

Sie haben Fragen zum Fortbildungstag? Wollen Sie Feedback abgeben? Brauchen Sie Hilfe zur Technik?
Dann kommen Sie zum Hilfe-/Informationsraum (Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930).

Programm 27.10.2021

13:00 - 13:30 Uhr Begrüßung

(Hilfe-/Informationsraum, Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930)

13:30 - 14:30 Uhr Workshop 1 (siehe nachfolgende Seite)

14:45 - 15:05 Uhr One best thing - Kurzimpulse aus der Praxis

(Hilfe-/Informationsraum, Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930)

15:15 - 16:15 Uhr Workshop 2 (siehe nachfolgende Seite)

16:30 - 17:30 Uhr Q&A

Mirko Drotschmann - MrWissen2Go

(Hilfe-/Informationsraum, Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930)

Ab 18:00 Uhr digital@regional-Stammtisch (#EduSlam)

(Hilfe-/Informationsraum, Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930)

Wichtige Hinweise zum Programm:

1. Sie können sich in jeden Workshop zur jeweiligen Zeit durch Anklicken des virtuellen Ortes (Link zum Raum) einwählen.
2. Rot markierte Workshops sind mit Firmenunterstützung und stellen kein Angebot der offiziellen Lehrerfortbildung in Baden-Württemberg dar. Für diese Workshops wird keine datenschutzrechtliche Verantwortung übernommen.
3. Sollte ein Workshop mit einem * gekennzeichnet sein, so gibt es in den Workshopbeschreibungen eine Nachricht der Referentin/des Referenten.

Virtueller Ort (Meetingnummer, PIN)	13:30 – 14:30 Uhr Workshop 1 (Referent/-in – Workshopitel – Einstufung – Kategorie)	15:15 – 16:15 Uhr Workshop 2 (Referent/-in – Workshopitel – Einstufung – Kategorie)
Stuttgart (121 373 2742, 8718)	Katharina Sambeth / Björn Hennig – Gamification im Unterricht – keine erforderlich – digitale Tools In dieser eSession lernen die Teilnehmer/-innen anhand praktischer Beispiele die Erstellung von digitalen Lernspielen für den Unterricht. Vorgestellt werden hierbei unter anderem Tools wie Wordwall, Genially, Dock Toys und viele anderen spannende Angebote rund um das Thema Gamification im Unterricht.	Steffen Jauch – MINT@home – Experimentieren und Inspirieren im Distanzlernen – Einsteiger/-in – Fachdidaktik Die Naturwissenschaften sind eng verknüpft mit dem Experimentieren, Forschen und entdeckenden Lernen. Die Schülerinnen und Schüler sollen eigene Hypothesen formulieren, Versuche planen, durchführen und dokumentieren, um die naturwissenschaftliche Arbeitsweise nachvollziehen können. Auch um Resilienzen gegen pseudowissenschaftliche Theorie und Erklärungsmuster aufzubauen. Zudem machen eigene Experimente natürlich auch Spaß! Leider ist es gegenwärtig nur schwer möglich, die Schulversuche 1:1 ins Distanzlernen umzusetzen. Dennoch gibt es verschiedene Angebote, Werkzeuge und „Experimentiersets“, mit denen sich die Faszination der MINT-Fächer nach Hause übertragen lassen. Sie werden eine Auswahl kennenlernen. Außerdem sind Sie eingeladen, Ihre Erfahrungen und „best-tools“ den anderen Teilnehmenden vorzustellen, denn bekanntlich geht nichts über Experimentieren!
Mannheim (121 859 0638, 7882)	Anna Ginkel / Andrea Seitz – Digitale Achtsamkeit für Lehrkräfte – keine erforderlich – Schulentwicklung Die Arbeit im Digitalen ist ein Kraftakt: Gewohnte Strukturen verschwimmen und müssen neu festgelegt werden. Dies erfordert ein noch höheres Maß an Rücksichtnahme auf sich selbst – denn die wichtigste Ressource sind Sie selbst. Wir möchten Ihnen Strategien mit auf den Weg geben, um mit einem guten Bauchgefühl die unsichere Situation zu meistern. Wie können digitale Tools Sie unterstützen, um Zeit zu sparen und Arbeitszeit von Privatzeit zu trennen? Wie gelingt es, im Virtuellen zu motivieren und zu entspannen? Wie verteilt man die Last auf mehrere Schultern und wo findet man hilfreiche Tipps?	Julian Ruckdäschel – Gamification als Unterrichtsprinzip – Einsteiger/-in – Fachdidaktik, Informatische Bildung Spiele gibt es seit Anbeginn der Menschheit. Dabei werden sie hauptsächlich gespielt, um Spaß zu haben. Aber gute Spiele haben dabei gemeinsam, dass man sich oder den Charakter weiterentwickelt – oder mit anderen Worten: Man lernt. Gamification beschreibt den Prozess, Elemente aus Spielen in den Unterricht zu integrieren. In dem Webinar werden dazu vielfältige Anregungen und Tipps gegeben, wie das gelingen kann. Gamification ist dabei mehr, als Punkte und Abzeichen zu vergeben. So spielen verschiedene Spielelemente, -mechaniken und Methoden eine wichtige Rolle. Denn die Kompetenzen, die beim Spielen benötigt werden, haben oft mehr mit Bildung im 21. Jahrhundert zu tun, als man gemeinhin glauben mag.
Freiburg (121 052 6556, 2620)	Manuel Altenkirch – Das HeussLab - ein digitaler Makerspace – Einsteiger/-in – Informatische Bildung, Schulentwicklung, Technik/Infrastruktur/Support Im Workshop soll das Konzept, die Ausstattung und die Entwicklung des digitalen Makerspace vorgestellt werden.	Christoph Krasel / Jonas Schlenker – Schule gemeinsam mit IServ digitalisieren – keine erforderlich – Informatische Bildung, Fachdidaktik <i>(unterstützt durch Firma IServ)</i> Suchen Sie nach der perfekten Grundlage für das pädagogische Netzwerk Ihrer Schule? Mit der datenschutzkonformen IServ Schulplattform bieten wir ein stabiles, sicheres und selbsterklärendes System, welches nicht nur die Kommunikation, Schul- und Unterrichtsorganisation digitalisiert, sondern auch die Verwaltung des lokalen Schulnetzwerkes maßgeblich vereinfacht. Der besondere Vorteil: Über eine immer gleich strukturierte Weboberfläche können alle IServ-Funktionen genutzt werden – innerhalb und außerhalb des Schulgebäudes. IServ wird von ca. 5.000 Schulen eingesetzt und ist somit einer der führenden Anbieter. Doch welche IServ-Funktionen sind für Ihre Schule elementar und wie werden sie zielführend eingesetzt? Unser Experte beantwortet diese Fragen und freut sich auf einen interessanten Austausch mit Ihnen!
Albstadt (121 881 7313, 6650)	Mario Liftenegger – Podcasts als Medium im Unterricht – Einsteiger/-in – Informatische Bildung Dieser Workshop bietet einen Überblick über die Einsatzmöglichkeiten von Podcasts im Unterricht. Dabei sollen vor allem erste Kenntnisse vermittelt werden wie Schüler*innen mit einfachsten technischen Möglichkeiten Podcasts im Unterricht erstellen können. Daneben werden aber auch die	Mario Liftenegger – Umweltbildung digital unterstützen – Einsteiger/-in – Informatische Bildung Umweltbildung spielt eine immer größere Rolle im Unterricht. In diesem Seminar sollen verschiedene digitale Tools vorgestellt werden, wie man Schüler*innen die Auswirkungen ihres eigenen

	verschiedenen Möglichkeiten des Einsatzes bestehender Podcast im eigenen Unterricht, sowie Podcasts als Kurzfortbildungen für Lehrkräfte thematisiert.	Konsumverhaltens, beziehungsweise ihres Lebensstils und deren Auswirkungen auf die Umwelt plastisch vor Augen führen kann.
Biberach (121 603 7140, 4733)	Stefan Fassnacht – Hipper Schei** in history X – keine erforderlich – Fachdidaktik, Social Media Die Medienprodukterstellung in Geisteswissenschaften dreht sich häufig um (Erklär-)Filme. In diesem Workshop soll es aber nicht um Filme gehen, sondern um die Erstellung von Nachrichtenseiten, Chatverläufen oder Netflixserien (geschrieben, nicht gefilmt). Sie werden in diesem Workshop diese "Tools" selbstständig ausprobieren und ausgehend eigener Unterrichtserfahrungen in Geschichte und Gemeinschaftskunde diskutiere wir Einsatzmöglichkeiten im Unterricht. Vorerfahrungen sind keine notwendig.	Sebastian Staack – CoSpacesEdu im Geschichtsunterricht- Praxisbeispiele und Einstiegsmöglichkeiten – Einsteiger/-in – Schulentwicklung, Informatische Bildung, Fachdidaktik In diesem Workshop möchte ich Einstiegsmöglichkeiten für das immersive Lernen mit CoSpacesEdu zeigen. Weiterhin zeige ich eigene Praxisbeispiele und auf Wunsch, Möglichkeiten zum 3D-Scan.
Calw (121 303 3246, 4025)	Christina Raab – Lehrer/-innengesundheit: Stimme schonen durch die Verwendung des iPads oder anderer Devices – keine erforderlich – Informatische Bildung, Schulentwicklung, Fachdidaktik Im "normalen" Schulalltag – aber gerade auch in Zeiten von Corona mit Maske – ist die Stimme von Lehrkräften stark beansprucht. Der Einsatz des iPads oder anderer Devices kann helfen die Stimme zu schonen (z.B. Aufgabenstellungen/ Texte und Erklärungen digital aufzeichnen). In diesem Workshop werden Unterrichts- und Anwendungsbeispiele präsentiert und Tools auf dem iPad erklärt und aktiv ausprobiert/angeleitet, um den Unterricht nachhaltig stimmsschonender zu gestalten.	Robert Bittner / Michael Köhly / Jürgen Karl – Musikunterricht mit Digitalen Medien - Praxisworkshop mit iOS-Tablets – Fortgeschrittene/-r – Fachdidaktik, Informatische Bildung, Technik/Infrastruktur/Support Für Musiklehrer aller Schularten, auch interessierte fachfremde Kolleginnen und Kollegen für fachübergreifenden Unterricht. Die Musikkolleginnen und Musikkollegen sollen fachspezifische Besonderheiten und konkrete Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien im Musikunterricht umfassend und vertieft kennen lernen. Ziel muss die sinnvolle Integration in ein Gesamtkonzept von Musikunterricht an allen Schularten sein. Didaktische Leitlinien sind dabei die Schüler- und Handlungsorientierung, Präsentations- und Differenzierungsangebote, die Förderung von Selbständigkeit sowie mediales und vernetztes Arbeiten im Unterricht, entlang der Vorgaben des neuen Bildungsplanes 2016. Bitte halten Sie wenn möglich Ihr iPad sowie einen Kopfhörer mit 3,5 Zoll Klinkenstecker bereit. Kostenfreie (und kostenpflichtige) Apps werden kurz vor der Veranstaltung über ein Padlet bekanntgegeben. Weitere Informationen unter: http://rpkmusik.de > Musikunterricht > Digitale Medien in Musik oder http://rpkmusik.de/?page=57
Tauberbischofsheim (121 615 5160, 8273)	Tobias Schroth – Was bedeutet studieren? Sind meine Schüler/-innen darauf vorbereitet? – Einsteiger/-in – Schulentwicklung In dem Vortrag behandeln wir aktuelle Probleme aus Sicht von Studierenden im 21. Jahrhundert. Die Folgen sowie die Rolle der Lehrkräfte zur Vermeidung dieser Probleme wollen wir in dem Vortrag behandeln.	Patrick Schmidt – „Aufholen nach Corona“ mit BRAINYOO – Digitale Lernkartei, Quiz Games, Tests und individuelle Leistungsrückmeldungen – keine erforderlich – Informatische Bildung, Fachdidaktik (unterstützt durch Firma BRAINYOO)* – Didaktische und lernpsychologische Grundlagen der Lernkartei – Umgang mit Wissenslücken nach Corona – Vorwissensaktivierung und Analyse der Lernergebnisse – Teilen von OER Lerninhalten mit Kolleg(inn)en und Schüler(inne)n – Gamification: Spaß am Lernen mit Quiz Games – Digitale PONS Wörterbücher, Abi-Lernboxen und integrierte Scan & Translate Funktion Wichtig: Die digitale Lernkartei eignet sich im Rahmen des Aufholens von Wissenslücken für jede Schulform und jedes Unterrichtsfach!

<p>Emmendingen (121 365 3681, 7727)</p>	<p>Judith Holle – Digitaler Unterricht für einen Lernkulturwandel – Einsteiger/in – Digitale Didaktik</p> <p>In diesem Workshop setzen wir uns gemeinsam mit den Veränderungen von Lernkultur, Lernformen und Wissenserwerb auseinander, die sich aus der digitalen Transformation ergeben. Welche Kompetenzen müssen wir bei den Schüler(inne)n stärken und wie kann das gelingen? Welche (neuen) Möglichkeiten eröffnen sich hierfür durch die Nutzung digitaler Hilfsmittel? Und welche Chancen bieten dafür hybride Lernumgebungen? Sehr interaktiv mit kleinen Impulsen und viel Reflexion und Austausch untereinander erkunden wir die pädagogischen Möglichkeiten digitaler Lernwelten.</p>	<p>Torsten Traub – Actionbound. Eine interaktive Schnitzeljagd und multimediale Rundgänge schnell selbst erstellen – Einsteiger/-in – Fachdidaktik</p> <p>Im Workshop lernen die Teilnehmer/-innen, wie sie einfach und ohne Vorkenntnisse Rallyes für Tablets und Smartphones erstellen können. Interaktive Schnitzeljagden oder multimediale Rundgänge sind so einfach und schnell umsetzbar. Schülerinnen und Schüler können dann mit ihrem Endgerät die Rallye aufrufen und spielen. Mobiles Lernen, multimediales Lernen im Kontext, Stadtrundgänge und viele weitere Möglichkeiten sind mit Actionbound denkbar für die Schule und andere Bildungseinrichtungen.</p>
<p>Esslingen (121 307 8437, 0780)</p>	<p>Marco Triesch – So geht digitale Schule mit nur einer Lösung – und so macht wirklich die ganze Schule mit: nutzerfreundlich, verlässlich und leistungsfähig – keine erforderlich – Informatische Bildung, Fachdidaktik <i>(unterstützt durch Firma SchoolFox)</i></p> <p>Gute Schulkommunikation, das schnelle Teilen von Hausaufgaben oder ein digitales Klassenbuch sind nur 3 von rund 50 Modulen und Features, die Lehrer/-innen den Schulalltag erleichtern. Lehrer/-innen benötigen idealerweise gleich alle digitalen Tools in einer übersichtlichen Lösung: Messenger, Stundenplan, Klassenbuch, Gruppenchats, LMS, Cloud-Speicher, Video-Unterricht, Übersetzungen, Checklisten und Klassenkasse.</p> <p>In diesem Workshop lernen Sie am Beispiel der beliebten Plattform SchoolFox, wie das geht! Wie Sie mit Schüler(inne)n, Eltern und Kolleg(inn)en kommunizieren können, wie Sie alle in der Schule auch wirklich an Bord bekommen und für eine digitale Lösung begeistern, wie über 6.500 Schulen in Deutschland und in ganz Europa SchoolFox bereits seit vielen Jahren einsetzen und wie ein einfaches und integriertes Lernmanagementsystem Ihren Unterricht und Schulalltag bereichern kann.</p> <p>SchoolFox ist die Lösung für alle: einzelne Schulen, aber auch Träger mit über 1.000 Schulen setzen auf seit Jahren auf SchoolFox.</p>	<p>Chris Binder – Game-based Learning mit Minetest – Einsteiger/-in – Informatische Bildung</p> <p>In diesem Workshop lernen wir Minetest als virtuellen Interaktions- und Lernraum für die Bildung kennen. Nach einer Einführung in Game-based Learning betreten Sie die offene Welt von Minetest, einem Open-Source-Sandkastenspiel, um Lernmöglichkeiten und Strategien für effizientes Classroom Management kennenzulernen.</p> <p>Als Lehrkraft an privaten oder öffentlichen Bildungseinrichtungen in Baden-Württemberg haben Sie zudem die Möglichkeit, einen eigenen Lernraum für Minetest zu beantragen und diesen für Lernvorhaben zu nutzen.</p> <p>Dieser Workshop richtet sich an Teilnehmer/-innen, die bereits mit der WASD-Steuerung und grundlegenden Funktionen von Minetest vertraut sind. Unter https://lmz-bw.de/minetest können Sie sich vorab über das Angebot des Landesmedienzentrums informieren.</p> <p>Begleitet wird die Veranstaltung von dem Medienpädagogen Chris Binder, der das Minetest-Projekt des Landesmedienzentrums technisch und pädagogisch mitbetreut und Minetest in zahlreichen Workshops mit Kindern und Jugendlichen erprobt hat. Er bringt außerdem Erfahrungen aus den Bereichen Creative Gaming, Programmieren und visuelle Gestaltung mit ein.</p>
<p>Freudenstadt (121 281 6396, 0152)</p>	<p>Georg Schlamp – Social Media im Unterricht – keine erforderlich – Informatische Bildung, Social Media</p> <p>Zeitgemäße Bildung in einer Kultur der Digitalität hat viele Facetten. Wesentliche Aspekte hierbei sind unter anderem das kritische Denken und neue Formen der Kommunikation. Schüler/-innen informieren sich und kommunizieren heutzutage hauptsächlich über Social Media wie Instagram, TikTok und diverse Messenger Dienste. In diesem Workshop geht es um die Hintergründe dieser Anwendungen, das Nutzerverhalten unserer Schüler/-innen und um Beispiele, Social Media sowohl rezeptiv als auch produktiv im Unterricht zu nutzen.</p>	<p>Franz Albers – Digitale Tafelbilder mit dem Tablet– Einsteiger/-in – Unterrichtsorganisation</p> <p>Wie kann ich Schülerlösungen präsentieren, wie erstelle ich ein digitales „Tafelbild“ mit dem Tablet und wie kann ich das mit meinen Schüler(inne)n teilen (in Präsenz/ Distanz)?</p> <p>Beginnend bei notwendigen Voraussetzungen und Planung sollen Ideen und hilfreiche Tools (Explain Everything, OneNote, div. Online-Tools) vorgestellt werden, die mich in meiner Unterrichtstätigkeit unterstützen und die Durchführung von Unterricht erleichtern.</p>
<p>Heidelberg (121 023 6816, 2341)</p>	<p>Norman Mewes – Inspiriert – und nun? Veränderung in die Schule bringen – Schulentwicklung</p> <p>Von der WES 4.0 lassen sich jede Menge Ideen für die Entwicklung der eigenen Schule mitnehmen. Dort angekommen, sind die vielen Gleichgesinnten leider woanders und man steht zunächst mal allein da. In dieser Sprechstunde stellen die Teilnehmenden ihre Entwicklungsidee vor und diskutieren mithilfe einfacher Instrumente zur systematischen Schulentwicklung ihr weiteres Vorgehen.</p>	<p>Jan Stapel – Sprachförderung im Fremdsprachenunterricht – Fortgeschrittene/-r – Fachdidaktik</p> <p>Die Förderung der Sprachkompetenz besitzt nicht nur in den Fremdsprachen einen hohen Stellenwert, wobei die Erhöhung der individuellen Sprechanteile unserer Schülerinnen und Schüler im Unterricht eine große Herausforderung darstellt. Wie schaffen wir es, möglichst viele Lernende zu aktivieren und sie aus reinen Konsumenten schrittweise zu kreativen Geschichtenerzählerinnen werden zu lassen?</p> <p>Ich möchte Ihnen Wege zeigen, wie man es schafft, mit motivierenden Methoden, Tools und Apps das Sprechen schrittweise zu fördern, die Begeisterung am „Storytelling“ zu wecken und die multimedialen Elemente eines Tablets/Laptops zu nutzen, dass eine Geschichte ein Erlebnis wird und kein reiner Text.</p>

<p>Heidenheim (121 421 2686, 1997)</p>	<p>Sandra Roos – Moodle - Mit Aufgaben und Tests Schülerleistungen beurteilen – Fortgeschrittene/-r – Informatische Bildung, Fachdidaktik</p> <p>Noten "online" machen - Transparenz für Schüler/-innen schaffen. Mit Aufgaben erstellen und bewerten, Aufgabenchecks, Tests und Klassenarbeiten schreiben, Feedback geben gesund durchs Schuljahr reisen.</p>	<p>Joachim Oest – Kompetenztests statt Klassenarbeiten – keine erforderlich – Schulentwicklung</p> <p>Um Unterrichtsentwicklung wirkungsvoll und nachhaltig zu betreiben, ist es sinnvoll, stets auch Prüfungsformate zu hinterfragen und neu zu denken. Wenn Lernwege stärker individualisiert werden und die Beratung im Lernprozess einen höheren Stellenwert erhalten soll, ist eine Klassenarbeit, die alle Lernenden zum gleichen Zeitpunkt mit den gleichen Aufgaben schreiben, denkbar ungünstig. Daher sind die Kompetenztests im Gegensatz zu Klassenarbeiten in den Lernprozess integriert und können durch Wiederholbarkeit bei Nichtbestehen für echtes Feedback und damit einen gesteigerten Lernerfolg sorgen.</p>
<p>Heilbronn (121 368 1782, 4178)</p>	<p>Dr. Thomas Hanstein / Prof. Dr. Andreas Lanig – Teamcoaching für hybride Kollegien – keine erforderlich – Schulentwicklung</p> <p>Dieser Ansatz, mit dem wir in den letzten 1 1/2 Jahren gute Erfahrungen gemacht haben, ist für Fachgruppen oder Teilkollegien gedacht, die sich bereits kennen und ihre bisherige "digitale Anreicherung" (Hanstein & Lanig, 2021) reflektieren wollen.</p>	<p>N.N. – Mediencurriculum - sinnvoll oder nur bedrucktes Papier? – keine erforderlich – Schulentwicklung, Informatische Bildung, Fachdidaktik</p>
<p>Konstanz (121 818 1785, 5898)</p>	<p>Christina Jaudes – Effektiver Fernunterricht und selbstorganisiertes Lernen im Präsenzunterricht für Grundschulen und weiterführende Schulen mit der kostenlosen App LearningView – keine erforderlich – Fachdidaktik</p> <p>Welche Möglichkeit eignet sich am besten, Unterricht effektiv und einfach auch von zu Hause aus durchzuführen? Über die App LearningView können Schüler/-innen aller Schularten täglich mit Aufgaben, Erklärvideos, Bildern und Audiobotschaften versorgt werden. Sie können auf einfachste Art ihre Arbeitsergebnisse an ihre Lehrkraft schicken und persönlich Fragen stellen. Die Lehrkraft kann die Arbeitsergebnisse digital korrigieren und erhält alle Ergebnisse in einer Klassenübersicht. Durch LearningView ist der tägliche Kontakt in einer Fernunterricht Phase mit den Schüler/-innen einfach und effektiv möglich. Auch im Präsenzunterricht bietet LearningView viele Vorteile für das selbstorganisierte Lernen.</p> <p>Die App LearningView ist kostenlos und auf allen Betriebssystemen installierbar. LearningView.org ist ein Forschungs- und Entwicklungsprojekt der Pädagogischen Hochschule Schwyz in Kooperation mit der Projektschule Goldau.</p>	<p>Sebastian Eisele – Moodle für Admins – keine erforderlich – Technik/Infrastruktur/Support</p> <p>Grundzüge der Administration von Ersteinrichtung bis hin zu nützlichen Tipps für bereits laufende Moodle-Instanzen.</p>
<p>Karlsruhe (1214458655, 6776)</p>	<p>Tina Maier – Entspanntes Gehirn, entspannter Geist, entspannter Körper – keine erforderlich – Lehrer/-innengesundheit</p> <p>Theoretische Hintergründe zu der Verbindung Gehirn - Körper bzw. Körper - Gehirn sowie einfache und effektive Übungen für den (schulischen) Alltag, um schnell zu entspannen, zentriert und wieder fokussiert im Hier und Jetzt zu sein.</p>	<p>Sandra Tell – Fakten oder Fake? Unterrichtsideen und Impulse zu Fake News und Hate Speech – keine erforderlich – Informatische Bildung, Social Media</p> <p>Einstieg in die Thematik, Beispiele aus sozialen Medien, Vorstellung von Unterrichtsmaterialien und Konzepten aus der Praxis.</p>

Sie haben Fragen zum Fortbildungstag? Wollen Sie Feedback abgeben? Brauchen Sie Hilfe zur Technik?
Dann kommen Sie zum Hilfe-/Informationsraum (Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930).

Programm 28.10.2021

08:55 – 9:45 Uhr Begrüßung und Impulsvortrag
(Hilfe-/Informationsraum, Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930)



Felix Thönnessen – „Digitalisierung jetzt - mit Vollgas in die Zukunft.“

Wie können Unternehmen aller Größe von der Digitalisierung profitieren und muss eigentlich jede Innovation digital sein?

In seiner Keynote zeigt Felix Thönnessen Möglichkeiten, digitaler zu werden und die Digitalisierung wirklich als Hebel des Unternehmenserfolgs zu nutzen.

Er zeigt praktische Beispiele von Unternehmen, die diesen Weg gegangen sind, und nimmt Sie mit auf eine Zeitreise – sowohl in die Vergangenheit als auch in die Zukunft.

10:00 – 11:00 Uhr Inputphase (siehe nachfolgende Seiten)

11:15 – 12:30 Uhr Workshop 3 (siehe nachfolgende Seiten)

13:30 – 13:45 Uhr One best thing – Kurzimpulse aus der Praxis
(Hilfe-/Informationsraum, Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930)

14:00 – 15:15 Uhr Workshop 4 (siehe nachfolgende Seiten)

15:30 – 16:15 Uhr Reflexion in Kleingruppen (siehe nachfolgende Seiten)

16:15 Uhr Gemeinsamer Abschluss
(Hilfe-/Informationsraum, Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930)

Virtueller Ort (Meetingnummer, PIN)	10:00 - 11:00 Uhr Inputphase (Referent/-in – Workshopitel – Einstufung – Kategorie)	11:15 - 12:30 Uhr Workshop 3 (Referent/-in – Workshopitel – Einstufung – Kategorie)	14:00 – 15:15 Uhr Workshop 4 (Referent/-in – Workshopitel – Einstufung – Kategorie)
Stuttgart (121 373 2742, 8718)	Steffen Jauch – Medienkompetenzerwerb, Unterstützungssysteme und Schulentwicklung am Beispiel der Realschule Calberlah – Fortgeschrittene/-r – Schulentwicklung, Fachdidaktik Die Kultur der Digitalität, gekennzeichnet durch den unbegrenzten Zugang zu Wissen, Fachartikeln, Daten, die direkte Kommunikationsmöglichkeit mit Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, macht uns alle zu jeder Zeit zu Lernende und Lehrende. Keiner ist ein Experte für alles, aber jeder kann Experte für etwas werden. Zeitgemäße Unterstützungssysteme zum Medienkompetenzerwerb sollten deswegen auf mehreren Ebenen, um die unterrichtliche Praxis, persönliche Haltungen, Rollenverständnisse und das individuelle Lernen nachhaltig zu verändern. In der Realschule Calberlah hat sich über die vergangenen Jahre ein interdependentes Unterstützungssystem für Schülerinnen und Schüler, Lehrerinnen und Lehrer, Schulmitarbeiter/-innen und Eltern entwickelt. Dies möchte ich Ihnen vorstellen, diskutieren und weitere bewährte Methoden und Formate des Medienkompetenzerwerbs von Ihnen lernen.	Chris Binder – BLOCK A LOT: Eigene Minetest-Lernräume im Dashboard erstellen – Einsteiger/-in – Informatische Bildung, Technik/Support Über das BLOCK A LOT Pilotprojekt des Landesmedienzentrums können Bildungseinrichtungen für eigene Lernvorhaben Minetest-Welten erstellen und verwalten. Wie das funktioniert, erfahren Sie in diesem Workshop. Darüber hinaus erkunden wir gemeinsam die für Game-based Learning entwickelten Kartenvorlagen in Minetest. Minetest ist ein freies und datenschutzgerechtes blockbasiertes Open-World-Spiel. Wichtig: Um eine Registrierungsanfrage für das Dashboard an kontakt@blockalot.de im Vorfeld wird gebeten, damit Sie das Konto im Workshop benutzen können. Bitte stellen Sie vorab sicher, dass Minetest (https://minetest.net/downloads) auf ihrem Gerät installiert ist. Wie das funktioniert, erfahren Sie hier ab Seite 13: https://lmz-bw.de/minetest-handreichung	Florian Dietsche – Lernmanagementsysteme für die Schule der Zukunft – Mögliche Entwicklungen von Lernmanagementsystemen – Einsteiger/-in – Informatische Bildung, Schulentwicklung Vorstellung von Weiterentwicklungsmöglichkeiten in Lernmanagementsystemen. Erörterung verschiedener digitalen Technologien zur Implementierung in Lernmanagementsystemen. Bewertung der Reifegrade der Technologien / Weiterentwicklungsmöglichkeiten.
Mannheim (121 859 0638, 7882)	Jannik Kleine – Administration von iPads mit Jamf School (MDM) – Fortgeschrittene/-r – Technik/Infrastruktur/Support Konfiguration, Rollout, Administration und Support von iPad-Koffern, geteilten iPads und 1:1 iPads mit dem Mobile Device Management (MDM) "Jamf School". Von Apple School Manager, VPP und Tokens über DEP, Profile und Gerätegruppen über Einstellungsprofile, dynamische Gruppen und Klassen bis hin zu Apps, Benutzern und deren Verknüpfung mit Azure AD.	Anna Ginkel / Andrea Seitz – Was schulische Teams von der New-Work-Bewegung lernen können – keine erforderlich – Schulentwicklung Die konstruktive Zusammenarbeit mit Kolleg(inn)en wird laut Umfragen von vielen Lehrkräftekollegien gewünscht. Ansätze zur Zusammenarbeit gibt es viele, aber sie werden oft als anstrengend und als „Zeitverschwendung“ wahrgenommen. Das Lehren, Lernen und Arbeiten auf Distanz erschwert Kooperation unter Lehrkräften und mit Schüler(inne)n zusätzlich. In diesem Workshop gehen wir folgenden Fragen auf den Grund: Wie lässt sich Teamarbeit effizient und sinnvoll organisieren und gestalten? Wie finden alle ihre Rolle? Wie schaffen wir mithilfe von digitalen Kollaborationstools und interaktiven Methoden die Grundlage für mehr Teamgeist im Kollegium und im Klassenzimmer? Wie lässt sich dysfunktionale Teamarbeit korrigieren? Dafür müssen wir das Rad nicht neu erfinden: Im Unternehmenskontext wurden in den letzten Jahrzehnten viele Konzepte rund um das Thema entwickelt, aus denen wir spannende Impulse für Unterricht und Schule adaptieren können. Wie eine Umsetzung der vorgestellten Formate, Methoden und Ideen sowohl im Kollegium als auch im Klassenzimmer gelingen kann, zeigen wir anhand konkreter Praxisbeispiele auf. Im Sinne einer Good Practice stellen wir u.a. das innovative Praktikumsprojekt "Lehr:werkstatt" (www.lehrwerkstatt.org) vor.	Jannik Kleine – Das iPad in Lehrer/-innenhand – Einsteiger/-in – Informatische Bildung <ol style="list-style-type: none"> 1. Grundlagen der iPad-Nutzung 2. Erste Schritte als Lehrkraft mit dem iPad 3. Essentielle Funktion für den Lehrerrat 4. Vorinstallierte Apps sinnvoll (ohne Internet) nutzen
Freiburg (121 052 6556, 2620)	Cornelia Stenschke – Schulleitung nach Corona - Müssen wir Führung anders denken? – keine erforderlich – Schulentwicklung Was verändert sich gerade in Schule? Welche Veränderungen berühren oder betreffen Führung? Können wir aus anderen gesellschaftlichen Bereichen lernen und Konzepte adaptieren? Ich möchte Ideen in den Raum stellen und ermutigen, sich auf Neues einzulassen.	Michael Simon – Einsatz von Moodle im FSU zur Schulung der funktional kommunikativen Kompetenzen – Fortgeschrittene/-r – Fachdidaktik Die Teilnehmenden lernen anhand unterschiedlicher Aktivitäten, wie man die funktional kommunikativen Kompetenzen (Schreiben, Lesen, Hören und Sprechen) mit Moodle zielgerichtet im (Distanz-) Unterricht fördern kann.	Michael Simon – Kreatives Arbeiten mit dem Book Creator- das eBook als kollaboratives Lernprodukt – Einsteiger/-in – Technik/Infrastruktur/Support Die Teilnehmenden lernen die Möglichkeiten der webbasierten Anwendung Book Creator kennen. Sie erhalten Einblicke in das kollaborative und kreative Erstellen von eBooks als Lernprodukt. Durch den Einsatz dieser Anwendung werden nicht nur fachliche, sondern auch überfachliche Kompetenzen der Lernenden trainiert.

<p>Albstadt (121 881 7313, 6650)</p>	<p>Felix Unger – Digitale Kreativ-Medien zur Vermittlung klassischer Lerninhalte – keine erforderlich – Schulentwicklung</p> <p>Welche Alternativen und Ergänzungen gibt es zum allseits bekannten Arbeitsblatt? Und kann man eine Recherche auch ohne ein Plakat visualisieren? Die digitale Welt ermöglicht neue Arten der "Schulstoff-Verarbeitung" die bis vor kurzem noch undenkbar war. Schüler/-innen können Filme erstellen, Podcast produzieren oder Padlets designen - alles Methoden, die verdeutlichen, wie Schüler/-innen niedrigschwellig kreative Medien nutzen können, um fachübergreifende Lehrinhalte zu bearbeiten.</p> <p>Dieser Vortrag soll als Rundumblick über die Vermittlung klassischer Lerninhalte durch digitale Kreativ-Medien dienen. Angefangen bei der Frage, warum wir überhaupt neue Methoden brauchen, geht es über eine Vorstellung verschiedener Möglichkeiten hin zu praktischen Beispielen.</p> <p>Der Workshop ist nicht als Zwang oder Handlungsaufforderung zu sehen. Indem er aufzeigt, wie einfach und schnell digitale Bildung gehen kann, motiviert er vielmehr und soll Lust auf mehr machen. Es gilt, die Angst vor den digitalen Kreativ-Medien zu nehmen und sie als Teil einer spannenden, neuen Bildungswelt zu begreifen. Am Ende bleibt außerdem genug Zeit, um spezielle Fragen oder Projektideen detailliert zu besprechen.</p>	<p>Constanze Lotter – LIVE lernen – keine erforderlich – Fachdidaktik</p> <p>L[ernerfolge] I[n] V[irtueller] E[chtzeit] mitverfolgen, bewerten und kommentieren ... im Präsenzunterricht oder zu Hause ... durch die Lehrkraft oder im Austausch mit der ganzen Klasse. In diesem Workshop wird anhand von Beispielen aus dem (Mathematik-) Unterricht aufgezeigt, welche (browserbasierten) Apps diese Form des Unterrichtens ermöglichen. LIVE, natürlich!</p>	<p>Felix Unger – Ein Referat zum Hören? – Podcasts & Hörspiele in der pädagogischen Praxis – keine erforderlich – Fachdidaktik</p> <p>In dieser Fortbildung wird gezeigt, wie Lehrkräfte mit Schüler(inne)n ganz einfach spannende Hörspiele & Podcasts produzieren können – mit Geräuschen, Effekten und allem was es sonst noch für ein echtes Hörabenteuer braucht. Anhand praktisch erprobter Methoden wird verdeutlicht, wie Schüler/-innen niedrigschwellig auditive Medien nutzen können, um fachübergreifend Lehrinhalte kreativ zu bearbeiten.</p> <p>Mit Hörspielen können Schüler/-innen spielerisch z.B. das Lesen und Schreiben von Geschichten üben und die Funktionen digitaler Medien erkunden und verstehen. Weiterhin können Referate oder Präsentationen in Form von Podcasts bearbeitet und komplexe Themen mit klanglicher Untermalung veranschaulicht werden. Außerdem lernen sie kreative Entscheidungen zu treffen und Verantwortung zu übernehmen.</p> <p>Die Lehrkräfte brauchen für die Fortbildung weder Vorwissen noch ein voll ausgestattetes Tonstudio an der Schule. Gearbeitet wird mit einem kostenfreien Programm, mit dem sie im Laufe des Workshops einen eigenen Audio-Beitrag erstellen. Am Ende bleibt außerdem genug Zeit, um spezielle Fragen oder Projektideen detailliert zu besprechen.</p>
<p>Biberach (121 603 7140, 4733)</p>	<p>Sebastian Eisele – Tipps & Tricks in Moodle – Fortgeschrittene/-r – Technik/Infrastruktur/Support</p> <p>Viele kleine Tipps, die das Arbeiten mit Moodle erleichtern/verbessern! Zum Beispiel: Dateien in Textfelder verlinken Gruppeneinschreibung, die sich automatisch aktualisiert Filter&automatische Verlinkung von Aktivitäten H5P überall nutzen...</p>	<p>Sebastian Staack – Digitale Whiteboards in der Praxis - Möglichkeiten von Miro und Flinga – Einsteiger/-in – Fachdidaktik, Schulentwicklung</p> <p>In diesem Workshop möchte ich praktisch die kollaborativen Möglichkeiten von Miro und Flinga für den Unterricht demonstrieren.</p>	<p>Verena Knoblauch – #BreakoutEdu - Der Escape Room im Klassenzimmer – keine erforderlich – Fachdidaktik</p> <p>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.</p> <p>Was draußen so gut ankommt, muss doch auch in der Schule einsetzbar sein, oder? Wie kann dieses Gruppenerlebnis ins Klassenzimmer geholt werden? Eine Schatzkiste, verschlossen mit verschiedenen Schlössern, muss innerhalb einer bestimmten Zeit geöffnet werden. Im Klassenzimmer sind verschiedene Hinweise und Rätsel versteckt, mit deren Hilfe die Schlösser geöffnet werden können. Dabei ist Teamwork gefragt. Nur wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet, alle Hinweise findet, die Rätsel sinnvoll bearbeitet und die richtigen Kombinationen findet, stellt sich der gewünschte Erfolg ein.</p> <p>Ein Breakout kann auch in komplett digitaler Umgebung (z.B. während einer Videokonferenz) durchgeführt werden.</p> <p>In diesem Workshop wird die Unterrichtsidee vorgestellt, Ideen für Rahmengeschichten, Hinweise und Rätsel werden gezeigt und kleine Aufgaben können ausprobiert werden.</p>

<p>Calw (121 303 3246, 4025)</p>	<p>Annie Doerfler – Auf dem Weg zum selbstgesteuerten und hybriden Lernen - Impulse mit dem Einsatz des digitalen Tools Scobees – Einsteiger/-in – Fachdidaktik <i>(unterstützt durch Firma Scobees)</i></p> <p>In diesem Workshop geht es darum aufzuzeigen, wie der Einsatz des digitalen Tools Scobees eine zukunftsorientierte Unterrichtsgestaltung ermöglicht.</p> <p>Im ersten Teil zeigen wir, wie Schülerinnen und Schüler selbstbestimmt und aktiv ihre Lernwege mit dem Einsatz von Scobees gestalten. Wir stellen vor wie direkte, kontinuierliche Feedbacks von Lehrpersonen, das Management von Lerncoachings und die Nutzung des digitalen Lerntagebuchs für eine individuelle Lernbegleitung, die Motivation der Lernenden nachhaltig & positiv steigert.</p> <p>Im zweiten Teil des Workshops geht es um die Potenziale von hybriden Lernsettings (in Anlehnung an Hilbert Meyer's 10 Merkmale guten Unterrichts). Am Beispiel der Gesamtschule Höhscheid zeigen wir exemplarisch wie Transformationsprozesse gestaltet werden.</p>	<p>Lorraine Rastätter – Gesunde Augen trotz Bildschirmarbeit - Das Augentraining– keine erforderlich – Lehrer/-innengesundheit</p> <p>Wer kennt das nicht, juckende trockene Augen, die Sicht wird eingeschränkt – der Blick verschwimmt, hervorgerufen durch die Computerarbeit. Genau, die Screens sind eine wirkliche Herausforderung für unsere Augen. Unser Sehorgan arbeitet unter Hochleistung. Schwerwiegende Folgen wie Sehkrafteinbußen, Netzhautablösungen und Makuladegeneration könnten solch ein Ergebnis darstellen. Dieser Workshop führt Sie zu einem sinnvoll eingerichteten Arbeitsplatz, dabei werden Ihnen einfache, bürotaugliche Übungen aufgezeigt, um Ihre Sehkraft zu schützen und schnelle Erholungsübungen werden aufgezeigt. Es werden vermittelt, welche geeignete Nahrungs- und Atemtechniken das Auge entlasten. Denken Sie daran, eines der schönsten Dinge in unserem Leben ist unser Augenlicht, dies gilt es zu erhalten und zu bewahren.</p>	<p>Lorraine Rastätter – Gesunder Rücken im Homeoffice und Alltag- Der Rücken Workshop – keine erforderlich – Lehrer/-innengesundheit</p> <p>Verspannt, verdreht, überlastet oder gar schmerzhaft. Kein anderer Bereich des Körpers kann so viele Probleme aufzeigen wie unser Rücken. Doch was steckt dahinter? Zuerst werden wir den Aufbau des Rückens verstehen. Dann zeigt der Workshop Problematiken auf und gibt Ihnen Lösungen in die Hand. Sie erkennen Arten und Ursachen von Rückenschmerzen, gehen diese Symptome mit aktiven Übungen an. Auch Schmerzen in der Schulter, dem Nacken, der BWS, oder LWS, sowie Kreuzbeinregion und für den gesamten Rücken sind zu lindern und vorzubeugen. Wer sich an diese einfachen Empfehlungen zu Bewegung, Psyche und Ernährung hält, kann schon bald sagen: Rückenschmerzen ade – nie mehr mit mir!</p>
<p>Tauberbischofsheim (121 615 5160, 8273)</p>	<p>Uwe Geisler – Kollektive Dysdigitalie. Diagnose und Heilung – keine erforderlich – Fachdidaktik, Schulentwicklung, Informatische Bildung</p> <p>Egal ob ICILS, PISA, Informatikmonitor oder haneliger Fernunterricht - Indikatoren für die mangelnde informatische Bildung in Deutschland gibt es zuhauf - und zwar schon seit vielen Jahren - noch viel länger wird die verpflichtende Berücksichtigung dieser Inhalte im Curriculum gefordert.</p> <p>Dieser Impulsvortrag wirft daher einen neuen Blick auf den empirischen Befund, - die bisherige Vorgehensweise und die Kritik daran, den Bezug zwischen informatischer Bildung und damit verwandten Bereichen, Lösungsansätze, insbesondere hinsichtlich eines Curriculums für die Klassenstufen 4 bis 6 einschließlich kurzer Unterrichtsbeispiele.</p>	<p>Marco Bebek – Einstieg in OneNote und Kursnotizbuch für Schüler/-innen – keine erforderlich – Informatische Bildung</p> <p>Lernen Sie die Grundstruktur von OneNote kennen: Aufbau, Dokumente ablegen, Tabellen, Kursnotizbuch für Schüler/-innen</p>	<p>Marco Bebek – LearningApps und Quizacademy – keine erforderlich – Fachdidaktik, Informatische Bildung</p> <p>Grundlegende Einführung, Tipps und Tricks für den Einsatz im Unterricht, Austausch mit Kollegen</p>
<p>Emmendingen (121 365 3681, 7727)</p>	<p>Torsten Traub – Jugendmedienschutz - Was muss ich für die Arbeit in Schulen wissen? – Einsteiger/-in – Fachdidaktik</p> <p>Zur Lebensrealität unserer Schülerinnen und Schüler gehören digitale Medien selbstverständlich dazu. Die Nutzung von mobilen Endgeräten bringt viele wertvolle Potentiale mit sich – aber auch mögliche Risiken. Für den Jugendmedienschutz sind drei Elemente wichtig: Schutz, Befähigung, Teilhabe.</p> <p>Was man für die Arbeit in Schulen darüber wissen soll und wie man mit Risiken und Gefahren umgeht, ist Inhalt des Workshops.</p>	<p>Torsten Traub – Mobiles Lernen im Mathematikunterricht – Einsteiger/-in – Fachdidaktik</p> <p>Wie können mobile Endgeräte im Mathematikunterricht so eingesetzt werden, dass sie mehr sind als ein reiner Buch- und Heftersatz? In diesem Workshop schauen wir uns Tools an, die den Mathematikunterricht digital bereichern können - sowohl für Distanz-, als auch für Hybrid- und Präsenzphasen.</p>	<p>Julian Ruckdäschel – Lernprodukte aus Game-Based-Learning erstellen – Einsteiger/-in – Fachdidaktik, Schulentwicklung, Informatische Bildung</p> <p>Game-Based-Learning heißt, reale Spiele im Unterricht zu verwenden. Ein großes Problem ist dabei oft, wie Lernprozesse sichtbar gemacht werden können. Eine bekannte Herangehensweise ist es, z.B. aus historischen Spielen einen Vergleich zur Wirklichkeit zu ziehen und so das Spiel zu bewerten. Es gibt jedoch noch viel mehr, kreative Möglichkeiten, Lernspiele gewinnbringend einzusetzen. Dabei spielen Lernprodukte eine wichtige Rolle, da hier der Lernprozess von Schülern am deutlichsten wird. Darüber hinaus können diese Lernprodukte dazu beitragen, dass andere Schüler davon profitieren. So können diese das Spiel vielleicht noch besser nutzen, erhalten neue Ansichten oder können die Produkte selbst weiterentwickeln. In diesem Workshop werden dazu viele Impulse und Ideen zur praktischen Umsetzung gegeben.</p>

<p>Esslingen (121 307 8437, 0780)</p>	<p>Simone Dietsche – Sketchnotes im Unterricht – keine erforderlich - Fachdidaktik, Schulentwicklung</p> <p>Was steckt hinter der Technik und weshalb ist die Technik gerade in der Schule so nützlich? Neben Theorie und Methoden für den Unterricht sollen auch ein paar Sketchnotes gezeichnet werden.</p>	<p>Sven Müller-Entenmann / Dr. Friedhelm Lott – Erste Schritte zur Planung, Durchführung und Auswertung von Online-Konferenzen mit BigBlueButton – Einsteiger/-in – Schulentwicklung</p> <p>Im Workshop nutzen wir BBB und die Teilnehmer/-innen lernen durch ihre Teilnahme, wie man BBB für Online-Konferenzen nutzen kann. Gleichzeitig werden Inhalte aus unserer Online-Fortbildung 'Konferenzen und Sitzungen effizient planen, durchführen und auswerten' vermittelt.</p>	<p>Malte Schütz / Nikola von Mikusch – Einfach und effektiv Lernrückstände aufholen – Einsteiger/-in – Technik/Infrastruktur/Support</p> <p>Bei manchen Schülerinnen und Schülern haben sich durch die Schulschließungen und das Homeschooling einige Lernrückstände aufgetan. Im „normalen“ Schulalltag gestaltet es sich oft schwer, diese „Lücken“ wieder zu schließen. In unserem Workshop möchten wir Ihnen zeigen, wie Sie Ihren Schülerinnen und Schülern mit Hilfe der SESAM-Mediathek einfach und mit wenig Aufwand individuelle Unterstützung bieten können. Wir erklären Ihnen dabei kurz die SESAM-Mediathek, stellen Praxisbeispiele vor und geben weitere Anregungen für den Unterricht.</p>
<p>Freudenstadt (121 281 6396, 0152)</p>	<p>Franz Albers – Digitale Unterrichtsvorbereitung und -organisation mit dem Tablet – Einsteiger/-in – Unterrichtsorganisation</p> <p>Wie kann der Übergang vom analogen zum digitalen Lehrerralltag gelingen? Mit welchen digitalen Tools (z.B. OneNote, TeacherTool, ExplainEverything...) kann mir das Tablet den Schulalltag erleichtern? Ich biete Einblicke und Ideen für die Organisation und Strukturierung des Schulalltags mit dem Tablet als digitalem Büro über die Unterrichtsvorbereitung bis hin zur Notenverwaltung.</p>	<p>Bernd Baisch – "OpenBoard"- oder "Warum ich die Kreide aus der Hand gelegt habe" – keine erforderlich – Technik/Infrastruktur/Support, Fachdidaktik</p> <p>Mit der kostenlosen OpenBoard-Software (Win/Mac/Linux) wird aus Beamer und Leinwand zusammen mit einer beliebigen Stifteingabe ein interaktives Whiteboard, das einfach durch eigene Elemente und Symbole ergänzt werden kann. PDF-Import/-Export, Netzwerkspeicherung, Screencast... www.openboard.de muss heruntergeladen werden.</p>	<p>Florian Kirschenmann – Blended Learning - Moodle nachhaltig nutzen – Einsteiger/-in – Unterrichtsentwicklung</p> <p>Wie kann man Moodle während aber auch nach der Coronapandemie gewinnbringend im Präsenzunterricht für Blended Learning nutzen? Mögliche Antworten auf diese Frage werden anhand Praxisbeispielen vorgestellt und diskutiert.</p>
<p>Heidelberg (121 023 6816, 2341)</p>	<p>Dirk Baumann – Digital Storytelling im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht – Einsteiger/-in – Fachdidaktik</p> <p>Nach einem kurzen theoretischen Input werden verschiedene Apps und Webseiten vorgestellt, mit denen Schüler/-innen kreativ und leicht digitale Medien zum „Geschichtenerzählen“ nutzen können. Natürlich mit konkreten Beispielen aus dem Unterricht und Einführungen in die verschiedenen Apps.</p>	<p>Tobias Krah – Kreatives und produktives Unterrichten mit einer Präsentationssoftware: Gamification und Quizformate – Fortgeschrittene/-r – Fachdidaktik</p> <p>Der Workshop verhilft mit einer ansprechenden Foliengestaltung die Schüler/-innen intrinsisch zu motivieren. Angelehnt an verschiedene Quizshows können die einzelnen Templates zu jeder Phase des Unterrichts eingebaut werden. Zu Beginn der Stunde, zur Wiederholung, zwischendurch, um Teilziele zu sichern, aber auch Gesamtsicherungen mit richtig oder falsch Aussagen werden aufgezeigt. In einem nächsten Schritt können auch anspruchsvolle Lernpfade angelegt werden. Der Vorteil der Templates besteht wie immer darin, es jederzeit auf verschiedene Bedingungen anpassen zu können und somit langfristig Zeit zu sparen.</p>	<p>Tobias Krah – Kreatives und produktives Unterrichten mit einer Präsentationssoftware: Erstellung von eBooks und EduBreakout Schlösser für on- und offline Szenarien – Fortgeschrittene/-r – Fachdidaktik</p> <p>Der Einsatz der eBook-Vorlage basiert auf ähnlichen Funktionsmechanismen wie die Lerntheke. Sie wird interaktiv mit Aufträgen, Texten, Videos sowie Games angelegt und eignet sich insbesondere für Fächer, bei denen Inhalte und Zusammenhänge erst durch verschiedenste Informationen erarbeitet werden müssen. Das klassische Arbeitsblatt hat ausgedient und man spart sich damit auch das lästige Kopieren. Da im Vorfeld meist schon eine Präsentation zum Thema konzipiert wurde, kann diese hier mit wenig Aufwand zu einem eBook umgewandelt werden. Nach Fertigstellung können die Schülerinnen und Schüler nach ihren Wünschen interaktiv durch die Vorlage navigieren.</p>
<p>Heidenheim (121 421 2686, 1997)</p>	<p>Daniel Kent – DAKORA - Selbstgestaltung der eigenen Lernprozesse digital ermöglichen und begleiten – Einsteiger/-in – Schulentwicklung, Fachdidaktik</p> <p>Der Workshop gibt einen grundlegenden Einblick in das Moodle-Plugin DAKORA. Dieses unterstützt als Lernmanagementsystem eine Lernkultur, die es Lerner*innen ermöglicht aktiv ihr Lernen zu gestalten. Das Lernen als individueller Prozess nach KMK-Empfehlung wird durch DAKORA im Rahmen eines kontinuierlichen Feedbacks unterstützt und kann aufgrund der sichtbaren Kompetenzzuwächse (Lernfortschritte) durch differenzierte Rückmeldung und Lernberatungen durch die Lehrkraft begleitet werden. Im Workshop wird der gesamte Funktionsumfang aus Kompetenzraster, individuellen Wochenplan und Übersichten zum Lernstand aufgezeigt.</p>	<p>Joachim Oest – Design Thinking im Unterricht – keine erforderlich – Schulentwicklung, Fachdidaktik</p> <p>Früher konnten Lehrende davon ausgehen, dass die Inhalte, die sie im Unterricht vermittelten, Schüler ihr ganzes Leben begleiten. Das hat sich geändert und wirft neue Fragen auf. Die Schülerinnen und Schüler werden später Berufe ausüben, die es heute vielleicht noch gar nicht gibt. Sie werden Technologien nutzen, die bisher noch nicht erfunden sind. Kurz: Sie werden in einer Welt leben, von der wir heute noch gar nicht genau wissen, wie sie aussehen wird. Wie können die Lernenden bestmöglich auf diese Realität vorbereitet werden? Sind neue Herangehensweisen erforderlich? Neue Herangehensweisen verlangen nach innovativen Veränderungen an den Schulen. Design Thinking ist eine Möglichkeit, diesen Veränderungsprozess in Gang zu setzen. Design Thinking ist ein systematischer Innovationsansatz, der hilft, neuartige Lösungen für Probleme unterschiedlicher Art zu entwickeln. Ausgangspunkt und Fokus sind dabei die Bedürfnisse des Nutzers, für den die Lösung entwickelt wird.</p>	<p>Sandra Roos – Moodle im Informatikunterricht – Fortgeschrittene/-r – Informatische Bildung, Fachdidaktik</p> <p>Noch nie gab es ein passendes Buch. Moodlekursaktivitäten nachhaltig nutzen. Informatik-Gruppen bilden, im Lehrerteam eine "runde" Sache gestalten.</p>

<p>Heilbronn (121 368 1782, 4178)</p>	<p>Lukas Denker – Wie programmiere ich eine App für das iPhone? – Einsteiger/-in – Fachdidaktik, Informatische Bildung, Technik/Infrastruktur/Support</p> <p>In diesem Vortrag bringe ich Licht ins Dunkle und zeige, wie man schnell und ohne viel Grundwissen eine einfache App für das iPhone macht. Sie lernen außerdem, welche Hard- und Software benötigt wird und wie einfach es ist, die neue App auf das iPhone zu laden.</p> <p>In der anschließenden Fragerunde beantworte ich Ihnen gerne alle Fragen rund um die Programmierung, Veröffentlichung und Verbreitung von Apps und um entstehende Kosten.</p>	<p>Dr. Thomas Hanstein / Prof. Dr. Andreas Lanig – DIY-Videos im Unterricht – keine erforderlich – Technik/Infrastruktur/Support</p> <p>Wir bieten diesen Workshop als „Barcamp“ an, bei dem wir in der Eröffnungsphase die aktuellen Fragen sammeln, die dann innerhalb des Workshops als Videotutorial gelöst werden müssen. Im abschließenden Plenum kann der Mehrwert für das eigene Fach reflektiert werden.</p>	<p>N.N. – Neue Prüfungskultur – keine erforderlich – Schulentwicklung, Fachdidaktik</p>
<p>Konstanz (121 818 1785, 5898)</p>	<p>Christina Jaudes – Erfahrungsbericht: Spielerischer Einstieg in die Robotik mit LEGO Education Mindstorms EV3 an der Grundschule / Wie begeistert man auch Mädchen für MINT? – keine erforderlich – Informatische Bildung</p> <p>Erfahrungsbericht über 7 Jahre Robotik mit begeisterten Schüler(inne)n an der Grundschule im Sach- und Matheunterricht, sowie als AG-Angebot.</p> <p>Mit dem Konstruktionsset von LEGO MINDSTORMS Education werden eine spielerische und kindgerechte Einführung in die Welt der Programmierung und Robotertechnik möglich.</p> <p>Mit LEGO® MINDSTORMS® Education EV3 lernen Schülerinnen und Schüler ab Klasse 3 realitätsnahe Probleme zu lösen. Sie bauen und programmieren funktionsfähige Robotermodelle und bewältigen damit eigenständig technische Herausforderungen. So müssen sie beispielsweise einen Lego Sonnenkollektor und eine Lego Kommunikationsstation aufrichten. Bei allen Aufgabenstellungen wird das kreative und analytische Denken zur Lösung komplexer Problemstellungen, auch Computational Thinking genannt, im hohen Maße gefördert. Diese Art von Robotik in der Grundschule lässt sich gut in den Sach- und Mathematikunterricht integrieren oder als AG Angebot.</p>	<p>Alexander Beer – Mit Podcasts Schüler/-innen für Inhalte begeistern – keine erforderlich – Informatische Bildung, Fachdidaktik, Social Media</p> <p>Podcasts sind Hörformate unterschiedlicher Art. Im Workshop werden wir Hörspiele und Podcasts rezeptiv nutzen und über Kriterien zu deren Einsatz sprechen. Darüber hinaus werden Möglichkeiten gezeigt, wie das Thema praktisch im Unterricht umgesetzt werden kann.</p>	<p>Alexander Beer – Mit Filmen motivieren - handlungsorientierter und praktischer Lehrweg für das berufliche Schulwesen – keine erforderlich – Informatische Bildung, Fachdidaktik, Social Media</p> <p>Im Workshop lernen Sie einen Lehrweg kennen, wie Sie mit Ihren Lernenden Filmarbeit durchführen können. Dabei werden wir an vielen einfachen praktischen Umsetzungsbeispielen arbeiten, die direkt im Unterricht umsetzbar sind.</p>
<p>Karlsruhe (1214458655, 6776)</p>		<p>Stefan Köhnlein – Clips mit dem iPad. Ideen für die Einbindung von Video/Film im Fachunterricht – Einsteiger/-in – Social Media, Fachdidaktik</p> <p>Sie lernen verschiedene Möglichkeiten kennen mit dem iPad kurze Clips (auch im Bereich Trickfilm) zu erstellen und diese auch zu bearbeiten. Anschließender Austausch über Einsatzmöglichkeiten im Unterricht.</p>	<p>Tina Maier – Body Brain Activity - erfolgreich konzentriertes Lernen mit Freude – keine erforderlich – Lehrer/-innengesundheit</p> <p>Hintergründe zu unserem Gehirn, zu seiner Motivation und Bereitschaft Neues zu lernen. Einblicke in einfache koordinative und visuelle Aufgaben und Übungen, die dabei helfen, individuelle neue neuronale Netzwerke aufzubauen und somit die Konzentrations- und Lernfähigkeit deutlich steigern und verbessern können.</p>