

digital@regional – ONLINE (16.11.2023)

08:45 – 09:45 Uhr [Begrüßung und Impulsvortrag](#)

**Cornelia Stenschke –
KI - ein Fernglas für die Schule?!**



Ist KI die große Konkurrenz für die Schule oder zeigt sie vielmehr auf, was sich an schulischer Bildung ändern muss? Mit den Ergänzenden Empfehlungen hat die KMK im Dezember 2021 Ziele für Entwicklung und Veränderung in Schule aufgezeigt. [Weiterführender Link](#).

In diesem Impulsvortrag werden Gedanken und Ideen dargelegt, wo sich hier sinnvolle Synergien ergeben, wie Lehrerinnen und Lehrer mit KI - und trotz KI - Lernen für die Zukunft gestalten können.

10:00 - 11:00 Uhr Workshop 1 (siehe nachfolgende Seite)

11:15 - 12:15 Uhr Workshop 2 (siehe nachfolgende Seite)

12:15 - 13:15 Uhr Mittagspause

13:15 – 14:00 Uhr [Kurzimpulse aus der Praxis](#)

14:15 – 15:15 Uhr Workshop 3 (siehe nachfolgende Seite)

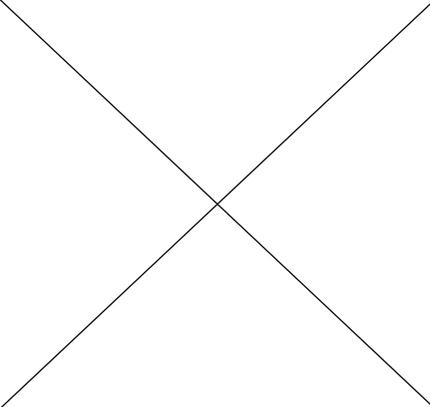
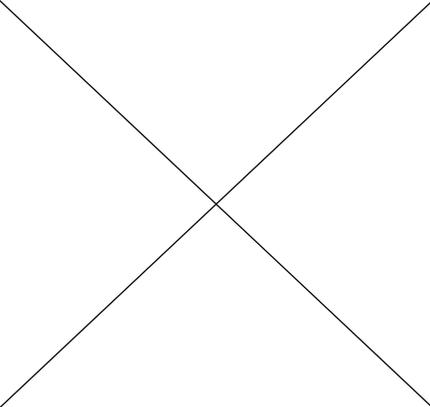
15:30 – 16:30 Uhr Workshop 4 (siehe nachfolgende Seite)

16:30 Uhr [Gemeinsamer Abschluss](#)

Wichtige Hinweise zum Programm:

1. Sie haben Fragen zum Fortbildungstag? Wollen Sie Feedback abgeben? Brauchen Sie Hilfe zur Technik? Dann kommen Sie zum [Haupt-, Hilfe- und Informationsraum](#) (Meetingnummer: 121 308 5842, PIN: 1930).
2. Sie können sich in jeden Workshop zur jeweiligen Zeit durch Anklicken des virtuellen Ortes (Link zum Raum) einwählen.
3. 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.
4. Sollte ein Workshop mit einem * gekennzeichnet sein, so gibt es in den Workshopbeschreibungen eine Nachricht der Referentin/des Referenten.

Virtueller Ort (Meetingnummer, PIN)	10:00 - 11:00 Uhr Workshop 1 (Referent/-in – Workshoptitel – Art – Einstufung – Kategorie)	11:15 - 12:15 Uhr Workshop 2 (Referent/-in – Workshoptitel – Art – Einstufung – Kategorie)	14:15 – 15:15 Uhr Workshop 3 (Referent/-in – Workshoptitel – Art – Einstufung – Kategorie)	15:30 - 16:30 Uhr Workshop 4 (Referent/-in – Workshoptitel – Art – Einstufung – Kategorie)
<p>Stuttgart (121 373 2742, 8718)</p>	<p>Steffen Jauch – Künstliche Intelligenz?! – In der Schule?! – Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Medienbildung, Informatische Bildung</p> <p>Künstliche Intelligenz ist in aller Munde und irgendwie gerade die (vermeintliche) Antwort auf alles. Immer mehr Produkte und Alltagsgegenstände werden „intelligent“. Einerseits fasziniert es uns, dass KI binnen Sekunden die zwei Katzenbilder aus 2 Millionen Bilddateien herausfiltert, andererseits sind wir erschrocken und fragen uns: Sind wir Menschen bald überflüssig? Natürlich sollten wir KI in der Schule behandeln, um den Schüler*innen eine fundierte Beurteilung dieser Technologie, abseits von Werbeversprechen zu ermöglichen. In dieser Session teile ich mit Ihnen Tools zum einfachen „Programmieren“ von KI ohne Vorkenntnisse, sowie Erfahrungen aus dem Unterricht!</p>	<p>Viktoria Heitmann – Hörverstehenskompetenzen im eigenen Tempo schulen mit digitalen Tools – Interaktiver Workshop – keine erforderlich – Medienbildung</p> <p>Hörverstehensaufgaben stellen viele Schüler*innen vor immense Herausforderungen. Die Sprecher reden schnell, nuscheln oder mit Akzent, sodass viele Lernende diese Aufgaben unter großem Druck bearbeiten. Digitale Tools wie Learningapps und Youtube ermöglichen es den Schüler*innen, ihre Hörverstehenskompetenzen im eigenen Tempo und dem eigenen Lernstand entsprechend zu schulen. Einige mögliche Aufgaben werden in diesem Workshop aufgezeigt und ausprobiert, gerne können Teilnehmende auch eigene Ideen und Erfahrungen mit einbringen.</p>	<p>Viktoria Heitmann – Digitales Storytelling mit Microsoft Sway und Bookcreator– Interaktiver Workshop – keine erforderlich – Medienbildung</p> <p>Egal ob Kurzgeschichte, Vorgangsbeschreibung oder Protokoll beim Experimentieren - an vielen Stellen und in allen Unterrichtsfächern erstellen Schüler*innen Beschreibungen, erzählen Geschichten, erläutern Vorgehensweisen. Diese „Stories“ digital darzustellen bringt viele Vorteile mit sich, da so der Text mit Bildern, Videos und vielem mehr untermalt werden kann. Microsoft Sway und Bookcreator sind Tools, die für Schüler*innen leicht zu bedienen sind und ihnen ermöglichen, ihre „Stories“ auszuschnücken, sie anschaulicher zu gestalten und - im Falle von Sway- sogar zu veröffentlichen. Wir lernen die Tools in diesem Workshop kennen und probieren sie gemeinsam aus.</p>	<p>Yavuz Ata – Deutschunterricht. Digital. Differenzieren – Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Medienbildung , Informatische Bildung</p> <p>Zeit ist kostbar und wir haben alle wenig davon, umso wichtiger ist es auch im Unterricht die digitalen Medien sinnvoll und zielgerichtet einzusetzen. Wir wollen uns gemeinsam anschauen, wie wir digitale Tools nutzen können, um im Unterricht "besser" differenziert unterrichten zu können - vor allem dann, wenn wir unterschiedliche Niveaus bedienen müssen. Hierbei nehmen wir an, dass wir eine Übungs- oder Vertiefungsstunde planen. Wir definieren das Thema und erstellen digitale Arbeitsblätter, die wir im Unterricht sofort einsetzen können. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Schüler*innen ein Tablet oder Notebook zur Verfügung haben.</p>
<p>Mannheim (121 859 0638, 7882)</p>	<p>Susi Teicher – Fluch oder Segen? Was kann ChatGPT im (Fremdsprachen-) Unterricht? – Diskussion/Vortrag – Einsteiger/-in – Medienbildung</p> <p>Neue Herausforderungen und Möglichkeiten in einer durch Digitalisierung veränderten Welt müssen sich im Unterricht niederschlagen. In diesem Workshop geht es anhand von Unterrichtsbeispielen um die Möglichkeiten und Grenzen von ChatGPT im (Fremdsprachen-) Unterricht.</p>	<p>Dr. Orfeas Dintsis /Jaqueline Pernet – Mit COACHING4FUTURE fit für die Arbeitswelt 4.0 – Interaktiver Workshop – keine erforderlich – Medienbildung</p> <p>Schon gewusst? Berufe mit Zukunft entdecken und die Welt von morgen mitgestalten: Das Programm COACHING4FUTURE unterstützt Schüler*innen in Baden-Württemberg mit Coaching-Teams im Klassenzimmer, Lehr- und Lernmaterialien, zwei Lern-Erlebnis-Trucks und einem neuen digitalen Lerntool in der Berufsorientierungsphase.</p>	<p>Timo Münzing – Spielerisches Lernen – Interaktiver Workshop – keine erforderlich – Medienbildung</p> <p>Nach einer kurzen theoretischen Einführung zum spielerischen Lernen werden verschiedene Plattformen und Tools gezeigt, die spielerisches Lernen ermöglichen und fördern. Es werden Unterrichtsideen vorgestellt und gemeinsam mit den Teilnehmenden eigene Inhalte entwickelt.</p>	<p>Timo Münzing – Digitale Hilfsmittel im Mathematikunterricht – Vortrag – keine erforderlich – Medienbildung</p> <p>Digitale Medien im Mathematikunterricht sind mehr als nur nettes Beiwerk. Sie können neue Grundvorstellungen bei den Schüler*innen ausbilden, selbstständiges Lernen unterstützen und eine positive Einstellung zum Fach Mathematik fördern. Im Workshop wird diskutiert, wie wir digitale Medien sinnvoll im Mathematikunterricht einsetzen können und beispielhaft an verschiedenen Programmen, Apps und Unterrichtssituationen besprochen.</p>

Virtueller Ort (Meetingnummer, PIN)	10:00 - 11:00 Uhr Workshop 1 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)	11:15 - 12:15 Uhr Workshop 2 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)	14:15 – 15:15 Uhr Workshop 3 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)	15:30 - 16:30 Uhr Workshop 4 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)
<p>Freiburg (121 052 6556, 2620)</p>			<p>Sebastian Staack – Virtuelle Museumräume kreieren - geht das überhaupt für Schule? – Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Medienbildung , Schulentwicklung, Informatische Bildung</p> <p>Die Corona-Krise hat dem Raum Schule Grenzen aufgezeigt. Ein Potential die bestehenden Grenzen zu erweitern liegt in VR. Mithilfe von „CoSpacesEdu“ und „MozillaHub“ lassen sich SuS Produkte ansprechend kollaborativ aufbereiten und ansprechend präsentieren. Ich möchte in diesem Workshop einfache Einstiegsideen zu VR im Unterricht aufzeigen.</p> <p style="text-align: center;">ABGESAGT</p>	<p>Mareike Brüggemann – iPads im Erdkundeunterricht – Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Medienbildung</p> <p>An verschiedenen Beispielen wird der Einsatz des iPads im Erdkundeunterricht gezeigt. Die Methoden können auch im Heimat- und Sachkundeunterricht der Grundschulen genutzt werden: Mithilfe digitaler Diagramme, Wirkungsgefügen und Protokollen können Informationen veranschaulicht werden. Podcasts und Radiobeiträge dienen zur Ergebnissicherung und virtuelle Exkursionen sowie Zeitreisen per Greenscreen können den Unterricht digital bereichern.</p> <p style="text-align: center;">ABGESAGT</p>
<p>Albstadt (121 881 7313, 6650)</p>	<p>Lukas Gerthofer (Schultech) – Neues aus der Technologieakzeptanz-Forschung: Auswirkung auf Geräte- und Supportprozesse – Vortrag – keine erforderlich – Informatische Bildung</p> <p>Welche Faktoren stehen dem gewinnbringenden Einsatz digitaler Medien im Weg? Eine Antwort auf diese Frage sowie alternative Wege sehen wir uns aus Perspektive der aktuellen Forschungs- und Studienlage an. Dazu lernen Sie die zentralen Hemmnisfaktoren auf wissenschaftlicher Basis kennen und können konkrete Handlungsempfehlungen für Ihre Schule ableiten.</p>	<p>Soraya Cornelius / Johannes Kempf – ProjektWorkFlow – Produktentwicklung im Unterricht innovativ gestalten! Agile und nutzerorientierte Produktentwicklung. – Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Medienbildung</p> <p>In diesem Workshop lernen Sie die neu entwickelte Methode „ProjektWorkFlow“ für die Produktentwicklung im Unterricht oder für Projekttag kennen. Gegenwärtig brauchen Schüler*innen eine Vielzahl an Kompetenzen, die über die inhaltlichen hinaus gehen. So müssen sie im Alltag und Beruf mit komplexen Fragestellungen umgehen können und kreative sowie innovative Lösungen für diese suchen und optimieren. Zudem wird es immer wichtiger in multiprofessionellen Teams zusammenzuarbeiten. Die Methode fördert den Erwerb und die Vertiefung dieser zukunftsorientierten Fähigkeiten und ist eine tolle Möglichkeit Projekte agil und nutzerorientiert durchzuführen. Der „WorkFlow“ wird in sieben Phasen mit kreativitätsfördernden und reflektiven Methoden umgesetzt. So macht Produktentwicklung richtig Spaß!</p>	<p>Nataliya Levytska – Kollaborativ erstellte & dreifach differenzierte Sprachübungen am Beispiel von LearningApps (Fremdsprachen/DaZ) – Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Medienbildung</p> <p>Wenn man es alleine macht kann es viel Zeit in Anspruch nehmen, dreifach differenzierte Materialien zu erstellen. Erledigt man es aber mit ein paar Kolleg*innen kollaborativ und arbeitsteilig, entstehen in kürzester Zeit zahlreiche neue Übungen, differenziert angepasst an die Lerngruppe bzw. die einzelnen Schüler*innen. Als Gruppe erstellen wir gemeinsam einige dreifach differenzierte DaZ-Wortschatzübungen auf der Wort- bzw. Satzebene.</p>	<p>Soraya Cornelius – Motivieren mit Erklärvideos! – Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Medienbildung</p> <p>In dieser Fortbildung liegt der Schwerpunkt auf der Erklärvideo-Produktion durch die Lehrkraft für den Unterricht. Bevor mit der eigenen Produktion begonnen werden kann, müssen einige Fragen berücksichtigt werden: Was ist ein Erklärvideo und warum ist es sinnvoll sie in den Unterricht einzubinden? Wie gehe ich dabei zielgerichtet vor? Welche Arten von Videos bieten sich für die eigene Erklärvideo-Anfertigung an? Während dieses Workshops haben Sie auch die Möglichkeit sich mit Hilfe von kleinen praktischen Übungen in die Erklärvideo-Produktion einzuarbeiten. Abschließend stelle ich Ihnen eine Checkliste für die eigene Anfertigung vor, die Sie schrittweise durch diese leitet und dadurch bei Ihrer eigenen Erklärvideo-Produktion unterstützen kann.</p>

Virtueller Ort (Meetingnummer, PIN)	10:00 - 11:00 Uhr Workshop 1 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)	11:15 - 12:15 Uhr Workshop 2 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)	14:15 – 15:15 Uhr Workshop 3 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)	15:30 - 16:30 Uhr Workshop 4 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)
<p>Biberach (121 603 7140, 4733)</p>	<p>Felix Unger – Ein Song in 60 Minuten?! - Musik-Apps in der pädagogischen Praxis –Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Medienbildung In dieser Fortbildung wird gezeigt, wie Lehrkräfte mit Schüler*innen niederschwellig Musik & Songs produzieren können. Dafür erhalten die Teilnehmende einen detaillierten Einblick in die technischen und didaktischen Möglichkeiten moderner Musiksoftware. Der Workshop orientiert sich an praktischen Methoden, die mit SuS aller Jahrgangsstufen ohne musikalische Vorbildung in verschiedenen pädagogischen Feldern umgesetzt werden können. Die Möglichkeiten digitaler Musikproduktion mit Apps sind unendlich - mit ihrer Hilfe können Schüler*Innen eigenständig Musik erstellen oder sich kreativ mit Emotionen auseinandersetzen. So können z.B. Gedichte und Geschichten vertont oder eine Titelmelodie erstellt werden. Im Verlauf des Workshops durchlaufen die Teilnehmenden verschiedenen „Stationen“ der Musik und erstellen einen eigenen Song. Am Ende bleibt genug Zeit, um Fragen oder Projektideen zu besprechen.</p>	<p>Felix Unger – Ein Film erklärt die Welt - Niederschwellig Filme mit dem iPad erstellen – Interaktiver Workshop – keine erforderlich – Medienbildung In dieser Fortbildung wird gezeigt, wie Lehrkräfte mit Schüler*innen niederschwellig Filme & Trailer mit der App „iMovie“ produzieren können. Ziel des Workshops ist es, den Teilnehmer*innen einen detaillierten Einblick in die technischen und didaktischen Möglichkeiten der Software zu ermöglichen. „iMovie“ ermöglicht es, schnell und einfach Filme zu erstellen. Schüler*innen können diese visuellen Medien nutzen, um fachübergreifende Lehrinhalte zu verstehen oder ihre eigenen Emotionen & Ideen kreativ zu verarbeiten. Der Workshop orientiert sich an praktisch angewandten Methoden, die vor allem mit Schüler*Innen ohne Vorbildung im sonderpädagogischen Umfeld umgesetzt werden können.</p>	<p>Torsten Traub –Mathe macht mobil - Tablets und Co im Mathematikunterricht – Interaktiver Workshop – keine erforderlich – Medienbildung Mobiles Lernen ist viel mehr, als die Nutzung eines Tablets als Heft- oder Buchersatz. Tablets und Co können den Mathematikunterricht vielfältig bereichern und ganz neue Lernszenarien ermöglichen. Lernförderliche Visualisierungen und individuelles Üben sind schnell und einfach umsetzbar. Daneben bieten mobile Endgeräte im Unterricht noch viele weitere Potentiale, die für das Lernen gewinnbringend eingesetzt werden können. Die Teilnehmenden lernen Anwendungen kennen, die Lehrkräften die Arbeit erleichtern und Lernenden neue Zugänge ermöglichen.</p> <p style="text-align: center;">ABGESAGT</p>	<p>Torsten Traub –Nur noch kurz die Welt retten - Ideen für BNE im digitalen Klassenzimmer – Interaktiver Workshop – keine erforderlich – Medienbildung Die 17 Ziele sind ein dringendes Zukunftsthema und BNE ist als Leitperspektive in vielen Fächern und Fächerverbänden zu finden. Im interaktiven Workshop lernen wir Tools und Anwendungen kennen, die das Thema Nachhaltigkeit aufgreifen und digital umsetzen. Neben Tools, die mit inhaltlichem Schwerpunkt Themen der Nachhaltigkeit für Lernende interaktiv und multimedial greifbar machen, betrachten wir auch Tools, die passende methodische Prinzipien umsetzen. Der Workshop richtet sich an Teilnehmende aller Schularten und Unterrichtsfächer.</p>
<p>Calw (121 303 3246, 4025)</p>	<p>Katharina Sambeth / Klasse 10a der Mädchenrealschule Volkach – Unterricht mal anderes ... Warum wir statt "normalen" Unterricht einen Instagram- und TikTok-Account betreiben – Vortrag/Diskussion – Einsteiger/-in – Social Media Bereits im zweiten Jahr in Folge führt eine 10. Klasse einer Realschule das Projekt @schoolitics durch. Die Mädchen konzipieren hierbei zu aktuellen und lehrplankonformen Themen Beiträge für Social Media und lernen neben inhaltlichen Aspekten auch viel über Social Media, Fake News sowie Projektmanagement. Im Workshop berichten die Mädchen gemeinsam mit ihrer Lehrkraft über das Projekt und welche Vorteile, aber auch Schwierigkeiten sie bisher erlebt haben.</p>	<p>Tobias Krah – Quizzing und Gamification – Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Medienbildung Mit einer ansprechenden Foliengestaltung verhilft der Workshop 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 – Einfache Filmideen mit Powerpoint – Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Medienbildung Mit Hilfe des Workshops werden Filmideen thematisiert, die sich einfach mit Powerpoint und iPad umsetzen lassen. Der Fokus liegt vor allem auf möglichen Einsatzszenarien, wie Legevideos, Schnitttraining, fertige Einträge zum Leben erwecken zu lassen oder eine mögliche Miniserie im Netflix-Style zu produzieren, die von SchülerInnen und Schülern ebenfalls im Unterricht umgesetzt werden können. Die Teilnehmenden werden gebeten ein zweites Gerät zur Verfügung zu haben, um aktiv die einzelnen Elemente ausprobieren zu können.</p>	<p>Katharina Sambeth / Björn Hennig – KI im Geschichts- und Politikunterricht– Interaktiver Workshop – keine erforderlich – Medienbildung, Informatische Bildung Im Workshop zeigen die Referent*innen Katharina Sambeth und Björn Hennig anhand von ausgewählten Beispielen den Einsatz von Künstlicher Intelligenz (ChatGPT, Fobizz Tools & Midjourney) im Geschichts- und Politikunterricht.</p>

Virtueller Ort (Meetingnummer, PIN)	10:00 - 11:00 Uhr Workshop 1 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)	11:15 - 12:15 Uhr Workshop 2 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)	14:15 – 15:15 Uhr Workshop 3 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)	15:30 - 16:30 Uhr Workshop 4 (Referent/-in – Workshopitel – Art – Einstufung – Kategorie)
<p>Tauberbischofsheim (121 615 5160, 8273)</p>	<p>Ronny Korablin – Blended Learning in der Sekundarstufe II– Vortrag/Diskussion – Fortgeschrittene/-r – Schulentwicklung, Medienbildung Ist Blended Learning die eierlegende Wollmilchsau? Diese Frage stellt sich, wenn man sich mit dieser Unterrichtsorganisationsform näher auseinandersetzt. Über Wege der Umsetzung sowie Stärken und Schwächen des Blended Learnings soll es in diesem Workshop gehen.</p>	<p>Ronny Korablin – Die Arbeit mit einem digitalen Campus und einem digitalen Lehrer*innenzimmer – Diskussion/Vortrag – Einsteiger/-in – Schulentwicklung Neben der klassischen Unterrichtsentwicklung kann sich Schule auch im Bereich der Schulverwaltung und Schulkultur dank verschiedener Digitalisierungsprozesse modernisieren. In diesem Workshop werden Ansätze präsentiert, wie cloudbasierte "Schulhöfe" und "Lehrer*innenzimmer" auf itslearning aussehen können.</p>	<p>Julian Ruckdäschel – Medienwelten von Schüler*innen im Unterricht integrieren– Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Social Media, Medienbildung Schüler*innen nutzen viele verschiedene Medienformate, wie WhatsApp, TikTok oder Instagram. Die Formate werden kurz vorgestellt sowie Vor- und Nachteile diskutiert. Anhand praxisnaher Beispiele erhalten Sie Impulse und Ideen, sie sinnvoll im Unterricht einzusetzen. So können Schüler*innen stärker motiviert werden und Gespräche über verschiedenste Perspektiven entstehen. Dazu erstellen Sie eigene Medienprodukte, die Ihre Schüler*innen ohne Datenschutzproblematik produzieren können: kreative Memes, selbst erdachte Chatverläufe und eigene Insta-Beiträge.</p>	<p>Julian Ruckdäschel – H5P meets Gamification – Interaktiver Workshop – Fortgeschrittene/-r – Medienbildung Sie können eigene H5P-Inhalte erstellen und wollen nun didaktisch ein neues Level erreichen? Dann hilft Ihnen dieser Workshop, einige Grundprinzipien von Gamification digital umzusetzen. Sie erhalten viele Beispiele und Ideen, die im Unterricht verwendet werden können. Anhand einer Vorlage können Sie auch direkt Ihr erstes eigenes Unterrichtsmaterial erstellen und anpassen.</p>
<p>Emmendingen (121 365 3681, 7727)</p>	<p>Marco Bebek – Kollaboratives Lernen – Vortrag – Einsteiger/-in – Medienbildung In diesem Workshop lernen Sie mit der datenschutzkonformen Plattform taskcard umzugehen. Dafür wird Ihnen gezeigt, wie digitale Inhalte eingebunden werden und mit wichtigen Funktionen umzugehen ist. Außerdem erfahren Sie, wie Sie die Ergebnisse Ihrer Schüler*innen sichern und Feedback geben können.</p>	<p>Frank Wenzel – GetMobile mit dem digitalen Werkzeugkoffer – Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Schulentwicklung Aus dem Wunsch heraus, didaktisch reflektierter digital zu arbeiten, haben wir mit dem Kollegium einen Medienwerkzeugkoffer für den Unterrichtseinsatz erstellt. Wir möchten das Projekt, unser Vorgehen sowie die Ergebnisse vorstellen und gerne im Austausch mit euch weiterentwickeln.</p>	<p>Marco Bebek – Tabletclassen erfolgreich einrichten – Vortrag – Einsteiger/-in – Schulentwicklung Durch den Digitalpakt und den Medienentwicklungsplan erhalten viele Schulen Tablets. Meistens ist eine 1:1-Ausstattung sinnvoll. In einem kurzen Vortrag erhalten Sie einen Einblick in die Einrichtung von Tabletclassen (Vorbereitung, Verwaltung, Technik, Ausgabe, Schulung der Schüler*innen).</p>	<p>Michael Simon – Künstliche Intelligenz im Fremdsprachenunterricht. Chance und Grenzen. – Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Medienbildung Die Session gibt einen Überblick an Einsatzmöglichkeiten von KI-Anwendungen zur Schulung der einzelnen funktionalen kommunikativen Kompetenzen. Dabei thematisieren wir, wie KI die Unterrichtsvorbereitung unterstützen kann und diskutieren die Chancen sowie Grenzen der Nutzung im FSU.</p> <p style="text-align: center;">ABGESAGT</p>

Virtueller Ort (Meetingnummer, PIN)	10:00 - 11:00 Uhr Workshop 1 (Referent/-in – Workshoptitel – Art – Einstufung – Kategorie)	11:15 - 12:15 Uhr Workshop 2 (Referent/-in – Workshoptitel – Art – Einstufung – Kategorie)	14:15 – 15:15 Uhr Workshop 3 (Referent/-in – Workshoptitel – Art – Einstufung – Kategorie)	15:30 - 16:30 Uhr Workshop 4 (Referent/-in – Workshoptitel – Art – Einstufung – Kategorie)
<p>Esslingen (121 307 8437, 0780)</p>	<p style="text-align: center; font-size: 4em;">X</p>	<p>Prof. Dr. Andreas Lanig / Dr. Thomas Hanstein – Virtuelle und hybride Lösungen seit der Pandemie bis heute – Diskussion/Vortrag – Einsteiger/-in – Schulentwicklung, Social Media In 18 Beiträgen unseres Sammelbandes (Kopaed 2022) geben Pionierinnen und Pioniere aus der Schul- und Hochschullandschaft Beispiele, wie onlinegestützter Unterricht funktionieren kann. In einem kurzen Input stellen wir die Beiträge vor, anschließend entwerfen wir gemeinsam mit den Teilnehmenden Möglichkeiten, die vorgestellten Innovationen im eigenen Unterricht anzuwenden. Die Veränderung des Unterrichts hat immer auch Auswirkungen auf die Schulentwicklung, was wir ebenfalls diskutieren wollen.</p>	<p>Felix Unger – Präsentieren mit Keynote – Interaktiver Workshop – Einsteiger/-in – Medienbildung Mit der kostenlosen iPad-App Keynote kann man neben Arbeitsblättern natürlich auch richtige Präsentationen erstellen. In dieser Fortbildung zeigen wir, wie man diese designed, Fotos und Videos hinzufügt sowie verschiedenen Vorlagen ausprobiert.</p>	<p>Annabel Iser (Schulmanager Online) / Johannes Börsig (Gymnasium Achern) – Organisatorische Abläufe vereinfachen mit dem Schulmanager Online – Vortrag – keine erforderlich – Informatische Bildung Johannes Börsig vom Gymnasium Achern wird aus seiner Praxiserfahrung mit Schulmanager Online berichten. Er verwendet seit drei Jahren den Schulmanager als Online-Lösung unter anderem für das digitale Klassenbuch, die Fehlzeitenverwaltung und die Anzeige des Stundenplans. Annabel Iser von Schulmanager Online zeigt Ihnen zudem die Grundfunktionalitäten der verwendeten Module und steht für einen Austausch bereit. So bekommen Sie einen Einblick in die Software, wie diese im Alltag angewendet wird und Sie unterstützen kann, organisatorische Abläufe zu vereinfachen und zu digitalisieren.</p>