

Programm **WORKSHOPRAUM 1**

didacta
die Bildungsmesse

Samstag, den 11.03.23

<p>11:15 - 12:00 Uhr</p>	<p align="center">Drei Schritte vor, vier nach links - Wie geht Coding in der Grundschule – <i>Torsten Traub, LMZ BW</i> –</p> <p>Coding und algorithmisches Denken können schon in der Grundschule thematisiert werden. Mit einfachen Tools lassen sich handlungsorientiert Erfahrungen sammeln - oder sogar ganz ohne technische Hilfsmittel.</p>
<p>12:15 - 13:00 Uhr</p>	<p align="center">Auf die Eltern kommt es an! – <i>Johannes Stollhof (Franziskus Gymnasium, Mutlangen) und Wibke Tiedmann (Ordensschulen Trägerverbund gGmbH, Bad Saulgau)</i> –</p> <p>(Medien-)Bildung betrifft alle am Schulleben Beteiligten: Schüler*innen, Lehrer*innen und die Eltern. - Wie wir Eltern beteiligen, welche Bildungsangebote wir für und mit ihnen gestalten, davon möchten erzählen. Darüber wollen wir ins Gespräch kommen.</p>
<p>13:15 - 14:00 Uhr</p>	<p align="center">Digitale Hilfsmittel im Mathematikunterricht – <i>Timo Münzing, Walter-Eucken-Schule Karlsruhe</i> –</p> <p>Seit 9 Jahren arbeite ich mit dem iPad als Dienstgerät und decke damit nahezu jede Tätigkeit meines beruflichen Alltags ab. Im Workshop zeige ich Tricks in der Bedienung, spannende Apps für den Lehrer/-innenalltag und Hinweise aus der Praxis. Bringen Sie gerne Ihr eigenes iPad mit.</p>
<p>14:15 - 15:00 Uhr</p>	<p align="center">Augmented (AR) und Virtual Reality (VR) im Unterricht - Ideen und Beispiele – <i>Ann Kathrin Schäfer/Raphael Alber, SMZ Karlsruhe</i> –</p> <p>Probiere es aus und diskutiere mit! AR und VR bieten den Schülerinnen und Schülern im Unterricht neue Zugangswege zu Fachinhalten und ermöglichen es der Lehrkraft in der Unterrichtsplanung schülerorientiertere und lernförderlichere Lernangebote anzubieten. Im Workshop stellt die Referentin den didaktisch-methodischen Nutzen von kostenlosen AR und VR-Tools vor, gibt Tipps und Anregungen für die unterrichtliche Nutzung und Raum zum Austausch. Der Fokus liegt auf dem methodischen Einsatz von AR/VR im Unterricht. Gemeinsam werden verschiedene (kostenlose) Tools und Anwendungen ausprobiert und reflektiert. Der AR-Anteil hierbei überwiegt.</p>

Programm **WORKSHOPRAUM 2**

Samstag, den 11.03.23

didacta
die Bildungsmesse

<p>11:15 - 12:00 Uhr</p>	<p align="center">Body and brain modern activity – <i>Tina Maier, Ergotherapeutin und body`n brain Trainerin</i> –</p> <p>Koordination Übungen für eine optimale Vernetzung im Gehirn, verbesserte Konzentration und Merkfähigkeit sowie Entspannung für das Gehirn, um mit Spaß und Freude im Schul- und Bildungsalltag optimal voranzukommen. Gespickt mit visuellen und auditiven Wahrnehmungsübungen und kurzen Entstressungsübungen, die perfekt in den Schul- und Bildungsalltag integriert werden können.</p>
<p>12:15 - 13:00 Uhr</p>	<p align="center">Call to Action: Storytelling und Game-based Learning mit Minetest und BLOCKALOT effektiv einsetzen – <i>Chris Binder, Innovation@LMZ</i> –</p> <p>Die Geschichten, Heldinnen und Helden sowie Herausforderungen digitaler Spiele motivieren regelmäßig Jugendliche, Zeit in virtuellen Spielumgebungen zu verbringen. Wie kann dieses Potenzial mit Hilfe von Game-based Learning in der Bildung genutzt werden? Am Beispiel des freien Blockspiels Minetest und des Webdashboards BLOCKALOT des Landesmedienzentrums BW soll das gezeigt werden. In einem kurzweiligen Praxisworkshop zeigt Chris Binder, der bereits zahlreiche schulische und außerschulische Projekte mit Minetest betreut hat, wie ein Lernabenteuer mit Storytelling aussehen kann und wie Lernbegleitende selbst Minetest und BLOCKALOT mit den Lernenden einsetzen können.</p>
<p>13:15 - 14:00 Uhr</p>	<p align="center">Game-based Learning: Minetest und BLOCKALOT für Neulinge – <i>Chris Binder, Innovation@LMZ</i> –</p> <p>Wie können digitale Spiele eingesetzt werden, um Problemlösefähigkeiten, Kollaboration und Kreativität in fachspezifischen oder überfachlichen Szenarien zu entwickeln? Das erfahren Sie in diesem Workshop anhand des freien Blockspiels Minetest und dem Webdashboard BLOCKALOT des Landesmedienzentrums BW. Wenn Sie noch Neuling bei digitalen Spielen sind oder erfahren möchten, wie Sie selbst kinderleicht Szenarien für Ihre Bildungszwecke einsetzen können, sind Sie hier richtig!</p>
<p>14:15 - 15:00 Uhr</p>	<p align="center">Das iPad als Unterrichtswerkzeug für GS-Kinder – <i>Stefan Fassnacht, KMZ Landkreis Karlsruhe</i> –</p> <p>Schülerinnen und Schüler, die in ihrem Tempo mit automatischer Rückmeldung Übungen absolvieren? Mit H5P ist dieses Setting sehr einfach und schnell umsetzbar. In diesem Workshop lernen Sie die Grundlagen von H5P kennen und erstellen erste kleine Übung, die sie direkt im Unterricht einsetzen können. Zur Erstellung benötigen Sie ein eigenes Endgerät (Tablet ist ausreichend).</p>