sich auch für heterogene Lerngruppen, durch gestufte Hilfen und auch Audio-Unterstützung!

Im Workshop wird u.a. das Onlineportal des Go-Lab-Projektes (Global Online Science Labs for Inquiry Learning at School) genutzt. Das europäische Kooperationsprojekt wird von der Europäischen Kommission kofinanziert und vereint 18 Organisationen aus elf Ländern. Go-Lab konzentriert sich auf die Bereitstellung von Online-Laboren, um den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, praktische Erfahrungen in der Wissenschaft zu sammeln, indem sie Experimente selbst online durchführen und auswerten.

D9 Grün Katrin

Gym

Kreatives Schreiben im FSU der Mittel- und Oberstufe

Workshop (Hands ON) 90 min

Das kreative Schreiben im Fremdsprachenunterricht nimmt besonders in der Unterstufe viel Raum ein, verliert aber in der Mittel- und Oberstufe (leider) zunehmend an Bedeutung. Dabei bietet es auch älteren SuS eine wunderbare Möglichkeit, sich mitzuteilen und mit ihren Werten und Weltanschauungen auseinanderzusetzen. Der Workshop vermittelt ganz praktisch neue Herangehensweisen an das kreative Schreiben - auch unter Zuhilfenahme digitaler Angebote und Werkzeuge.

D10 Stenschke Cornelia

FOS, BOS

Führungsaufgaben und ihre Tücken bei der digitalen Transformation an Schulen

Infoshop (Vortrag) 90 min

Digitalisierung ist Chefsache, so liest man oft. Was das für schulische Führungskräfte heißt, ist Thema dieses Infoshops. Welche neuralgischen Punkte zu beachten sind, wie die KollegInnen gut begleitet werden können und wie mit dem Kollegium an der Schule zeitgemäße Bildung angeboten werden kann, das sind keine unmöglichen Aufgaben, aber eine Herausforderung. Gemeinsames Nachdenken und kollegialer Austausch können dabei unterstützen.

D11 Wörner Kai

RS

Mit digitalen Feedbacktools Beziehungsarbeit stärken

Workshop (Hands ON) 45 min

Vorstellung von Feedbacktools in konkreten Unterrichtsszenarien

Infoshop (Vortrag) 45 min

Geschlecht, Computerunterstützung und Feedback sind die drei meist untersuchten Faktoren aus der vielzitierten Hattie-Studie. Mit dem Wert "d = 0,73" ist Feedback der deutlich effektstärkste der drei genannten. Insofern lohnt sich also ein Blick darauf, da gerade im "digitalen Klassenzimmer" es einige Möglichkeiten gibt, Feedback adhoc und anonym einzuholen, um dadurch nicht zuletzt die Beziehungsarbeit zu stärken. Test, Reflexion und Überlegungen zu weiteren Einsatzszenarien runden den Workshop ab.

D12 Knoblauch Verena

GS

#BreakoutEdu - der Escape Room im Klassenzimmer

Workshop (Hands ON) 90 min

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 (analoge und digitale) 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.

D13 A.Hechelmann (AZ)

alle Schularten

Podcast-Produktion mit Schüler*innen

Workshop 90 min

Dieser Workshop ist für alle, die bei den Schlagworten „Gemischtes Hack“ nicht an die Auslage beim Metzger denken. Sondern an Podcasts. Anders gesagt: Audio-Formate, die seit Jahren immer mehr Hörer für sich gewinnen. In Deutschland, aber auch weltweit.

Im Workshop geht es um Fragen wie: Was sind Podcasts? Was braucht ein guter Podcast? Und: Wie erstelle ich (möglichst einfach und schnell) meinen eigenen Podcast?

D14 Hochleitner-Prell Monika

RS

Wertschätzung, Kollaboration und Produktorientierung im Deutschunterricht/in geisteswissenschaftlichen Fächern

Workshop

Anhand von Schülerprodukten aus dem Deutschunterricht der Sekundarstufe I, die mit digitalen Tools (mentimeter, padlet, bookcreator und adobe spark) erstellt wurden, werden verschiedene Praxisbeispiele vorgestellt. Diese lassen sich auch auf andere Fächer, wie z.B. Geographie, Ethik, Sozialkunde, Geschichte etc., übertragen und an die Anforderungen der verschiedenen Lehrpläne und Schularten anpassen. Die Teilnehmer lernen die Tools kennen und haben die Möglichkeit, diese selbst angeleitet auszuprobieren und mit ersten Inhalten und Ideen für die "eigene" Schulart und die entsprechenden Fächer zu füllen.

Wichtig: eigenes internetfähiges Tablet oder Notebook (Handy ist zu klein)

D15 Stipberger Ferdinand

RS

Meine digitale Schultasche

Infoshop (Vortrag) 45 min

Organisieren Sie Ihren eigenen Unterricht mit OneNote und teilen Sie ihn mit Ihren Schülern. Erarbeiten Sie Themen kollaborativ, teilen Sie Notizbücher und binden Sie ebenso Ihre Schüler mit ein. Zudem erhalten Sie in diesem Vortrag einen kleinen Einblick in die großen Möglichkeiten von OneNote in Ihrer Unterrichtsvorbereitung und der unterrichtlichen Arbeit. Sie sehen Beispiele in die Einsatzmöglichkeiten von OneNote nicht nur in der Mathematik, sondern auch aus anderen Fächern.

Sie nutzen ggf. Office 365 – dann ist Teams und die OneNote Classnotebooks genau das Richtige für Sie und Ihre Schüler. Ein kleiner Ausflug in die Office 365 Welt zeigt weitere Möglichkeiten auf.

D16 Erol Serkan

MS

#Barcamp statt klassische Referate

Workshop (Hands ON) 45 min

#Barcamp ist eine referatähnliche Präsentationsform, bei der Schüler offen, locker und frei über ein selbstausgesuchtes und vorbereitetes Thema sprechen können. Die Referenten sitzen dabei mit ihren Materialien (Bsp. Buch, Sketchnote, Handy, iPad) im Raum verteilt an verschiedenen Tischen und die Zuhörer entscheiden sich unter dem Angebot für ein Thema, das sie interessiert. Barcamp bietet durch die kleinen Gesprächskreise Raum für Fragen und Kommentare. Sowohl der Referent als auch die Zuhörer genießen durch die entgegengebrachte Aufmerksamkeit in der kleinen Runde hohe Wertschätzung. Da die Methode in jedem Fach eingesetzt werden kann, werden wir im Workshop einige unterrichtspraktische Beispiele (#Buchpräsentation #Praktikumswoche #NS-Zeit) durchgehen, bevor wir am Ende selber eine kurze Barcamp-Session durchführen werden.
Genius-Hour

D17 Florian Borns

Digitale Helden “Stress im Klassenchat - Was tun bei Cybermobbing?”

Infoshop 45 min

D18 Katja Sander (Aussteller)

Scrollen statt blättern, teilen statt austeilen

Infoshop 45 min

Scrollen statt blättern, teilen statt austeilen. Wer sich entscheidet, statt Buch und Arbeitsheft lieber Smartphone oder Tablet im Unterricht einzusetzen, benötigt entsprechende Lernmedien. Hierfür gibt es jetzt neu den eCourse – passend zu den Klett Lehrwerken. Der eCourse ermöglicht Ihnen, sicher und lehrplankonform zu unterrichten. Und das zu 100% digital. Um die speziellen Bedürfnisse Ihrer Klasse zu bedienen, können Sie die Inhalte individuell verändern, z. B. Inhalte ein-oder ausblenden und eigene Materialien einbinden. Erklärvideos und interaktive Übungen motivieren Ihre Klasse beim Lernen. Erfahren Sie, welche Möglichkeiten der eCourse bietet.

D19 Sippel Doris

MS

Cybermobbing kreativ

Workshop (Hands ON) 45 min

In diesem Workshop erproben wir die Gestaltung einer Handygeschichte mit einem Comic-Generator. Dazu erstellen wir den Beginn einer Geschichte über Cybermobbing mit dem Comicator. Ferner ist es auch möglich, vorgegebene Handygeschichten fortzusetzen, auszudrucken und in andere Szenarien einzubinden.

D20 Mastersolution

Mastersolution

Infoshop 45 min

D21 (Teil 1) & D33 (Teil 2) Georg Rösch

RS

Interaktive Lerninhalte mit H5P

--- **BITTE BEIDE SLOTS BUCHEN** Bei H5P handelt es sich um eine kostenlose, auf allen Plattformen laufende Software, mit der interaktive Lerninhalte erstellt werden können -vom einfachen Lückentext über mit Hotspots versehene Bilder und dem Sprechtraining in der Fremdsprache bis hin zum interaktiven Video.

In Teil I dieses zweiteiligen Workshops wird eine Auswahl verschiedener interaktiver Inhalte vorgestellt und deren Einsatzmöglichkeiten im Unterricht besprochen. Im zweiten Teil folgt die gemeinsame Erstellung eines interaktiven Lernvideos. Ziel ist, dass am Ende des Workshops jeder Teilnehmer selbst ein interaktives Video erstellt hat.

D22 Grün Katrin

Gym

Rammsteins "Deutschland" im Geschichtsunterricht der Mittel- und Oberstufe

Infoshop (Vortrag) 45 min

Mit der Veröffentlichung ihres neuen Songs "Deutschland" sorgte die Band Rammstein im März 2019 für eine Welle der Empörung. Berechtigt? Dieser Frage kann (und sollte!) man gemeinsam mit den SuS im Geschichtsunterricht der Mittel- und Oberstufe auf den Grund gehen. Der Infoshop informiert über mögliche Herangehensweisen und stellt das eine oder andere digitale "Hilfsmittel" zur inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Song vor.

D23 Kaufmann Hartwig

RS, FOS

"Vote for Europe"

Infoshop (Vortrag) 45 min

"Europa wählen" war das Thema des diesjährigen Europatages an der FOS - Freilassing. Dafür wurden Teams aus drei Schulklassen gebildet, die unterschiedliche Schwerpunktsetzungen zu Europa behandelten. Das Ganze wurde audiovisuell begleitet und durch eine Podiumsdiskussion abgerundet. Im Infoshop wird gezeigt, wie man fächerübergreifend ein Schulprojekt gestalten und dabei unterschiedliche analoge und digitale Medien einsetzen kann.

D24 Alexa Schaegner

alle Schularten

Schule gemeinsam gestalten: Projekt AULA

Infoshop (Vortrag) 45 min

Mit „aula“ können Schüler und Schülerinnen ab Jahrgangsstufe 5 sich aktiv an der Gestaltung des Schullebens beteiligen und so demokratisches Handeln selbst erproben. Umgesetzt wird dies mit Hilfe einer Online-Plattform, die es den Schülern und Schülerinnen ermöglicht, eigene Ideen zu erstellen, bestehenden Ideen zu verbessern und über sie zu diskutieren und abzustimmen. Im Infoshop wird das Projekt anhand praktischer Erfahrungen aus dem Schulalltag vorgestellt.

Mebis-Tafel

Workshop (Hands ON) 45 min

In diesem Workshop lernen Sie die Mebis-Tafelsoftware als ein neues Angebot kennen, das jederzeit und überall von jedem Endgerät (PC, Tablet, Smartphone) mit einem aktuellen Browser oder in der Offline-Variante (Download-Version) genutzt werden kann. Lehrer/innen können im Klassenzimmer oder in ihrer Unterrichtsvorbereitung digitale Tafelbilder mit unterschiedlichsten Medien (inkl. interaktiver Medien) erstellen, speichern und mit der Klasse teilen.

Chancen und Herausforderung durch das Medienkonzept. Aus der Sicht einer Schulleitung.

Infoshop (Vortrag) 45 min

Die Digitalisierung hat mittlerweile alle Lebensbereiche durchdrungen, womit sich auch Bildungseinrichtungen dem digitalen Zeitalter nicht entziehen können und auch nicht dürfen. Bis Ende des Schuljahres 2018/19 waren die bayerischen Schulen nun angehalten, ein Medienkonzept zu entwerfen, damit Lernende eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung umgehen.

Der Weg zu einem Medienkonzept, das nicht sofort wieder in der Schublade verschwindet und mit dem sich der Großteil der Schulgemeinschaft identifizieren kann, musste somit gut durchdacht werden und war ein wesentlicher Baustein des Schulentwicklungsprozesses der einzelnen Schulen. Hierzu zählte nicht nur eine professionelle Vorgehensweise der Schulleitung sondern auch der Mitglieder*innen der Medienkonzeptteams und der einzelnen Steuergruppen.

Die Arbeit am Medienkonzept und in der weiteren Folge dessen Umsetzung im schulischen Alltag sind Chance und Herausforderung zugleich. Einerseits ergeben sich durch die Digitalisierung völlig neue Möglichkeiten Unterricht zu gestalten. Digitale Medien für sich genommen bringen laut Hattie keinen besonderen Lernzuwachs. Digitale Medien, Tablets, Smartphones etc. sind aber Werkzeuge, die, in geeigneten Lernarrangements gezielt eingesetzt, hohe Lernzuwächse ermöglichen können. Andererseits gibt es in den Kollegien

viele Skeptiker*innen, die – auch auf Grund der Zunahme vieler schulischer Entwicklungsaufgaben – „veränderungsmüde“ sind.

Ein wesentlicher Baustein für ein gelebtes – sprich an der Schule umgesetztes – Medienkonzept ist die Aus- und Fortbildung der Lehrkräfte. Die technische Ausstattung der Schulen wird keine große Wirkung haben, wenn die Lehrkräfte nicht über didaktische Möglichkeiten bzw. Tools und Programme geschult werden. Schulinterne Mikrofortbildungen und regionale Vernetzung werden somit zukünftig an Bedeutung gewinnen.

Die Schulleitungen sind bei diesem Prozess, der in vielen Kollegien kontrovers diskutiert wird, stark gefordert. Schulische Veränderungsprozesse brauchen die Akzeptanz und das Engagement der Lehrkräfte. Motivierte Lehrkräfte müssen gefördert, Skeptiker erzeugt werden. Es ist deshalb essentiell, dass von der Schulleitung gute Rahmenbedingungen und Raum für Innovationen für zeitgemäße Bildung im Kontext der Digitalität geschaffen werden.

D27 Rott Benno (Aussteller) alle Schularten

Digitalisierung leicht gemacht – mobile Schulorganisation für Schüler, Eltern und Lehrer am Beispiel von DieSchulApp

Infoshop (Vortrag) 45 min

Viele organisatorische Prozesse, wie Krankmeldungen, Vertretungspläne, Elternbriefe oder Klassenbucheinträge laufen an Schulen noch analog. Aus diesem Grund sind die Verwaltungsaufgaben häufig sehr zeitaufwendig, datenschutzrechtlich problematisch oder mit hohem Personalaufwand verbunden. Eine digitale und mobile Schulverwaltung löst viele dieser Herausforderungen, denn sie ist einfach, schnell und direkt. Gleichzeitig lernen die Kinder einen sinnvollen Einsatz digitaler Medien, denn Medienkompetenz ist in einer zunehmend mediatisierten und digitalisierten Gesellschaft für die Teilhabe unumgänglich. Digitalisierung leicht gemacht – mobile Schulorganisation für Schüler, Eltern und Lehrer am Beispiel von DieSchulApp

Workshop (Hands ON) 45 min

Viele organisatorische Prozesse, wie Krankmeldungen, Vertretungspläne, Elternbriefe oder Klassenbucheinträge laufen an Schulen noch analog. Aus diesem Grund sind die Verwaltungsaufgaben häufig sehr zeitaufwendig, datenschutzrechtlich problematisch oder mit hohem Personalaufwand verbunden. Eine digitale und mobile Schulverwaltung löst viele dieser Herausforderungen, denn sie ist einfach, schnell und direkt. Gleichzeitig lernen die Kinder einen sinnvollen Einsatz digitaler Medien, denn Medienkompetenz ist in einer zunehmend mediatisierten und digitalisierten Gesellschaft für die Teilhabe unumgänglich.

D28 Areeka (Aussteller) alle Schularten

Einsatz von AR im Unterricht

Infoshop 45 min

D29 Haas Jörg Gym

Das edu.lab - ein multifunktionales Lernlabor für moderne Unterrichtsformen

Infoshop (Vortrag) 45 min

Das edu.lab (<http://edulab.jakob-fugger-gymnasium.de/>) ist ein neuartiger multifunktionaler Medienraum, in dem moderne IT- und Medieninfrastruktur gebündelt wurde, um moderne Unterrichtsformen im Zeitalter der Digitalisierung zu ermöglichen. Bei der Ausstattung des Raumes wurden verschiedene Raumkonzepte integriert. Das edu.lab ist das einzige Future Classroom Network Lab“ des Europäischen Schulnetzes (EUN) in Süddeutschland (und nur eines von knapp 30 in ganz Europa). Die verschiedenen im FCL entwickelten Lernszenarien wurden bei der Hardwareausstattung des edu.lab berücksichtigt.

Für das edu.lab wurde auch ein multifunktionales Raum- und Sitzkonzept erarbeitet, das u.a. klappbare Rolltische, die für eine flexible Raumnutzung sorgen. Bewegungshocker ermöglichen "bewegtes Sitzen" und einer Bank- und Hochbank-Sitzgruppe ermöglichen wir „Arena-Feeling“ bei Präsentationen.

In diesem Infoshop soll es um Tipps zur Realisierung derartiger IT-gestützten Lernlabore gehen. Was macht Sinn - was kann weg!

D30 Rumm Stefanie

alle Schularten

OER - offene Bildungsmedien als Mittel der Teilhabe

Infoshop (Vortrag) 45 min

Open Educational Resources (kurz OER), freie Bildungsmedien, sind Lern- und Lehrmaterialien 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 dieses Infoshops.

D31 Kai WörnerRS

DiBiS & Co - Ideen zur schulinternen Lehrerfortbildung

Infoshop 45 min

In Zusammenarbeit mit dem Bildungspakt Bayern und unter dem Dach des Schulversuchs „Digitale Schule 2020“ konnte ein vielbeachtetes Konzept entwickelt werden, das mittlerweile seinen Weg in alle Phasen der LehrerInnenbildung gefunden hat. Das Herzstück des Programms sind der eigens entwickelte DiBiS-Wochenplan und die über 20 Handouts, die unter einer CC-Lizenz online veröffentlicht wurden und daher frei zugänglich sind. Im Rahmen eines praxisorientierten Workshops soll DiBiS nach einer kurzen Vorstellung von den Teilnehmern nicht nur auf seine Alltagstauglichkeit hin überprüft werden, sondern auch weitere Einsatzszenarien von DiBiS ausgelotet werden. Lassen Sie uns gemeinsam überlegen, wie man Lehrer zu „Digitalen Profis“ machen könnte, um eine „zeitgemäße Lehrerausbildung“ aktiv mitzugestalten!

D32 Marina Mengele (AZ) alle Schularten

Social Media - Trends und Themen für Schüler*innen

Infoshop 45 min

Ist Facebook bei Schüler*innen wirklich out? Und was hat es mit den erfolgreichen Netzwerken Snapchat, Instagram und TikTok auf sich?

Im Infoshop werden die wichtigsten Social Media Apps vorgestellt. Gefahren und der Umgang werden beschrieben und diskutiert.

Richtet sich vor allem an Lehrer*innen der Jahrgangsstufen 7 bis 13.

D33 -> siehe D21

D34 Schmidt Alexander Gym

Audiogramme erstellen mit SpareMin Headliner und Hitfilm Express

Workshop (Hands ON) 45 min

Audiogramme (visualisierte Hörbeiträge) findet man häufig in crossmedialen Angeboten im Hörfunk, in sozialen Medien und immer häufiger auch im Präsenzunterricht und eLearning Situationen. In 45 Minuten erstellen die Teilnehmer ein erstes eduswabia-Testimonial oder ein Audiogramm ihrer Wahl. Schüler*innen des MTGSchulradios assistieren dabei.

Eigene Audiodateien produzieren mit Audacity

D35 Stipberger Ferdinand

RS

Kollaboration & Kommunikation - Gemeinsam Unterricht entwickeln mit Teams

Infoshop (Vortrag) 45 min

In diesem Workshop erhalten Sie einen interessanten Einblick in die Zusammenarbeit der Gregor-von-Scherr-Realschule aus Neunburg v. Wald und der Inge-Aicher-Realschule Pfuhl. Für den neuen Rahmenlehrplan entwickelten die beiden Schulen gemeinsam ein neues Lehr- und Lernkonzept auf Basis des Flipped Classroom-Ansatzes – beginnend mit der Idee, gemeinsam Unterricht zu gestalten, bis hin zur konkreten Umsetzung im Schulalltag. Gerne nehme ich Sie mit auf eine Reise in meinen Unterricht und zeige Ihnen, welche möglichen Herausforderungen bei einer schulübergreifenden Zusammenarbeit auf Sie warten. Lernen Sie dabei auch das Arbeiten mit Microsoft Teams kennen.

D36 Simonetti Thomas

alle Schularten

Zusammen Musik mit Apps spielen.

Workshop (Hands ON) 45 min

Das Tablett Smartphone als Musikinstrument zum gemeinsamen spielen nutzen? In dem Workshop zeigt Tom Simonetti, wie das mit ausgesuchten Apps funktioniert. Dabei gibt es Zeit, die Möglichkeiten der einzelnen Apps auszuloten. Wichtig dabei ist, dass keine analogen Musikinstrumente imitiert werden sollen, sondern das Tablet oder Smartphone selbst als eigenständiges Musikinstrument gesehen werden soll.

Die Möglichkeiten alleine und vor allem gemeinsam (mittels Link Jam) niedrigrschwellige Musik Angebote zu schaffen sind enorm, und bilden eine Basis musikalischer Teilhabe.

Tom Simonetti ist Musiker in mehreren von Kritikern gelobten Bands. Er beschäftigt sich im Bereich digitale Musik und Zukunftstechnologien. In seinen Bildungsprojekten spiegelt sich eine zielstrebige Auseinandersetzung mittels elektronischer Klangerzeugung und Gruppenprozesse erleben wieder.

Er ist seit 2016 von der UdK Berlin tAPP Zertifiziert um Kulturelle Bildungsangebote mit Musikapps zu vermitteln.

<http://musik-mit-apps.de/tom-simonetti/>

Tablets mit den benötigten Apps werden bereitgestellt.

O1 Martin Ahne, Markus Pentz alle Schularten

Was ist Microsoft Teams und wie kann man es in der Schule nutzen?

Workshop (Hands-On) 90 min

Microsoft Teams ist ein interaktives, digitales Klassenzimmer. Der Dienst ist in der Microsoft-Office-365-Suite verfügbar und kann die Zusammenarbeit und Kommunikation in der Schule unterstützen.

Im Workshop lernen Sie:

- Zurechtfinden und Navigieren in Microsoft Teams
- Kommunikation über Chats in Microsoft Teams
- Grundlagen der Verwaltung von Teams
- Kollaboratives Arbeiten mit Microsoft Teams

MITTWOCH, 20.11.2019

M1 Andrea Steimer (Polizei) alle Schularten

Neue Medien aus Sicht der Polizei

Infoshop 90 min

Internet, Handy und Co., ein Fall für die Polizei?!?

Anhand von echten Fällen der Polizei, werden in dem Workshop, die Gefahren des Internets erläutert. Es wird einen Einblick in die Rechte und Pflichten für Eltern, Lehrer und den Internetnutzer geben.

M2 Knoblauch Verena GS

Informationskompetenz: recherchieren und präsentieren in GS und Sek1 (inklusive Green Screen und Fake News)

Workshop (Hands ON) 90 min

Heutzutage hat (fast) jeder die Möglichkeit, online an Informationen zu gelangen, die noch vor einigen Jahren nicht so ohne weiteres zugänglich gewesen wären. Mit dieser gewaltigen Informationsflut muss man aber auch effizient und verantwortungsbewusst umzugehen wissen. Diese Fähigkeit, auch Informationskompetenz genannt, meint nicht nur die Kompetenz zur Beschaffung von Informationen, sondern sie besteht auch in der Fähigkeit, die gefundenen Informationen zu selektieren, inhaltlich zu bewerten und zu präsentieren. Nur wer die Suchmaschine kompetent bedienen kann, kann das Internet für das eigene Lernen sinnvoll nutzen. Und genau deshalb üben wir das schon in der Grundschule

Informationen zu präsentieren ist eine wichtige Kompetenz, die sowohl im schulischen Kontext als auch in der Arbeitswelt eine grundlegende Rolle spielt. Referate gehören somit zum Methodenrepertoire, das jeder Lerner beherrschen sollte, um Informationen oder eigene Arbeitsergebnisse angemessen wiederzugeben. Deshalb ist es sehr wichtig, diese Fähigkeiten schon in der Grundschule zu lernen.

Folgende Themen werden in der Fortbildung thematisiert:

- Kindersuchmaschine vs Erwachsenensuchmaschine
- Alternativen zu Google
- Tipps zur erfolgreichen Recherche
- Book Creator zur Präsentation von Inhalten
- Unterrichtsbeispiele aus über 3 Jahren Erfahrung mit dem Einsatz von Tablets im Unterricht
- Green Screen
- Fake News

Nach einer theoretischen Einführung zum Thema Informationskompetenz und Beispielen aus dem Unterricht, können die TeilnehmerInnen selbst aktiv werden und die App Book Creator zur Erstellung von digitalen Präsentationen sowie die Green Screen Technik ausprobieren

M3 Uhl Johanna

Gym

„Real Life“ @School: Digitale Bildung durch die Integration medialer und sozialer Strukturen der außerschulischen Lebenswirklichkeit in den Unterricht

Workshop (Hands ON) 90 min

In diesem handlungsorientierten Workshop wird thematisiert, gezeigt und ausprobiert, wie wichtige Medienkompetenzen, die Schülerinnen und Schüler (ihren Aussagen nach) dringend in ihrem mediendurchdrungenen Alltag brauchen, in der Schule und prinzipiell in allen Fächern "so ganz nebenbei" eingeübt werden können. Dies geschieht durch die Integration von Medien und Aktivitäten, die die Handlungspraktiken der Kinder und Jugendlichen aufgreifen oder – wenn im schulischen Kontext "verboten" – zumindest simulieren.

M4 Ebel Saskia

BS

Das iPad in der beruflichen Bildung - Chancen und Grenzen

Infoshop (Vortrag) 90 min

Vision WES 4.0|Umsetzung|Chancen|Grenzen|Einsatz|Beispiele

Von der Vision über die Umsetzung, zu Chancen und Grenzen bis hin zum Einsatz mit Beispielen.

Stellen Sie Fragen und werden Sie selbst (kre)a(k)tiv.

M5 Michael Reder und Thomas Rudel

Gym

Medienentwicklungsplanung im Schatten des Digitalpakts

Workshop (Hands ON) 90 min

Zeitgemäßer Unterricht ist immer wieder und immer öfter auch Unterricht mit und über digitale Medien. Die rasante technische Entwicklung verändert einerseits die unterrichtlichen Lehr- und Lernprozesse und stellt andererseits auch immer größere Anforderungen an die Ausstattung und Infrastruktur von Schulen. Eine überlegte Medienentwicklungsplanung verfolgt daher das Ziel, die Digitalisierung an den Schulen mit den pädagogischen Konzepten des Kollegiums in Einklang zu bringen und nachhaltig zu gestalten.

Für die Beantragung von Mitteln aus dem Digitalpakt Schule ist ein zwischen Schulen und Schulträgern abgestimmter MEP essentiell und erhält dadurch in vielen Kommunen aktuell eine besondere Dringlichkeit.

Wir geben einen Überblick, wie ein MEP-Prozess erfolgreich angestoßen und zwischen Schulträgern und Schulen gestaltet werden kann, und welche Hürden zu nehmen und Klippen zu umschiffen sind. Wir freuen uns, wenn Teilnehmerinnen und Teilnehmer auch ihre Erfahrung bei der Erstellung von Medienentwicklungsplänen mit einbringen und sind gespannt auf den kollegialen Austausch!

M6 Perez Roy BS

Kreativ und aktiv mit digitalen Musikinstrumenten

Workshop (Hands ON) 90 min

Musik und Sound mit modernen Medien schnell und einfach kreieren. Teilnehmer bekommen Einblicke, wie man in der digitalen Welt Musikstücke komponieren, Beats programmieren und schöne Melodien zusammenstellen kann – und das Ganze, ohne Noten lesen zu können oder theoretisches Musikwissen zu haben.

M7 Hofmann Andreas alle Schularten

Auch in dir steckt Kreativität: Multimediale Touchbücher auf dem iPad selbst erstellen

Workshop 90 min

M8 Schlamp Georg Gym

EduBreakout – Der Escape Room fürs Klassenzimmer

Workshop (Hands ON) 90 min

Bei der Unterrichtsmethode „EduBreakout“ sollen die Schülerinnen und Schüler innerhalb einer bestimmten Zeit eine Schatzkiste öffnen, die mit mehreren Schlössern gesichert ist. Dazu müssen die Schülerinnen und Schüler kreativ und effektiv als Team zusammenarbeiten, um verschiedene Rätsel zu lösen. Ein Breakout kann inhaltlich, methodisch und zeitlich individuell an die entsprechende Lerngruppe angepasst werden und in jeder Klassenstufe und in allen Unterrichtsfächern zum Einsatz kommen. In Kombination mit verschiedenen Aufgaben werden auch digitale Elemente eingebaut. Nach knappen theoretischen Grundlagen lösen Sie selbst einen Breakout und erhalten Ideen, einen eigenen zu erstellen. Ein Tablet wäre praktisch.

M9 Raabe Franziska BOS

Berufswahl statt Berufsqual durch netzwerkzentrierte BOS

Infoshop (Vortrag) 90 min

Berufsorientierung muss zu der Welt passen in der wir leben.

M10 Raßhofer Klaus MS

Programmieren in der Grund- und Mittelschule

Workshop (Hands ON) 90 min

Coding für alle. Programmieren und Robotics in der Grund- und Mittelschule
Der Workshop bietet einen Überblick über das Thema „Programmieren“ in der Grund- und Mittelschule. Best-Practice Beispiele geben einen Einblick über den Einstieg in das Thema im Unterricht.

M11 Schönicke Judith Gym

Bearbeitung oder Fälschung?

Workshop (Hands ON) 90 min

Kaum ein Interview wird so veröffentlicht wie es geführt wurde. Journalist*innen und Podcaster*innen lösen einzelne Passagen heraus, kürzen, und fassen Inhalte zusammen bevor sie gesendet oder ins Netz gestellt werden. Ist das legitim? Ist das erlaubt? Die Teilnehmenden erhalten die Aufzeichnung eines Interviews, erproben Bearbeitungsmöglichkeiten und diskutieren über die Ergebnisse.

M12a Sippel Doris

MS

Cybermobbing kreativ

Workshop (Hands ON) 45 min

In diesem Workshop erproben wir die Gestaltung einer Handygeschichte mit einem Comic-Generator. Dazu erstellen wir den Beginn einer Geschichte über Cybermobbing mit dem Comicator. Ferner ist es auch möglich, vorgegebene Handygeschichten fortzusetzen, auszudrucken und in andere Szenarien einzubinden.

M12b Sippel Doris

MS

Regeln im Klassenchat

Workshop (Hands ON) 45 min

Klassenchats, zum Beispiel in WhatsApp, sind bei vielen Schüler/innen sehr beliebt. Damit sich alle im Chat (und auch diejenigen, die nicht im Chat sind) dabei wohl fühlen, braucht es klare Regeln. Der Workshop zeigt eine Möglichkeit auf, wie man Regeln (und den Umgang bei Regelverstößen) bei allen Beteiligten verankern kann.

M13 Traub Torsten

RS

Entwicklung einer Medienethik mit Klassen - Beispiel Cybermobbing

"Entwicklung einer Medienethik mit Klassen - Beispiel Cybermobbing": Wie können wir Schülerinnen und Schülern helfen, eine Ethik für das Leben in digitalen Umgebungen zu entwickeln? Am Beispiel Cybermobbing schauen wir uns Unterrichtsstrategien an, die auf andere (medien-)ethische Themen übertragbar ist.

M14 Leonie Küthmann / Maria Heinrich (AZ) alle Schularten

Fakenews erkennen

Workshop 90 min

M15 Killgus Oliver Gym

Unterrichten mit der Schulcloud

Infoshop (Vortrag) 45 min

Möglichkeiten und Usability

M16 Oberman Sascha (Aussteller) GS, MS, FöS

#cleverprogrammieren mit MERLIN Didakt

Workshop (Hands ON) 45 min

Der Workshop #cleverprogrammieren mit MERLIN Didakt gibt Lehrkräften die Möglichkeit, sich über Materialien und Möglichkeiten zu den Themen Robotik und Programmierung zu informieren und sich damit aktiv auseinanderzusetzen. Angefangen von der Grundschule bis hin zur Mittelschule bieten wir interessante Produkte, die direkt im Unterricht umgesetzt werden können.

M17 Ken Wieland (Aussteller) alle Schularten

Erfolgreiche Implementierung von Apple im Bildungsbereich

Infoshop 46 min

M18 Stanggassinger Johannes (Aussteller)

alle Schularten

Organisatorische Abläufe vereinfachen mit Schulmanager Online

Infoshop (Vortrag) 45 min

Organisatorisches kostet im Schulalltag viel Zeit: Elternbriefe einsammeln, Fehltage/Krankmeldungen verwalten, Schulkalender führen und Geld einsammeln sind nur einige Beispiele dafür. Ich zeige Ihnen, wie Sie solche Aufgaben mit Schulmanager Online automatisieren und vereinfachen.

M19 Laux Oliver

Aussteller, gewerblich, RS, Gym

BYOD - Projekt EDUroom

Infoshop (Vortrag) 45 min, Workshop (Hands ON) 45 min

Wir sind ursprünglich ein Projekt aus Lehrern, Eltern und Schülern, das sich mittlerweile zu einem Startup mit Investment entwickelt hat. Als junges Berliner Unternehmen haben wir es uns zum Ziel gesetzt, den Weg in die digitale Bildung nachhaltig und pädagogisch wie ökonomisch sinnvoll mitzugestalten. Dafür haben wir ein offenes und einfach zu bedienendes BYOD-System und Materialien entwickelt, die wir Euch gerne vorstellen möchten.

M20 Stefan Siegl (Aussteller) alle Schularten

Sichere Schulkommunikation mit SchoolFox - die Alternative für Mitteilungsheft, Elternbrief und WhatsApp

Infoshop 45 min

M21 Felix Müller (Aussteller) alle Schularten

Der einfache Einstieg für Schulen in Office 365 und Intune

Infoshop 45 min

M22 Demel Jonas, der Kunsterklärer alle Schularten

Der Kunsterklärer – EDU Swabia 2019

Infoshop 45 min

Seit 2017 gibt es den YouTube Kanal „Der Kunsterklärer“, auf dem man Videos zu Kunsttheorie und -geschichte finden kann. Diese sind speziell für den Unterrichtseinsatz und das vertiefende Selbststudium/ Flipped Classroom konzipiert. (Schwerpunkt IIIb-Zweig der Realschule) und erfreuen sich steigender Beliebtheit, sowohl bei Lehrern als auch bei Schülern.

Wie sind diese Videos nun einsetzbar? Könnte man solche Videos auch mit SchülerInnen produzieren? Welche konzeptuellen, rechtlichen und technischen Hürden sind zu meistern? Im Workshop gibt es Einblicke in das Konzept, die Planungs- und Produktionsschritte sowie Einsatzerfahrungen hinter den Kunsterklärer-Videos.

Kostenloser digitaler Englischunterricht für alle sek. Schulformen - Kreativ, kritisch und kollaborativ

Infoshop (Vortrag) 90 min

EF Class - a free tool to help teachers run engaging, interactive, and motivational English lessons, using a complete set of flexible learning materials. The idea is that both students and teachers have a device (laptop or tablet) and use that in class. The teacher selects the exercises for the students and sends them to the students using our tool. All responses are logged and our classbot provides instant feedback. Teachers can monitor the progress at individual student level and adapt the in-classroom teaching accordingly and help those who most need it. It can also be used for flipped classroom scenarios, if the teacher chooses to set exercises or lessons as an assignment.

In this hands-on seminar, we will focus on how the digital tools from EF Class 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 sign up for a teacher account before the workshop. To sign up for your free teacher account via browser visit class.ef.com or download the app for iPads.

Kostenloser digitaler Englischunterricht für alle sek. Schulformen - Kreativ, kritisch und kollaborativ (Fokus Business English)

Infoshop (Vortrag) 90 min

EF Class - a free tool to help teachers run engaging, interactive, and motivational English lessons, using a complete set of flexible learning materials. The idea is that both students and teachers have a device (laptop or tablet) and use that in class. The teacher selects the exercises for the students and sends them to the students using our tool. All responses are logged and our classbot provides instant feedback. Teachers can monitor the progress at individual student level and adapt the in-classroom teaching accordingly and help those who most need it. It can also be used for flipped classroom scenarios, if the teacher chooses to set exercises or lessons as an assignment.

In this hands-on seminar, we will focus on how the digital tools from EF Class 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 sign up for a teacher account before the workshop. To sign up for your free teacher account via browser visit class.ef.com or download the app for iPads.

M24 Zipper Michaela, Lohner Marion GS, MS

Unterrichtspraktische Beispiele für den Einsatz von Tablets im Unterricht der GS & MS

Workshop (Hands on) 90 min

Im Rahmen der Digitalisierung ist es wichtig, sich auf den Weg zu machen und unterschiedliche Möglichkeiten des Medieneinsatzes auszuprobieren. Mit Hilfe der App "Book-Creator" werden technische und formale Anwendungsmöglichkeiten des Tablets (iPads) vermittelt und erlernt. Dazu werden keine praktischen Voraussetzungen erwartet. Im Workshop sollen praxisnahe Techniken eingeübt werden, um eine Möglichkeit eines projektorientierten und schülerzentrierten Unterrichts mit dem iPad aufzuzeigen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer können alle Beispiele selbst ausprobieren und nachvollziehen.

M25 Cleesattel Thomas

Berufsschule

Thomas zeigt den Einsatz kollaborativer Tools im projektbasierten Unterricht

Workshop (Hands ON) 90 min

In diesem Workshop stellen wir verschiedene Plattformen zum kollaborativen Arbeiten im projektbasierten Unterricht vor.

M26 Stipberger Ferdinand

RS

PowerPoint ist tot - es lebe PowerPoint

Workshop (Hands ON) 90 min

In diesem Workshop möchte ich den Teilnehmern zeigen, dass PowerPoint nicht nur ein Programm zum Erstellen "einfacher" Präsentationen ist, sondern mit der Fülle an Möglichkeiten auch geeignet ist, Videos zu erstellen, eigene Avatare zum Leben zu erwecken, mit 3D-Objekten zu spielen uvm. PowerPoint ist somit auch bestens für Schüler geeignet, eigene effektvolle Videos zu erstellen. Diese lassen sich wiederum einfach in ein LMS integrieren. Ziel in diesem Workshop soll es sein, ein kleines Intro-Video mit PowerPoint zu erstellen, mit dem man jedes weitere Video starten kann. Zudem möchte ich hier zeigen, wie einfach es mit der neuesten PowerPoint-Version ist, mit Hilfe der internen KI in wenigen Sekunden inhaltlich gute und fertig gelayoutete Präsentationen zu erstellen.

M27 Bauer Carolin

Mittelschule

Digitale Geheimtipps quer durch alle Fächer

Workshop (Hands ON) 90 min

Kahoot, Quizlet und Adobe Spark. Mächtige Tools, die jeder inzwischen kennen sollte, in die man sich jedoch auch einarbeiten muss. Doch wie sieht es mit photoscissors, snapdrop, lyricstraining und Co aus? In diesem Workshop werden relativ unbekanntere Tools und Apps vorgestellt, die man, auch unabhängig von Fächern, sehr schnell und v.a. effizient einsetzen kann. Aha-Erlebnisse garantiert. Ein Tablet oder Laptop sollte jeder Teilnehmer mitbringen.

M28 Ebel Saskia

BS

Coding für Alle - Spaß mit Coding

Workshop (Hands ON) 90 min

In diesem Workshop werden wir gemeinsam aktiv alles rund ums Coding im Unterricht anbieten.

Kommen Sie und programmieren Sie Drohnen, Roboter, probieren Sie Apps und seien Sie kreativ!

Ich zeige Beispiele für den Unterricht und helfe bei den ersten Schritten.

M29 Traub Torsten

RS

Don't Panic! Was ich über Fortnite wissen muss

Infoshop (Vortrag) 90 min

"Don't Panic! Was ich über Fortnite wissen muss": Was passiert eigentlich bei Fortnite? Wir schauen in das Spiel rein und sprechen über den Reiz, den es ausübt, aber auch über die Risiken, die damit verbunden sein können. Wichtig ist, die Übertragbarkeit auf andere Online-Phänomene im Hinterkopf zu behalten.

M30 Philipp Johannes

alle Schularten

Open Educational Resources (OER): Warum sind sie für die Schule wichtig und wie kann ich als Lehrkraft oder Schüler selbst Beiträge leisten?

Infoshop (Vortrag) 45 min, Infoshop (Vortrag) 90 min

Digitaler Unterricht benötigt zahlreiche Medien und Materialien, die aktueller sind, als es Schulbücher sein können und die inhaltlich über diese hinausgehen, um die selbstständige Auseinandersetzung der Schüler mit Inhalten und den Fragen der Zeit zu ermöglichen. Offene Bildungsressourcen bieten diese Vielfalt und Aktualität rechtssicher an. In diesem Infoshop erfahren die Teilnehmer, welche Ideen hinter Open Educational Resources stecken, wie man sie findet und warum und wie man eigene Unterrichtsmaterialien (oder auch Schülerarbeiten) als OER publizieren kann.

M31 Hoffmann Peter J. BS

WhatsApp oder WhatsDepp

Infoshop (Vortrag) 90 min

WhatsApp verbindet Generationen. WhatsApp verdient Milliarden mit unseren Daten. Hintergrundwissen und Alternativen in der Praxis

Die Werte der westlichen Gesellschaft stehen auf dem Spiel durch die Freigabe aller persönlichen Daten, Bilder und Videos im Sekundentakt. 100 Milliarden in der Portokasse, eigene Währung, alle Möglichkeiten in wenigen Händen die nicht demokratisch legitimiert sind. Und alle sehen zu? Meine Daten sind doch nichts wert ...

M32

Gros Michael

GS

IDeRBlog ii - Schreibst du noch oder bloggst du schon?

Workshop (Hands ON) 90 min

Tablets und Computer in der Schule nutzen? Bloggen und dabei die Rechtschreibfertigkeiten fördern und verbessern? Ein intelligentes Wörterbuch, das einen dabei unterstützt? Blogbeiträge der Mitschüler und Mitschülerinnen lesen und kommentieren. All das bietet die im Erasmus+ Projekt IDeRBlog entstandene Internetplattform, die unter <http://www.iderblog.eu> zu erreichen ist. Der Workshop stellt die geplanten Weiterentwicklungen der nächsten Projektphase vor. Hierbei werden mehrere technische Verbesserungen in der Plattform integriert, die den Schreibprozess für die Schüler/innen didaktisieren und erleichtern. Im Mittelpunkt der zweiten Projektphase aber steht der Umbau der Übungsplattform und die Implementierung in den Unterricht in allen deutschsprachigen Ländern.

M33 Wettke Christian

Gym, FOS, BOS, BS

Verschiedene Gamificationplattformen und deren Alltagstauglichkeit

Workshop (Hands ON) 90 min

Die Suche nach erfolgreichen digitalen Unterrichtskonzepten ist so aktuell und spannend wie lange nicht. Der Ansatz, bestimmte Elemente des unterrichtlichen Alltages zu gamifizieren, trägt nicht nur zur Auflockerung des Unterrichtsgeschehen bei, sondern birgt das Potential,

den Unterricht auf ein komplett neues Niveau zu heben. Gamification im Unterricht ist jedoch oft ein zweiseitiges Schwert. Neben dem Potential (was die Möglichkeiten der Vermittlung und der Schülermotivation angeht) sind sie oftmals stark unter Legitimationsdruck (aufgrund des spielerischen Charakters und der ihnen gegenüber herrschenden Vorurteile). In dem Workshop sollen nun zwei verschiedene Gamification-Plattformen (Actionbound und Classcraft) im Bezug auf ihre Einsatzmöglichkeiten vorgestellt, erfahren und diskutiert werden. Hierbei soll bewusst der Fokus auf dem sinnvollen Einsatz beider Plattformen als gewinnbringendes Element im Unterricht gelegt und der Gamification-Ansatz kritisch hinterfragt werden.

M34 Höfer Fritz MS, RS, Gym

Musikmachen im Netz

Workshop (Hands ON) 90 min

Das Internet hat sich in den letzten Jahren zu einem interaktivem Medium weiterentwickelt. Jeder Nutzer hat die Möglichkeit entsprechenden content zu erstellen bzw. zu bearbeiten. Dies gilt mittlerweile nicht mehr nur für soziale Netzwerke (Facebook, Instagram, Twitter...), sondern auch zunehmend für Plattformen auf denen man Musik aufnehmen, bearbeiten und mit anderen Usern austauschen kann. Für den schulischen Musikunterricht eignen sich derartiger Plattformen in besonderer Weise, da sie in ihrem Funktionsumfang überschaubar bleiben und in der Regel gratis zur Verfügung stehen. Einzige technische Voraussetzung sind eine Internetverbindung und der ohnehin auf jedem Rechner vorhandene Internetbrowser. Mit entsprechender zusätzlicher Hardware, etwa in Form von Controller-Keyboards oder Audiointerfaces, erweitern sich die Möglichkeiten. Im Workshop werden Plattformen präsentiert, welche so manche Musikproduktions- bzw. Notationssoftware, besonders im schulischen Bezugsfeld, ersetzen. Darüber hinaus werden zahlreiche Unterrichtsideen sowie didaktisch-, methodische Fragestellungen zum Thema vorgestellt bzw. behandelt.

M35 Georg Schlamp Gym

Digitalisierung konkret - zeitgemäßer (Fremd-) Sprachunterricht mit dem iPad

Infoshop (Vortrag) 90 min

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 für einen zeitgemäßen Fremdsprachenunterricht, sowohl für Sie als Lehrer als auch für die Schüler. Der Workshop ist schulartübergreifend. Ein iPad und vorinstallierte Apps (Puppet Pals Director's Pass, Popplet Lite, ComicBook, Greenscreen by DoInk) sind für die Teilnahme sinnvoll.

M36 Staack Sebastian

RS, Gym

Stopmotion-Projekte gemeinsam entwickeln - Praxisbeispiele zur Unterrichtsteilhabe in Klasse 7

Infoshop (Vortrag) 45 min

In diesem Workshop möchte ich mein aktuelles Stopmotion-Projekt (Informatik, Klasse 7, Gesamtschule Niedersachsen) vorstellen und welche Aushandlungsmöglichkeiten in kollaborativen Lernszenarien mit SuS ausgebildet werden können. Die veränderte LehrerInnenrolle im digital-unterstützten Unterricht soll ebenfalls thematisiert werden.

M37 Rühling Veith

MS

Von der Medienkompetenz zu Digital Literacy

Infoshop (Vortrag) 45 min

Medienkompetenz gilt heute als Schlüssel, um sich zukünftig in der digitalisierten Gesellschaft zurecht finden und behaupten zu können. So sinnvoll und schlüssig das

Konzept ist, so deutlich stellt sich heute die Frage, ob das Konzept noch ausreicht. Im englischen Sprachgebrauch hat sich der Begriff der "Digital Literacy" durchgesetzt und beschreibt einen noch umfangreicheren Ansatz, der tatsächlich von einer neuen "digitalen Bildung" ausgeht. Schule und Lehrpersonenbildung stehen vor der Herausforderung, diese neue "digitale Bildung" zu integrieren.

M38 Schuhladen Isabelle

RS

Klassenrat

Workshop (Hands ON) 45 min

Demokratie-Erziehung dank des Klassenrats / ab der 5. Klasse

M39 Daniel Zacharias (Aussteller)

alle Schularten

Digitalisierung in Kommunikation und Organisation für Schulen & Träger

Infoshop 45 min

M40 Deimel Jonas, der Kunsterklärer

alle Schularten

Workshop "Voice Over für Lernvideos"

Workshop

Lernvideos müssen klar, gut verständlich und ansprechend sein - das gilt damit auch für den gesprochenen Text, das Voice Over. Was gilt es dabei zu beachten? Welches Equipment ist notwendig? Im Workshop betrachten wir, wie die Texte aufgebaut sein sollten, welche Sprechtechniken wichtig sind und welche technische Ausrüstung für eine gute Sprachaufnahme notwendig sind. Eigene Projekte, Probleme und Fragen werden gerne mit in den Workshop eingearbeitet.

M41 Perez Zhanna

alle Schularten

Medienkompetenzen stärken: Was verbindet Fake News, Medien, Soziale Netzwerke und Kunst

Infoshop (Vortrag) 45 min

Man kann einen falschen Text schreiben, ein Foto oder ein Dokument in Photoshop verfälschen oder sogar ein Video so schneiden, dass daraus eine neue "Wahrheit" entsteht. Wie erkenne ich Fakes? Und wie unterscheide ich zwischen einem Fake und einem Kunststück? Neue Medien ermöglichen eine weitgehende Bearbeitung, die sowohl zu bezaubernden Kunststücken als auch zu zerstörenden Fake News führen kann.

M42 n.n.

BS

n.n.

Infoshop (Vortrag) 45 min

n.n.

M43 Winter Christiane

alle Schularten

"Was ist meine #Wirklichkeit?" – Vom Dokumentarfilm zur eigenen Online-Umfrage

Infoshop (Vortrag) 45 min, Workshop (Hands ON) 45 min

Über 300 Jugendliche diskutierten am 14. Mai 2019 am DOK.fest München über die Macht von Social Media und deren Einfluss auf unseren Alltag. Grundlage dafür lieferte der Film THE CLEANERS und eine interaktive Umfrage, die das Publikum live per Smartphone beantwortete.

Die Umfrage wurde mit einer 10. Klasse eines Münchner Gymnasiums umgesetzt. Dieser Info-Work-Shop zeigt wie Schüler*innen ausgehend von einem Dokumentarfilm, der die Social Media Einflüsse auf unsere Wirklichkeit thematisiert, zu ihren eigenen Fragen gelangen. Die Tools Padlet und LamaPoll wurden dafür eingesetzt, um effizient digital

arbeiten zu können. Alle Erfahrungen und Erkenntnisse aus diesem Projekt werden (mit)geteilt. Die Umfrage wird direkt vor Ort durchgeführt.

#digicrash – Macht der Digitalpakt und die digitale Transformation Schluss mit den Prinzipien freier Bildung?

Workshop (Hands ON) 90 min

Auch Bildung in der digitalen Welt soll unabhängig bleiben. Kann diese staatliche Aufgabe leichtfertig an Dritte mit eigenen Interessen abgegeben werden? Wie kann ein Aufbau von Bildungsstrukturen unabhängig, frei von Lobbyismus und nachhaltig gelingen? Dieser Frage soll ins diesem Hands-on Workshop nachgegangen werden.

M44 Christoph Krasel (Aussteller)

IServ - der Schulserver mit privater Cloud

Infoshop 45 min

Sie sind auf der Suche nach der perfekten Grundlage für das pädagogische Netzwerk Ihrer Schule? Mit dem IServ Schulserver bieten wir Ihnen ein stabiles, sicheres und selbsterklärendes System, welches den klassischen Schulserver für die Netzwerkverwaltung mit den Vorteilen einer privaten Cloud vereint. Mit unserer datenschutzkonformen Komplettlösung lässt sich nicht nur die Kommunikation, sondern auch die Schul- und Unterrichtsorganisation digitalisieren. Lassen Sie sich die vielseitigen Funktionen des IServs von einem erfahrenen IServ-Anwender aufzeigen. Unser Referent Christoph Krasel arbeitet in seiner Funktion als Lehrer täglich mit dem IServ Schulserver und ist mit der Administration des Systems bestens vertraut. Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

M45 Uhl Johanna

Gym

Smartphone, Tablet & Co. im kollaborativen, kommunikativen und interaktiven Unterricht

Workshop (Hands ON) 90 min

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.

M46 Bröckl-Bergner Katja

GS, MS, FöS, RS

Der Makey Makey Welche Möglichkeiten stecken in dieser kleinen Platine. Wir erforschen den Stromkreis!

Workshop (Hands ON) 90 min

Der Makey Makey ist eine kleine Platine, mit der die Pfeil Tasten des PCs ersetzt werden können. Sobald durch den Pluspol und die Erdung bzw. der Minuspol der Stromkreis gebildet wird, funktioniert der Makey Makey mit allen leitenden Gegenständen. Mit dieser Platine lässt sich die Leitfähigkeit verschiedener Dinge. #Maker #Stromkreis

M47 Christiane Winter RS

#digicrash – Macht der Digitalpakt und die digitale Transformation Schluss mit den Prinzipien freier Bildung?

Workshop (hands on) 90 min

Auch Bildung in der digitalen Welt soll unabhängig bleiben. Kann diese staatliche Aufgabe leichtfertig an Dritte mit eigenen Interessen abgegeben werden? Wie kann ein Aufbau von Bildungsstrukturen unabhängig, frei von Lobbyismus und nachhaltig gelingen? Dieser Frage soll ins diesem Hands-on Workshop nachgegangen werden.

M48 Hofmann Andreas

alle Schularten

Kreative Erklärfilme mit den Bordmitteln des iPad

Workshop 90 min

M49 Klaus Raßhofer GS, MS

Die mebis-Lernplattform im Deutschunterricht der Grundschule und Sek. I

Workshop (hands on) 90 min

Wie kann man die mebis-Lernplattform gewinnbringend im Deutschunterricht der Grundschule bis zur Sek. I einsetzen inkl. best-practice Beispiele.

M50 Martin Uschi MS, RS, Gym

Bildmachen - Präventionsarbeit zu extremistischen Inhalten in social Media

Workshop (Hands ON) 90 min

Bildmachen - Präventionsarbeit zu extremistischen Inhalten in social Media ,
1 Vortragsteil 90min (Wie und wo tauchen problematische Inhalte auf? Wie sensibilisiere ich und welches Handwerkszeug brauchen Jugendliche?) und 1 praktischer Teil 90 min (Fake News, Hate Speech - Counter Speech),
bitte immer die gleichen Teilnehmer

M51 Sperber Verena GS

Per App die Stadt erkunden-Stadtführungen von Schüler*innen für Schüler*innen

Workshop (Hands ON) 90 min

Mit Actionbound können Schülerinnen und Schüler eine Stadtführung durch ihren Heimatort aus ihrer Sicht präsentieren und für andere Kinder so gestalten, dass diese Spaß an der Erfahrung der Heimatgeschichte haben.

Actionbound bietet den Schülerinnen und Schülern vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten und Gelegenheiten medienpädagogische Kompetenzen zu erwerben, sowie die Chance für eine aktive Beteiligung an der Darstellung der Geschichte ihrer Heimat.

M52 n.n. alle Schularten

n.n.

Workshop (Hands ON) 45 min

n.n.

M53 Bauer Carolin MS

Die Welt ins Klassenzimmer holen - Lernen mit Augmented Reality

Workshop (Hands ON) 90 min

Wo überall begegnet uns AR außerhalb der Schule? Wie kann ich diese nutzen und in den Unterricht einbinden? Ein Beispiel wäre Bilder zum Leben erwecken. So kann man easy mit HP Reveal in die Augmented Reality-Welt einsteigen. Doch es gibt noch so viel mehr. Das große Potential liegt in der Gestaltung innovativer Lernumgebungen. Die Teilnehmer haben Zeit diese zu testen, aber auch selbst offene Lernsettings zu konzipieren. Die benötigten Apps werden noch bekannt gegeben und sollten auf den Devices der Teilnehmer installiert sein.

M54 Wolf Roger (Aussteller)

GS

Einsatz von digitalen Medien mit LEGO Education Unterrichtsmedien und Lernkonzepten im Sachunterricht der Grundschule

Workshop 90 min

Beschreibung und didaktische Gestaltung,

In dem dreistündigen 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.

Zu Beginn erhalten die Teilnehmer einen ausführlichen Überblick über Lernkonzept und -philosophie von LEGO Education.

Im Hauptteil der Veranstaltung arbeiten die Teilnehmer mit dem digitalen Konzept LEGO Education WeDo 2.0. Die Teilnehmer lernen die Hard- und Software des Systems durch aktives, praktisches Arbeiten kennen. Sie bearbeiten ein dreistufiges Einführungsprojekt bei dem naturwissenschaftlich-technische Aufgabenstellungen für den Sachunterricht im Mittelpunkt stehen. Die Lösung der Aufgaben wird hierbei durch Bauen und Programmieren einfacher LEGO Modelle umgesetzt. Das ganze Projekt wird unter Einsatz von digitalen Medien (z.B. Laptops, Tablets...) mit Hilfe der WeDo 2.0 Software geführt, dokumentiert und präsentiert. Eine Einordnung in die bestehenden Lehrpläne und abschließende Frage und Antwortrunde beschließen die Veranstaltung

M55 Oliver Killgus

alle Schularten

„Fallobst“ - Über einige ethische Fragestellungen bei der Digitalisierung.

Infoshop 45 min

Zum Beispiel digitale Medien. Wir haben die nicht erfunden. Zwar ist der Einsatz digitaler Medien ein unverzichtbarer Baustein in der Schule geworden. Denn durch Medien sollen Schüler lernen, was man in der Realität des Unterrichts anders kaum zeigen kann. Aber wie kann man Schülerinnen und Schülern handlungsleitende Werte und Normen für ein gutes Leben vermitteln, wenn die Möglichkeiten der digitalen Medien so vieles so schnell verändert?“

M56 Wettke Christian

Gym, FOS, BOS, BS

Classcraft in einem zeitgemäßen Unterrichtsetting

Infoshop (Vortrag) 45 min

Die Online-Gamification-Plattform "Classcraft" birgt neben der Möglichkeit eines erweiterten Unterrichtsettings das Potential, Unterrichtsinhalte spielerisch im Mantel eines mittelalterlichen Fantasy-Rollenspiels zu vermitteln. Sowohl Lehrer*innen als auch Schüler*innen tauchen in eine neue spannende Welt ein und entdecken das Lernen von einer ganz anderen Seite, einer spielerischen.

Ein optimales Classroom-Management-Tool könnte man meinen. Ist es aber nicht vielmehr ein klassisches Belohnungs-Bestrafungs-System und damit eine Neuauflage des Behaviorismus, der sich lediglich im schicken Gewand eines Rollenspiels versteckt? Wie Classcraft sinnvoll in einem zeitgemäßen Unterrichtsetting eingesetzt und genutzt werden kann soll hier aufgezeigt und diskutiert werden.

M57 Karl-Heinz Hering alle Schularten

HPE Aruba, sichere WiFi und Netzwerkstrukturen für die Zukunft

Infoshop 45 min

M58 Steinbauer Johanna Gym

Drehbuch und Storyboard für Erklärvideos

Workshop (Hands ON) 45 min

Eine Einführung in die Erstellung von Drehbuch und Storyboards im Zusammenhang mit Erklärfilm für den Schulgebrauch. Nach einem kurzen Vortrag über Anwendung von Drehbuch/Storyboard folgt ein Workshop zum strukturierten Vorgehen beim kreativen Prozess und Erstellung eines Drehbuchs bzw. wo und wie ein Storyboard sinnvoll ist und was man dabei beachten sollte.

M59 Schmidt Alexander Gym

Schulradio: Produzieren mit knappem Budget

Infoshop (Vortrag) 45 min

Überblick über Produktionsmöglichkeiten für Schulradios: digitale no-budget und low-budget Angebote im Bereich Projektmanagement und Produktion. Dabei werden auch bayerische Förder- und Fortbildungsangebote vorgestellt.

M60 Silvia M. Philipp alle Schularten

Plastikfasten - ein Projekt mit Schüler*innen

Infoshop 45 min

Kreatives Forschen? Nachhaltig initiieren und entwickeln? Wie man dies umsetzen kann, zeigen seit 2015 Schüler der Werner-von-Siemens-Grundschule mit dem Projekt "Plastikfasten". Aus einem Beitrag für die Bayerische Klimaschutzwoche wurde ein

deutschlandweit vernetztes Projekt. In dem heutigen Infoshop werden analoge und digitale Möglichkeiten für den Unterricht und das Schulleben aufgezeigt.

M61 Matthias Kunitz (Aussteller) alle Schularten

Digitaler Unterricht - wie geht das eigentlich?

Vorbereitung – Durchführung - Nachbereitung mit einer pädagogischen Oberfläche

Infoshop 45 min

Anhand einer Mathestunde für die Sekundarstufe I wird Ihnen gezeigt welche Schritte notwendig sind, um einen sinnvollen digitalen Unterricht zu gewährleisten und wo die Grenzen moderner Medien sind.

Dabei wird natürlich nicht nur über die eigentliche Unterrichtsstunde gesprochen, sondern auch über die digitale Unterstützung für die Unterrichtsvorbereitung und die an die Unterrichtseinheit anschließenden Hausaufgaben bzw. Übungseinheiten für die Schülerinnen und Schüler.

M62 Past Benjamin (Aussteller) RS, Gym

Digitale Vorbereitung und Unterstützung für den Unterricht mit dem neuem Unterrichtsmanager von Cornelsen

Workshop (Hands ON) 45 min

Der Cornelsen Verlag hat den Unterrichtsmanager im letzten Jahr komplett überarbeitet und die Funktionalität enorm erhöht. Der neue Unterrichtsmanager wird umfassend vorgestellt. Sie lernen, wie der neue Unterrichtsmanager Ihre Vorbereitung unterstützt und in welchen Unterrichtsszenarien man den Unterrichtsmanager im Klassenzimmer einsetzen kann. Natürlich stehen wir Ihnen für alle Fragen bezüglich der digitalen Angebote des Cornelsen Verlags zur Verfügung

Flipped Classroom im Sozialkundeunterricht an der FOSBOS am Beispiel

Infoshop (Vortrag) 45 min

Im Sozialkundeunterricht der Beruflichen Oberschule (FOSBOS) stehen die Lehrkräfte immer wieder vor der Herausforderung, dass die Vorkenntnisse und erworbenen Kompetenzen der Schüler*innen eher heterogen sind. Es fällt daher schwer, auf diese sinnvoll zurückzugreifen.

Eine Möglichkeit, dem zu begegnen, sind „Flipped-Classroom-Einheiten“.

In diesem Infoshop wird exemplarisch gezeigt, wie sich diese praktisch, mit Hilfe von mebis und h5p umsetzen lassen.

M64 Zipper Michaela, Lohner Marion GS, MS

Manipulationsmöglichkeiten in der digitalen Welt

Infoshop (Vortrag) 45 min

Emotionen durch Bildmanipulation im Zeitalter von FakeNews

Heutzutage gibt es viele Möglichkeiten Botschaften zu manipulieren. Wir möchten Ihnen in diesem Vortrag zeigen, wie Sie die SchülerInnen für die Wege der Konstruktion von

Bildbedeutungen sensibilisieren. Hierfür möchten wir Ihnen 3 Stufen aufzeigen:

Bildmanipulation vor der Aufnahme, Bildmanipulation während der Aufnahme,

Bildmanipulation nach der Aufnahme. Diesen theoretischen Input, werden wir mit praktischen Beispielen untermauern.

M65 Philipp Johannes

alle Schularten

Kostenlose Medien für den Unterricht: Wie finde ich sie und wie gebe ich die Quellen richtig an?

Infoshop (Vortrag) 45 min

Mit zunehmender Digitalisierung des schulischen Lernens verwischen die Grenzen zwischen rein unterrichtlicher Nutzung von Informationen und Medien und deren Weiterveröffentlichung immer mehr. In diesem Infoshop lernen die Teilnehmer verlässliche Quellen von kostenlosen Medien kennen und erfahren, wie Quellenangaben formuliert sein müssen, damit ihre Nutzung rechtlich unbedenklich ist. Ein weiterer Schwerpunkt ist der Erfahrungsaustausch zu diesem Thema.

M66 Steinbauer Johanna Gym

Arbeitsblattgestaltung mit Adobe Comp

Workshop (Hands ON) 45 min

Digitale Arbeitsblattgestaltung ist kein Hexenwerk und durchdachte Typographie erhöht die Lesbarkeit und den Mehrwert der Lerninhalte. Der Workshop würde eine kurze Einführung in die Grundzüge der Typographie und den Umgang mit der (gratis) Mobile App Adobe Comp beinhalten. Die App ist sehr intuitiv bedienbar, übersichtlich und sollte durchaus eine Erleichterung bei der Erstellung von Arbeitsblättern darstellen.

M67 Schuhladen Isabelle

RS

Lernen durch Lehren (LdL)

Workshop (Hands ON) 45 min

LdL mit Unterstützung der neuen Medien - eine innovative Kombination im Sinne von Partizipation

M68 Benedikt Blumenfelder

Gym

Hermeneus - Lateinische Textarbeit digital

Infoshop 45 min

Wie könnte die Arbeit mit lateinischen Texten im Zeitalter der Digitalisierung aussehen? Der Workshop bietet einen Einblick in die Möglichkeiten, die die Webapplikation hermeneus für diese Fragestellung liefert. Die Teilnehmer/innen erfahren, wie man lateinische Texte der Lehrbuch- und Lektürephase für Schüler/innen binnendifferenzierend gelesen und für alle Endgeräte mit zahlreichen Hilfestellungen aufbereitet werden können.