

In Kooperation mit:

**didacta**

**4teachers.de**  
von Lehrern für Lehrer

# mobile.schule

## Didacta Programm

Dienstag, 20.02.2024

*westermann*



LMZ



LANDESMEDIENZENTRUM  
BADEN-WÜRTTEMBERG



INTERACTIVE  
ROBOTICS

**SMART**

**lernlog**

Digitale  
Lernbegleitung

**sphero**

Apple Authorised Education Specialist

**Digitale Bildungswochen**  
Januar/Februar 2024

Jetzt kostenlos  
anmelden!



**Mietra**

**FUJOUR**  
BERUFSORIENTIERUNG



**st**  
schultech

**fischertechnik**



# Hauptbühne

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:30–11:30	Zukunft Schule: Die Denkrichtung ändern – Was würde Kolumbus tun? (Myrle Dziak-Mahler)	Welche Kompetenzen benötigen Lehrkräfte und Führungskräfte in der Schule, wenn Bildung gemeinsam mit und für unsere Schüler*innen zukunftsfähig gestaltet werden soll? Wie gelingt es, Sicherheit zu gewinnen in einem zutiefst unsicheren Umfeld? Mit dem Modell „Zukunft4“, das Myrle Dziak-Mahler in den drei Jahren Coronapandemie entwickelt hat, bietet sie Antwortoptionen an. Ausgehend von dem Begriff „Literacy“ werden vier Felder aufgezeigt, mittels derer Lehr- und Führungskräfte Handlungssicherheit in der digitalisierten und von Krisen geschüttelten Gesellschaft erlangen können. Der Vortrag wird konkret und an Beispielen deutlich machen, welche Rolle Mut, Zuversicht und eine neue Denkrichtung dabei spielen.
11:30–12:00	Lehren und Lernen in Schule: total digital?! (Jacob Chammon)	Die jüngsten PISA-Ergebnisse haben gezeigt, dass die deutschen Schulen in Sachen Digitalität Nachholbedarf haben. Wie vielfältig das Thema für das Lehren und Lernen ist und welche Folgen mehr Digitalität für die Schulorganisation, aber auch den Unterricht hat, erläutert Jacob Chammon, Geschäftsführer der Deutsche Telekom Stiftung in seinem Impuls
12:00–12:30	„Ganztag und Raum“ - Räumliche Nutzungskonzepte für einen kindgerechten Ganztag (Lisa Lemke)	Angesichts des kommenden Rechtsanspruchs auf ganztägige Förderung von Kindern im Grundschulalter (GaFöG) ab 2026 fragen sich viele Kommunen, Schulen sowie Träger der Jugendhilfe, wie sich qualitative ganztägige Bildung bei begrenztem Raumangebot umsetzen lässt. Hier setzt das Projekt „Ganztag und Raum“ an. Mit fünf ausgewählten Standorten entwickelt die Montag Stiftung Jugend und Gesellschaft integrierte Nutzungskonzepte, die Ganztagsschulentwicklung voranbringen: Multiprofessionelle Teamarbeit, kindgerechte Rhythmisierung und eine angepasste Möblierung zielen auf die pädagogische, organisatorische und räumliche Verzahnung von Vormittag und Nachmittag. Das Projekt zeigt, wie sich zukunftsfähige inklusive ganztägige Bildung mit geringen Umbaumaßnahmen in bestehenden Räumen umsetzen lässt.
12:30–13:00	Fake News entlarven und Hatespeech kontern – das Unterrichtsmaterial von BITTE WAS?! (Angela Klein, Aliki Alamanis/ LMZ BW)	Wie können Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte medienpädagogische Themen wie Desinformation oder Hatespeech in den sozialen Medien in ihren Unterricht bringen oder den Fachunterricht durch aktive Medienarbeit bereichern? Die Medienpädagoginnen, Medienpädagogen und Lehrkräfte der Kampagne BITTE WAS?! stellen Ihnen umfangreiche Unterrichtsmaterialien für verschiedene Klassenstufen und Fächer vor, die kostenlos erhältlich und direkt einsetzbar sind.
13:00–13:30	#UseTheNews - Allianz für Medienkompetenz im digitalen Zeitalter (Projektteam #UseTheNews / Westermann)	#UseTheNews ist ein bundesweites Projekt, das sich im Wesentlichen an junge Journalisten/-innen, Medieninteressierte und Lehrkräfte richtet. Es versteht sich als Allianz für Nachrichtenkompetenz im digitalen Zeitalter und möchte sicherstellen, dass gerade junge Menschen in neuen Formaten mit seriösen und faktenbasierten Nachrichten erreicht werden. Durch Smartphone, Internet und soziale Netzwerke sehen sich junge Menschen einem gigantischen Informationsangebot ausgesetzt. Für das sichere Navigieren in diesem Überangebot sind Fertigkeiten für den Umgang mit News, Posts, Videos, Messages und Kommentaren elementar. Für Lernende ebenso wie für Lehrende. Initiiert wurde #UseTheNews durch die dpa, das Leibniz-Institut für Medienforschung   Hans-Bredow-Institut und den Senat der Freien und Hansestadt Hamburg, die 2024 zum „Jahr der Nachricht“ ausgerufen haben. Im Vortrag werden die Initiative und besonders das Angebot für Lehrkräfte vorgestellt.
13:30–14:00	Goodnotes, ein Allzwecktool für den Lehrer:innen Alltag (Daniel Steh)	Goodnotes, ein Allzwecktool für den Lehrer:innen Alltag: Notieren, Scannen, Organisieren, Sammeln, Ebookreader oder Whiteboard... Grundlagen und Best Practice Tipps und Tricks - live - learning by doing.

# Hauptbühne

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
14:00–14:30	Taskcards - Arbeiten mit digitalen Pinnwänden (Daniel Steh)	Beispiele und Tipps zur effizienten Nutzung und Arbeitserleichterung
14:30–15:00	Ein Beispiel für einen erfolgreichen Digitalisierungsprozess: Die Bertha-von-Suttner-Gesamtschule Dormagen (Marc-Albrecht Hermanns)	Die Digitalisierung der Bertha-von-Suttner-Gesamtschule ist auf einem guten Weg: in allen Klassenräumen hängen digitale Tafeln, die Klassen 5-8 und die Jahrgänge 11 und 12 sind bereits 1:1 mit iPads ausgestattet, alle weiteren Jahrgänge folgen. Seit 20 Jahren wird an der Schule bereits Moodle als Lernplattform genutzt. Die gute Ausstattung haben wir als Schule - in den anderen Schulen in Dormagen sieht es ähnlich aus - unserem Schulträger zu verdanken. Doch wie gehen wir mit dieser guten Ausstattung um? Gibt es genaue Pläne, wer wann was zu tun hat? - Meine These lautet: erst wenn die Ausstattung in der Schule vorhanden ist, kann sinnvoll digitale Schulentwicklung betrieben werden: weil erst dann sichtbar wird, was mit Hilfe digitaler Geräte möglich ist. Weil erst dann die Fortbildung von Kolleginnen und Kollegen auf fruchtbaren Boden fällt. Weil erst dann die Kompetenz bei Lehrerinnen und Lehrern und Schülerinnen und Schülern wächst, um sinnvolle Konzepte und nachhaltige entwickeln zu können. Weil erst dann vorbildhafte Projekte und Ideen zur Nutzung digitaler Inhalte auf fruchtbarem Boden wachsen können. In einer Art Werkstattbericht zeige ich auf, wie der aktuelle Stand der Dinge bei uns an der Schule ist.
15:00–15:30	#hacktheworldabetterplace (Julia Freudenberg/ Hacker School)	Begeisterung für (digitale) Zukunftsberufe ist für alle jungen Menschen wichtig. Wie kann man erreichen, dass sich auch Mädchen und sozioökonomisch benachteiligte Jugendliche für diese Themen öffnen? Dr. Julia Freudenberg von der Hacker School teilt Erfahrungen und Anregungen.
15:30–16:00	Die Makersphere als offener Lernraum am SMZ Karlsruhe (Jan Hamsch, Christian Bader/ SMZ KA)	Seit November 2022 wird das bereits bestehende Angebot des Stadtmedienzentrums durch die Makersphere erweitert. Unter einer Makersphere verstehen wir eine Kombination aus inhaltlichen Angeboten und Räumlichkeiten, welche zum Ausprobieren, Austauschen und Lernen einladen. Die Makersphere besteht aus der gaming_&codingschool, einem Makerspace, einer Medienwerkstatt sowie dem Technika-Lab des CyberForums Karlsruhe. Jeden Freitag haben alle Interessierten die Möglichkeit sich im offenen Angebot der Makersphere mit den unterschiedlichen Angeboten auseinanderzusetzen, Fragen zu stellen und sich auszutauschen.
16:00–16:30	Making?! Auf die Haltung kommt es an! (Jan Hamsch, Christian Bader/ LMZ BW)	Making heißt nicht (nur) 3D-Drucker, Lasercutter, Arduino,... Making heißt Problemlösen, kreativ sein, zusammenarbeiten, besser werden. Wenn Sie jetzt an 21st Century Skills denken, denken Sie richtig.
16:30–17:00	Grumpy Cat meets Schule - Memes als kreative Formate (Timo Berghoff)	"Grumpy Cat" ist nicht der schlecht gelaunte Kolleg:in, sondern eine beliebte Meme-Vorlage, welche eine mürrische Katze zeigt. Memes sind digitale Kulturphänomene, die sich humoristisch und satirisch mit verschiedensten Themen auseinandersetzen. Schüler:innen nutzen diese zur Unterhaltung und verbreiten sie über soziale Medien. Das Angebot zeigt, wie man Memes im Unterricht einsetzen kann, ob als Präsentationsform, kritische Thematisierung von Thesen, Meinungen und Theorien, als Abschluss einer Unterrichtsreihe oder in der Beziehungsarbeit - alle Fächer bieten hier Anknüpfungspunkte und Humor ist ein zusätzlicher Lehrer.

# Makers Area

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:00–10:45	Programmierspaß leicht gemacht: Spielerisch Programmieren lernen mit Blockprogrammiersprachen (z.B. Scratch) (Matthias Feldmann, Maren Janßen/ Hacker School)	Entdecke, wie mit einfacher Blockprogrammierung Kinder und Jugendliche spielerisch für das Thema Programmieren begeistert werden. Entwickle ohne Vorkenntnisse ein eigenes, 'Flappy Bird' ähnliches Spiel. Hierbei kann jeder kreativ ein individuelles Spiel entwickeln und die Grundlagen des Programmierens auf unterhaltsame Weise erlernen.
11:00–11:45	Fit für die #Zukunft: Erneuerbare Energien, Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert greifbar machen. (Felix Witzelmaier, fischertechnik)	Wie kann man umweltfreundlich Strom erzeugen? Wie funktioniert eine Brennstoffzelle und wie kann man damit Wasserstoff erzeugen? Oder lieber Computational Thinking, Coding und KI praktisch begreifbar machen? Erleben Sie in diesem Workshop, wie Schülerinnen und Schüler in Grund- und weiterführenden Schulen wichtige Future Skills mit fischertechnik Lernkonzepten handlungsorientiert erlernen.
12:00–12:45	Neues aus der Technologieakzeptanz-Forschung: Auswirkungen auf Geräte- und Supportprozesse an Schulen und Kommunen (Lukas Gerthofer/ Schultech)	Welche Faktoren stehen dem gewinnbringenden Einsatz digitaler Medien im Weg? Antworten auf diese Frage sowie konkrete Maßnahmen zum Abbau der Hemmnisse schauen wir uns aus der Perspektive der aktuellen Forschungs- und Studienlage im Bildungsbereich genauer an.
13:00–13:45	Workshop für Schulträger: Digitale Schulbücher & Bildungslogin - Interaktives Lernen neu definiert (Johannes Kluge / Westermann)	Digitale Schulbücher revolutionieren das Lernen in Schulen. Für Schulträger bietet sich hier die Gelegenheit, Bildungseinrichtungen mit fortschrittlichen und interaktiven Lernmitteln auszustatten. Wir diskutieren, wie der BILDUNGSLOGIN den Zugriff auf digitale Schulbücher vereinfacht und wie eine maßgeschneiderte Lernumgebung es ermöglicht, die Schülerinnen und Schüler motiviert und optimal auf die Herausforderungen einer zunehmend digitalisierten Welt vorzubereiten.
14:00–14:45	3D-Druck, Sticken und Lasercutter auf die Schnelle? Kriegen wir hin! (Christian Bader, SMZ KA)	Making heißt Problemlösen, kreativ sein, zusammenarbeiten, besser werden. Die ersten Schritte dahin gehen wir mit Ihnen gemeinsam. Kommen Sie vorbei und versuchen Sie es mit 3D-Druck, Lasercutter, Stickmaschine oder Arduino.
15:00–15:45	KI-Welten entdecken: Visual Novels im Unterricht (Angela Klein, Alik Alamanis, Christian Heneka / LMZ BW)	In diesem Workshop nehmen Lehrende die Rolle der Lernenden ein und kreieren mit dem iPad und der App Book Creator Visual Novels zum Thema „Wie KI-Systeme die Welt übernehmen“. Visual Novels sind digitale, interaktive Geschichten, bei denen Spieler/-innen durch vorgegebene Entscheidungsmöglichkeiten den Verlauf der Handlung beeinflussen – vergleichbar mit dem „Choose Your Own Adventure“-Buchgenre. Diese narrative Herangehensweise ermöglicht es, die komplexen Herausforderungen und Möglichkeiten von KI-Systemen durch eine eigene Geschichte zu erforschen und zu reflektieren.
16:00–16:45	Robotik in der Grundschule (Timo Münzing, Silke Schick / LMZ BW)	In dieser Session können die Teilnehmer den Lego Spike Essential testen und wir diskutieren gemeinsam darüber, wie ein solches System sinnvoll in den Grundschulunterricht integriert werden kann.

In Kooperation mit:

**didacta**

**4teachers.de**  
von Lehrern für Lehrer

# mobile.schule

## Didacta Programm

Mittwoch, 21.02.2024

*westermann*



LMZ



LANDESMEDIENZENTRUM  
BADEN-WÜRTTEMBERG



INTERACTIVE  
ROBOTICS

**SMART**

**lernlog**

Digitale  
Lernbegleitung

**sphero**

Apple Authorised Education Specialist

**Digitale Bildungswochen**  
Januar/Februar 2024

Jetzt kostenlos  
anmelden!



**Mietra**

**FUJOUR**  
BERUFSORIENTIERUNG



**st**  
schultech

**fischertechnik**



# Hauptbühne

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:30–11:00	Lernstandsdiagnose als Schlüssel für individuelles Unterrichten (Dr. Stephan Kyas / Westermann)	Individuelle Differenzierung ist nach einer Westermann-Studie eines der Hauptmerkmale guten Unterrichts. Mangelnde Zeit und die weiter zunehmende Heterogenität der Schülerschaft machen das Erreichen dieses Ziels im Alltag meist sehr schwierig. In der Veranstaltung wird gezeigt, wie onlinebasierte, adaptive Diagnostik mit darauf aufbauendem individuellem Fördern funktioniert und datenschutzkonform im Unterricht eingesetzt werden kann – gewinnbringend für Schülerinnen und Schüler und entlastend für Lehrkräfte.
11:00–11:30	Lesen, schreiben, coden, bauen - Gedanken strukturieren lernen mit Coding und Robotik in der Grundschule (Silke Schick / LMZ BW)	Robotik macht Lernen zum Spiel und Technik einfach – besonders für Grundschulkindern! Es gibt aufregende Chancen für Kinder, in allen Fächern und über Fächer hinweg erste Erfahrungen zu sammeln und Neues auszuprobieren. Entdecke mit uns, wie man im Team interessante Projekte gestalten kann und die Kinder dabei selbstständig Probleme lösen und zusammenarbeiten.
11:30–12:00	Tablets in der Grundschule - Wer wischt, der denkt nicht?! (Verena Knoblauch)	Seit den Erfahrungen der coronabedingten Schulschließungen ist Digitalisierung im Bildungsbereich kein Randthema mehr. Viel Geld wurde in Leih- und Dienstgeräte investiert. Umso wichtiger ist es, die Frage nach dem WIE nicht aus den Augen zu verlieren. Denn die Sehnsucht nach der gewohnten „Normalität“ ist groß. Leicht tappen wir dadurch in die Falle, die Chance der Digitalisierung lediglich darin zu sehen, alle herkömmlichen Prozesse 1:1 ins Digitale zu übertragen, um die Herausforderungen der Krise zu meistern und um anschließend in Altbekanntes zurückzufallen. Doch was bedeutet Lernen in einer Kultur der Digitalität? Und können Grundschulkindern das überhaupt schon?
12:00–12:30	KI als Assistenzsystem (Timo Berghoff)	Musikvorschläge in Spotify, der Wecker der Smartwatch, Navigationssystem mit Stauumfahrung oder Übersetzer-Apps – wir alle nutzen assistierende Künstliche Intelligenz – häufig unbewusst – in unserem Alltag. Auch im schulischen Alltag sind mit Taschenrechner und elektronischem Wörterbuch digitale Assistenzsysteme ein täglicher Begleiter. Der Workshop zeigt organisatorische und didaktische Einsatzmöglichkeiten von KI aus der Praxis – zur eigenen Unterrichtsplanung, zum Erstellen von Materialien oder als Unterstützung unserer Schülerinnen und Schüler.
12:30–13:00	Ziel erreicht?! Alle 1 zu 1 ausgestattet! - Und jetzt? Aus dem Schulalltag GEplaudert! (Stephanie Lanfermann, Medienberaterin, Lehrerin)	Ziel erreicht?! Alle 1 zu 1 ausgestattet! - Und jetzt? Aus dem Schulalltag GEplaudert! Chancen, Risiken und Herausforderungen des täglichen Einsatzes von Technologie im Unterricht
13:00–13:30	Ein Interview mit einer KI (Felix Unger)	Wie können wir eigentlich Schüler*innen spielerisch in die Welt der KI einführen? Unsere Antwort ist der Workshop "Interview mit einer KI", den wir an Schulen in ganz Deutschland erprobt haben. Hier dreht sich alles um künstliche Intelligenz und die Arbeit mit Chatbots, Chat GPT & mehr. Das Ziel ist ein Interview mit einer künstlichen Intelligenz. Es werden Fragen zu verschiedenen Themen gestellt, der Chatbot antwortet und das Ergebnis sprechen die SuS in ihrem Podcast ein. So können sie sich spielerisch dem Thema nähern, verstehen die Funktionen moderner AI-Systeme und reflektieren ihrer Wirksamkeit und Anwendungen
13:30–14:00	Schultransformation gestalten: Partizipativ und nachhaltig (Antonia Schulte, Bündnis für Bildung)	Schultransformation ist kein Sprint, sondern eine langfristige Aufgabe. Um Schüler:innen auf die digitale Lebens- und Arbeitswelt vorzubereiten, braucht es eine systematische Veränderung von Bildung in einer Kultur der Digitalität. In dem Workshop werden Praxisbeispiele vorgestellt, die zeigen, was geschieht, wenn Schulen sich auf den Weg machen und die gesamte Schulgemeinschaft die Schulentwicklung in die Hand nimmt. Offenheit gegenüber neuen Ideen, agilen Methoden wie Hackathons und Digitalisierung sind dabei Schlüsselemente. SchülerInnen aktiv zu beteiligen ist ebenso essentiell, um den Bedürfnissen und Interessen der Lernenden gerecht zu werden. Weiterhin erhalten Sie Einblicke in die Plattform Schultransform. Schultransform ist ein durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördertes Projekt und steht Schulen aller Schulformen kostenfrei und DSGVO konform zur Verfügung.

# Hauptbühne

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
14:00–14:30	#BreakoutEdu - Der Escape Room im Klassenzimmer (Verena Knoblauch)	BreakoutEdu ist eine Unterrichtsidee zur Förderung von kommunikativen und sozialen Kompetenzen sowie des problemlösenden Denkens. 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?
14:30–15:00	Design Thinking in der Schule (Joachim Oest)	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.
15:00–15:30	SmartRoom - neurodidaktische Lernraumgestaltung mit dem Fokus auf Bestandsbauten (Detlef Steppuhn / ASS)	Der Einfluss des Lernraumes auf den Lernprozess wird häufig unterschätzt. Selbstorganisiertes Lernen auf neurodidaktischer Grundlage benötigt einen neurodidaktischen Lernraum - einen SmartRoom der Zukunft. Er muss in der Lage sein gleichzeitig eine Plenumsphase, eine Kooperationsphase und eine individuelle Lernphase im Raum zu ermöglichen. Er muss für Alle ein Wohlfühlklima besitzen, eine gesunde Lernumgebung im Sinne der Salutogenese zur Verfügung stellen und er muss den technischen und digitalen Anforderungen der heutigen Zeit genügen.
15:30–16:00	Sexting, Selfies & Social Media (Ilona Einwohlt / Arena)	Mit der Nutzung von Instagram oder WhatsApp sind die Themen Cybermobbing und Sexting in den Erfahrungsraum von Schülerinnen und Schülern getreten. Lehrkräfte werden alltäglich mit diesen Themen konfrontiert und stehen dieser Herausforderung oft ratlos gegenüber. Frau Einwohlt reflektiert Medienbiografien und digitale Identitäten, aber auch Handlungs- und Rechtssicherheit für Medien und Medienmissbrauch werden angesprochen.
16:00–16:30	Social Media im Fachunterricht (Timo Berghoff)	Über 90% der 12-19 Jährigen haben ein Smartphone und 70% (Snapchat und TikTok) bzw. 75% (Instagram) nutzen soziale Netzwerke zur Unterhaltung, lassen sich inspirieren oder präsentieren sich selbst. Ich zeige euch anhand eigener Beispiele, wie wir die kreativen und technischen Fähigkeiten unserer Schüler:innen sinnvoll im Unterricht nutzen und Social Media zum Lerngegenstand machen können- sicher und datenschutzkonform.
16:30–17:00	Be a SoulTeacher! Gelassen und selbstbestimmt durch deinen Schulalltag (Soul Teachers / Back to Balance)	Es ist an der Zeit, dass Lehrkräfte ihre eigene Gesundheit und Zufriedenheit als essenzielle Bausteine des Bildungssystems anerkennen. Der Vortrag beleuchtet, wie Lehrer:innen souverän durch ihre dicht gepackten Schultage navigieren können, solange das Thema Lehrergesundheit noch nicht überall im Berufsalltag implementiert ist. Durch das bewusste Training von Gelassenheit und Selbstbestimmung erhalten Lehrkräfte Strategien an die Hand, um sich selbst vor Überlastung zu schützen. Gewinne neue Klarheit darüber, welche Lehrperson du sein möchtest, was dich auszeichnet und wie du in deiner Mitte bleiben kannst. Dies aktiviert persönliche Ressourcen und unterstützt langfristig eine ausgewogene Work-Life-Balance. Der Vortrag bietet praktische Ansätze, um die eigene Gesundheit zu stärken und mit einem selbstbewussten Mindset in die Schule zu gehen.

# Makers Area

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:00–10:45	3D-Druck, Sticken und Lasercutter auf die Schnelle? Kriegen wir hin! (Christian Bader)	Making heißt Problemlösen, kreativ sein, zusammenarbeiten, besser werden. Die ersten Schritte dahin gehen wir mit Ihnen gemeinsam. Kommen Sie vorbei und versuchen Sie es mit 3D-Druck, Lasercutter, Stickmaschine oder Arduino.
11:00–11:45	KI-Welten entdecken: Visual Novels im Unterricht (Angela Klein, Aliko Alamanis, Christian Heneka/ LMZ BW)	In diesem Workshop nehmen Lehrende die Rolle der Lernenden ein und kreieren mit dem iPad und der App Book Creator Visual Novels zum Thema „Wie KI-Systeme die Welt übernehmen“. Visual Novels sind digitale, interaktive Geschichten, bei denen Spieler/-innen durch vorgegebene Entscheidungsmöglichkeiten den Verlauf der Handlung beeinflussen – vergleichbar mit dem „Choose Your Own Adventure“-Buchgenre. Diese narrative Herangehensweise ermöglicht es, die komplexen Herausforderungen und Möglichkeiten von KI-Systemen durch eine eigene Geschichte zu erforschen und zu reflektieren.
12:00–12:45	Book Creator online: Vorteile der Webversion gegenüber der App (Marc Seegers)	Lasse ist untröstlich, sein Portfolio auf iPad 14 in Koffer 2 wurde versehentlich gelöscht. Hast du auch nur Leihkoffer statt 1:1-Ausstattung? Portfolios mit Book Creator gehen trotzdem individuell! Mit der kostenlosen Webversion des Book Creator! Ich zeige dir, wie du QR-Codes für Lasse und alle anderen Schüler*innen erstellt, mit dem jede*r sein eigenes E-Book machen kann. Und wenn du E-Books in Gruppenarbeit erstellen lassen möchtest, habe ich auch noch ein paar Tipps, zum Beispiel kannst du sie nachher zu einem Buch kombinieren.
13:00–13:45	Programmierspaß leicht gemacht: Spielerisch Programmieren lernen mit Blockprogrammiersprachen (z.B. Scratch) (Matthias Feldmann, Maren Janßen, Hacker School)	Entdecke, wie mit einfacher Blockprogrammierung Kinder und Jugendliche spielerisch für das Thema Programmieren begeistert werden. Entwickle ohne Vorkenntnisse ein eigenes, 'Flappy Bird' ähnliches Spiel. Hierbei kann jeder kreativ ein individuelles Spiel entwickeln und die Grundlagen des Programmierens auf unterhaltsame Weise erlernen.
14:00–14:45	Coding in der Grundschule (Silke Schick)	Es werden die verschiedenen Umgebungen (ScratchJr, Scratch) und Möglichkeiten (ohne Technik, mit Technik) vorgestellt, die für die Grundschule geeignet sind und die jeweiligen Vor- und Nachteile diskutiert. Welche Möglichkeiten gibt es, um Coding in den Regelunterricht zu integrieren?
15:00–15:45	Podcast & Hörspiel (Felix Unger)	Eine Station mit mehreren iPads, auf denen die verschiedenen Stationen einer Podcast oder Hörspielproduktion mit GarageBand geöffnet sind. So können Geschichten aufgenommen sowie Geräusche und Musik hinzugefügt werden.
16:00–16:45	Fit für die #Zukunft: Erneuerbare Energien, Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert greifbar machen. (Felix Witzelmaier, fischertechnik)	Wie kann man umweltfreundlich Strom erzeugen? Wie funktioniert eine Brennstoffzelle und wie kann man damit Wasserstoff erzeugen? Oder lieber Computational Thinking, Coding und KI praktisch begreifbar machen? Erleben Sie in diesem Workshop, wie Schülerinnen und Schüler in Grund- und weiterführenden Schulen wichtige Future Skills mit fischertechnik Lernkonzepten handlungsorientiert erlernen.



# Netzwerk-Ecke

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
Ab 17 Uhr	Netzwerktreffen	

In Kooperation mit:

**didacta**

**4teachers.de**  
von Lehrern für Lehrer

# mobile.schule

## Didacta Programm

Donnerstag, 22.02.2024

*westermann*



LMZ



LANDESMEDIENZENTRUM  
BADEN-WÜRTTEMBERG



INTERACTIVE  
ROBOTICS

**SMART**

**lernlog**

Digitale  
Lernbegleitung



Apple Authorised Education Specialist

**Digitale Bildungswochen**  
Januar/Februar 2024

Jetzt kostenlos  
anmelden!



**Mietra**

**FUJOUR**  
BERUFSORIENTIERUNG



**St**  
schultech

**fischertechnik**



# Hauptbühne

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:30–11:00	„Was machst du da eigentlich?“ – Digitale Lebens- und Spielwelten unserer Kinder: TikTok, Roblox und co. (wirklich) verstehen? (Fabian Karg, stv. Leiter LMZ BW)	Soziale Netzwerke wie TikTok und digitale Spielwelten, wie beispielsweise Roblox oder Fortnite sind heute ein fester Bestandteil der Lebenswelt unserer Kinder. Warum verbringen sie so viel Zeit in der virtuellen Welt? Wieso kehren sie immer wieder dahin zurück? Wie funktionieren die Mechanismen hinter diesen Plattformen? Zahlreichen Erwachsenen fehlt hier das Verständnis und damit der Zugang zur digitalen Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen. Das fehlende Hintergrundwissen, Vorurteile oder eine negative Berichterstattung in den Medien können dazu führen, dass man sich infolgedessen gezwungen fühlt, mehr zu verbieten als zuzulassen. Kinder fühlen sich so oft missverstanden und unbegründet zurückgesetzt. Nichts ist so wichtig, wie ein Gleichgewicht zwischen dem begründeten Verbot und einem vertrauensvollen Zulassen. Um diesen Balanceakt gut zu bewältigen, ist es für uns Erwachsene unerlässlich, sich mit digitalen Lebens- und Spielwelten von Kindern und Jugendlichen auseinanderzusetzen.
11:00–11:30	Schreib- und Sprechansätze mit digitalen Medien schaffen (Jan Stapel)	Die Förderung der Kompetenz <i>Sprechen</i> besitzt nicht nur in den Fremdsprachen einen hohen Stellenwert. Die Erhöhung der individuellen Sprechanteile unserer Schülerinnen und Schüler stellt im Unterricht eine große Herausforderung dar. Wie schaffen wir es, möglichst viele Lernende zu aktivieren, sie aus reinen Konsumenten schrittweise zu kreativen Geschichtenerzählerinnen werden zu lassen und sowohl eingeführte grammatische Strukturen als auch den aktuellen Wortschatz anzuwenden? In diesem Workshop lernen Sie am Beispiel des Lehrwerkes Green Line Wege kennen, wie man es schafft, mit motivierenden Methoden und Tools Sprechansätze zu schaffen, die Begeisterung am „Storytelling“ zu wecken und die multimedialen Elemente eines Tablets zu nutzen, sodass ein Lehrbuch-Text zu einem Erlebnis wird. Vorgestellte Tools umfassen Keynote (iPadOS), Clips (iPadOS) sowie iMovie (iPadOS). Bringen Sie gerne ein iPad mit zum Workshop, sie erhalten die Gelegenheit, vorgestellte Apps und Ideen direkt vor Ort auszuprobieren.
11:30–12:00	KI-Bildgenerierungs-Battle – Wer schreibt den besten Prompt? (Sophie Plötz/ KI-Campus)	Gute Prompts sind das A&O für gute Ergebnisse von KI-Tools wie ChatGPT, DALL-E, Stable Diffusion etc. Aber was macht einen guten Prompt aus? In dieser Mikrofortbildung treten die Teilnehmenden in einem KI-Bildgenerierungs-Battle an und erproben, was es für gute Prompts braucht.
12:00–12:30	Im Gespräch mit... Ralf Neuschwender (Vorsitzender VDR)	
12:30–13:00	Pädagogischer Nutzen vs personeller Herausforderung - wohin geht die Digitalisierung? (Jürgen Böhm, Staatssekretär Sachsen-Anhalt)	
13:00–13:30	Podcasts als alternatives Prüfungsformat (Steffi Schäfers)	Podcasts erfreuen sich großer Beliebtheit und können auch dank der digitalen Ausstattung der Schulen im Unterricht umgesetzt werden. Zeitgemäßer Unterricht erfordert ebenfalls entsprechende Prüfungsformate. Am Beispiel eines Podcastprojekts in Englisch der Klasse 8 (Gymnasium) möchte ich gern zeigen, wie Podcasts als alternatives Prüfungsformat eingesetzt werden können
13:30–14:00	Neues aus der Technologieakzeptanz-Forschung: Auswirkungen auf Geräte- und Supportprozesse an Schulen und Kommunen (Lukas Gerthofer/ Schultech)	Welche Faktoren stehen dem gewinnbringenden Einsatz digitaler Medien im Weg? Antworten auf diese Frage sowie konkrete Maßnahmen zum Abbau der Hemmnisse schauen wir uns aus der Perspektive der aktuellen Forschungs- und Studienlage im Bildungsbereich genauer an.

# Hauptbühne

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
14:00–14:30	Alternative Prüfungsformate (Joachim Oest)	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. Dieser Vortrag befasst sich mit Kompetenztests, welche – im Gegensatz zu Klassenarbeiten - in den Lernprozess integriert sind und durch Wiederholbarkeit bei Nichtbestehen für echtes Feedback und damit einen gesteigerten Lernerfolg sorgen können. Grundlage ist hierbei der Ansatz des Mastery-Based-Learning, wodurch Wissenslücken vermieden werden sollen und so ein Lernerfolg im Spiralcurriculum besser gewährleistet werden kann.
14:30–15:00	Sketchnotes to go (Wibke Tiedmann, Stefanie Maurer)	Unser Gehirn liebt Bilder. Wir alle denken von Kind an in Bildern, lernen leichter, wenn wir Informationen Emotionen und Visualisierungen verknüpfen. Warum also diese Gegebenheiten nicht auch im Unterricht nutzen? Sketchnotes können den Lernprozess unterstützen. Fertigt mit uns zusammen ein visuellen Spickzettel für die Hosentasche an.
15:00–15:30	Partizipation - Transparenz - Vertrauen: #Führung im digitalen Wandel (Wibke Tiedmann, Stefanie Maurer)	Was macht Führung aus, wenn digitale Systeme im schulischen Kontext angekommen sind? Was braucht es, damit diese Systeme wirksam werden? Transparenz führt nicht automatisch zu Partizipation. Partizipation erfordert gemeinsames Lernen von allen Beteiligten. - Welche Haltung können (Schul-)Leitungen helfen in einer Zeit, in der Veränderung Normalität geworden ist? Diese Fragen beschäftigen uns in unserem eigenen Führungsalltag. Vielleicht habt ihr Interesse, an unserem gemeinsamen öffentlichen Nachdenken teilzunehmen. Wir freuen uns auf euch!
15:30–16:00	KI & Sprache – Wie witzig ist ChatGPT? (Sophie Plötz/ KI-Campus)	KI-Anwendungen wie ChatGPT können beeindruckende Ergebnisse liefern. Aber können sie auch witzig sein? In dieser Mikrofortbildung erkunden die Teilnehmenden spielerisch, wie KI-Systeme natürliche Sprache verstehen.
16:00–17:00	Berufsorientierung mit FUJOUR: Rollenbasierte Apps für Schüler:innen und Lehrer:innen (Geert-Jan Gorter/ Fujour)	Schüler*innen auf den nächsten Schritt vorzubereiten und eine umfassende Berufsorientierung in der Schule zu liefern: Das sagt sich so leicht - mit dem passenden Werkzeug ist es das auch! FUJOUR bietet Lehrer:innen und Schüler:innen die passende Toolunterstützung in Sachen beruflicher Orientierung und führt strukturiert zu einem optimalen Übergang in Ausbildung und Studium - sicher, seriös und übersichtlich.

# Makers Area

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:00–10:45	Robotik in der Grundschule (Silke Schick, Gunnar Staniczek/ LMZ BW)	In dieser Session können die Teilnehmer den Lego Spike Essential testen und wir diskutieren gemeinsam darüber, wie ein solches System sinnvoll in den Grundschulunterricht integriert werden kann.
11:00–11:45	Erlebensräume für Future Skills gestalten (Thomas Müller, ASS)	Future Skills wie Kommunikation, Kollaboration und kritisches Denken sind ein zentrales Anliegen der Bildung, um Lernende zu Gestaltern in wandelnden Zeiten zu machen. Das fordert Räume, in denen soziale und sinnreiche Lehr- und Lernmethoden verwirklicht werden können - doch wie können wir solche Erlebensräume gestalten?
12:00–12:45	KI-Welten entdecken: Visual Novels im Unterricht (Angela Klein, Thomas Kiefer, Christian Heneka/ LMZ BW)	In diesem Workshop nehmen Lehrende die Rolle der Lernenden ein und kreieren mit dem iPad und der App Book Creator Visual Novels zum Thema „Wie KI-Systeme die Welt übernehmen“. Visual Novels sind digitale, interaktive Geschichten, bei denen Spieler/-innen durch vorgegebene Entscheidungsmöglichkeiten den Verlauf der Handlung beeinflussen – vergleichbar mit dem „Choose Your Own Adventure“-Buchgenre. Diese narrative Herangehensweise ermöglicht es, die komplexen Herausforderungen und Möglichkeiten von KI-Systemen durch eine eigene Geschichte zu erforschen und zu reflektieren.
13:00–13:45	Programmierspaß leicht gemacht: Spielerisch Programmieren lernen mit Blockprogrammiersprachen (z.B. Scratch) (Matthias Feldmann, Jens Becker/ Hacker School)	Entdecke, wie mit einfacher Blockprogrammierung Kinder und Jugendliche spielerisch für das Thema Programmieren begeistert werden. Entwickle ohne Vorkenntnisse ein eigenes, 'Flappy Bird' ähnliches Spiel. Hierbei kann jeder kreativ ein individuelles Spiel entwickeln und die Grundlagen des Programmierens auf unterhaltsame Weise erlernen.
14:00–14:45	Coding in der Grundschule (Silke Schick, Gunnar Staniczek/ LMZ BW)	Es werden die verschiedenen Umgebungen (ScratchJr, Scratch) und Möglichkeiten (ohne Technik, mit Technik) vorgestellt, die für die Grundschule geeignet sind und die jeweiligen Vor- und Nachteile diskutiert. Welche Möglichkeiten gibt es, um Coding in den Regelunterricht zu integrieren?
15:00–15:45	Fit für die #Zukunft: Erneuerbare Energien, Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert greifbar machen. (Felix Witzelmaier, fischertechnik)	Wie kann man umweltfreundlich Strom erzeugen? Wie funktioniert eine Brennstoffzelle und wie kann man damit Wasserstoff erzeugen? Oder lieber Computational Thinking, Coding und KI praktisch begreifbar machen? Erleben Sie in diesem Workshop, wie Schülerinnen und Schüler in Grund- und weiterführenden Schulen wichtige Future Skills mit fischertechnik Lernkonzepten handlungsorientiert erlernen.
16:00–16:45	Digitalen Unterricht planen und durchführen mit der BiBox (Thomas Roser/ Westermann)	Die BiBox ist ein umfassendes digitales Unterrichtssystem, das sowohl das digitale Schulbuch als auch hilfreiche Unterrichtsmaterialien beinhaltet. In nur 45 Minuten geben wir Ihnen einen umfassenden Überblick über die Einsatzmöglichkeiten der BiBox und die vielfältigen Unterstützungsangebote. Entdecken Sie die intuitiven Bedienelemente und lernen Sie, wie Sie die bereitgestellten Materialien effizient nutzen können. Der Workshop beinhaltet auch eine Demonstration, wie Sie Ihre eigenen, individuellen Unterrichtsinhalte integrieren können, um Ihren Unterricht noch interaktiver und individueller zu gestalten.

# Netzwerk-Ecke

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:00–10:15	15 Minuten WAKE UP - Starte mit Yoga in deinen Messtag (Linda Hagebölling)	
14:00	Lehrerleben in Balance - wie Yoga den Schulalltag positiv beeinflusst (Linda Hagebölling)	Lehrer*innen arbeiten in einer komplexen Umgebung, die viele potentielle Stressoren birgt. Diesen Impulsen mit Gelassenheit zu begegnen, ist eine Fähigkeit, die durch die verschiedenen Facetten des Yoga gestärkt werden kann. In diesem Vortrag zeige ich, wie vielseitig Yoga ist, welche Schätze diese Wissenschaft für das moderne Stressmanagement im herausfordernden Lehrer*innenalltag birgt und dass Yoga zu praktizieren mehr ist, als auf einer Matte ‚herum zu turnen‘.
Ab 17 Uhr	Netzwerktreffen	

In Kooperation mit:

**didacta**

**4teachers.de**  
von Lehrern für Lehrer

# mobile.schule

## Didacta Programm

Freitag, 23.02.2024

westermann



LMZ



LANDESMEDIENZENTRUM  
BADEN-WÜRTTEMBERG



INTERACTIVE  
ROBOTICS

SMART®

lernlog

Digitale  
Lernbegleitung

sphero®

Apple Authorised Education Specialist

Digitale Bildungswochen  
Januar/Februar 2024

Jetzt kostenlos  
anmelden!



Mietra

FUJOUR  
BERUFSORIENTIERUNG



schultech

fischertechnik



# Hauptbühne

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:30–11:00	Change it up - Wie gelingt es, ressourcensparend selbstorganisiertes Lernen zu fördern? (Myrle Dziak-Mahler, Arevik Khachikyan, Christoper Okpue)	Schulen stehen vor der Aufgabe trotz knapper (und immer knapper werdenden) Ressourcen zukunftsfähiges Lernen zu ermöglichen. Selbstorganisiertes Lernen adäquat und passgenau zu fördern ist dabei ein zentraler Aspekt. lernlog ist eine Web-App für Schüler*innen und Lehrkräfte. Sie unterstützt, selbstständiges Lernen in der Schule zu organisieren und zu begleiten; sie wurde als digitales Logbuch partizipativ entwickelt mit Schulen für Schulen. Ziel der Lernbegleitung mit lernlog ist es, dass sich alle Lernenden ihrer individuellen Stärken bewusst werden, mehr Selbstverantwortung für ihren Lernprozess übernehmen und dadurch mehr Selbstwirksamkeit erfahren. Das Arbeiten mit lernlog fördert neben individualisiertem Lernen die Selbstorganisation der Schüler*innen und verbindet dies mit Kompetenzorientierung und der Implementation einer Feedbackkultur.
11:00–11:30	Crashkurs Sketchnotes - Visualisieren leicht gemacht (Rosalie Heinen / Westermann Akademie)	Sketchnotes sind eine Methode, die Notizen mit Kritzeleien verbindet. Mit ihrer Hilfe lassen sich Inhalte schnell und effektiv visuell erfassen und vermitteln. Sketchnotes sind nicht nur effektive Werkzeuge zur Wissensvermittlung, sondern machen auch großen Spaß! Die Methode eignet sich für alle Unterrichtsfächer und kann vielseitig eingesetzt werden: Der Crashkurs dient als Einstieg in die Methode und bietet eine tolle Gelegenheit, Ihr methodisches Repertoire zu erweitern und gleichzeitig Ihre Kreativität zu entdecken. Die Verwendung von Sketchnotes erfordert keine speziellen zeichnerischen Fähigkeiten. Sie benötigen für diesen Workshop keinerlei Vorkenntnisse.
11:30–12:00	Digitale Demenz oder Digital Natives? – Warum sich Schule ändern muss (Georg Schlamp)	Digitale Demenz oder Digital Natives? Ist Schule ohne Digitalität noch zeitgemäß? Verschlingt das digitale Leben unsere Kinder? „Manchmal weicht das Gezappel absoluter Starre. Die Kinder verharren dann wie hypnotisiert auf einem Fleck und konsumieren Unterhaltung. Verstörend! Das Verhalten der untersuchten Kinder gleicht dem „chronischer Alkoholiker“. Seit die neue Technik in die Familien eingedrungen ist, hat die Hälfte der Kinder eine Abhängigkeit entwickelt. [...]“. Dieser Vortrag versucht mit einem Abbild der Gegenwart ein Plädoyer für eine veränderte Schule zu sein.
12:00–12:30	SmartRoom - neurodidaktische Lernraumgestaltung mit dem Fokus auf Bestandsbauten (Detlef Steppuhn / ASS)	Der Einfluss des Lernraumes auf den Lernprozess wird häufig unterschätzt. Selbstorganisiertes Lernen auf neurodidaktischer Grundlage benötigt einen neurodidaktischen Lernraum - einen SmartRoom der Zukunft. Er muss in der Lage sein gleichzeitig eine Plenumsphase, eine Kooperationsphase und eine individuelle Lernphase im Raum zu ermöglichen. Er muss für Alle ein Wohlfühlklima besitzen, eine gesunde Lernumgebung im Sinne der Salutogenese zur Verfügung stellen und er muss den technischen und digitalen Anforderungen der heutigen Zeit genügen.
12:30–13:00	Fake News entlarven und Hatespeech kontern – das Unterrichtsmaterial von BITTE WAS?! (Carl Postelmann / Thomas Kiefer / LMZ BW)	Wie können Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte medienpädagogische Themen wie Desinformation oder Hatespeech in den sozialen Medien in ihren Unterricht bringen oder den Fachunterricht durch aktive Medienarbeit bereichern? Die Medienpädagoginnen, Medienpädagogen und Lehrkräfte der Kampagne BITTE WAS?! stellen Ihnen umfangreiche Unterrichtsmaterialien für verschiedene Klassenstufen und Fächer vor, die kostenlos erhältlich und direkt einsetzbar sind.
13:00–13:30	Umgang mit KI in der Schule (Sophie Plötz/KI-Campus)	Künstliche Intelligenz stellt die Bildungswelt derzeit auf den Kopf. Das ist spannend, wirft aber auf Fragen auf. Wie z. B. kann KI im Unterricht behandelt werden? Sophie Plötz, Content- und Community-Managerin beim KI-Campus, stellt drei Dimensionen des KI-Lernens und Best-Practices aus dem Unterricht vor.
13:30–14:00	Unterrichtsvorbereitung und -durchführung mit dem iPad: Papierloses Arbeiten (Franz Albers)	Wie kann der Übergang vom analogen zum digitalen Lehreralltag gelingen, wie organisiere ich mein papierloses Büro? Wie kann ich Schülerlösungen präsentieren, wie erstelle ein digitales „Tafelbild“ am Tablet und wie kann ich das mit meinen Schülern teilen? Beginnend bei der Vorbereitung sollen Ideen und hilfreiche Tools für das Tablet vorgestellt werden, die mich in meiner Unterrichtstätigkeit unterstützen und die Durchführung von Unterricht erleichtern.



# Hauptbühne

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
14:00–14:30	Mensch vs. Maschine – Wie lernt ein Computer? (Sophie Plötz/ KI-Campus)	Wie kann man Schüler:innen der Sekundarstufe I und II die Funktionsweise von selbstlernenden Computersystemen erklären? In dieser Mikrofortbildung wird das NIM-Spiel vorgestellt und ausprobiert. Spielerisch entwickeln die Teilnehmenden ein Verständnis für die Funktionsweise des Maschinellen Lernens.
14:30–15:00	Schulradio an der Opticus Schule - Ein Inklusives Podcastprojekt (Sebastian Bürg)	Mit der ganzen Schule eine Radiosendung erstellen und damit den Schulgeist stärken? Das geht! Über sechzig Schüler*innen mit Sehbeeinträchtigung und Blindheit, aus dreizehn Klassenstufen haben mit der Unterstützung von zwei Referenten in einem dreitägigen Projekt einen unterhaltsamen Radiobeitrag erstellt. Von einem Märchenhörspiel, Werbesendungen, einem Wetterbericht, bis hin zu politischen Reportagen war alles dabei. Ziel war ein 30-45minütiger Beitrag, bei dem alle Schüler*innern mitwirken und sich kreativ mit ihren individuellen Stärken entfalten konnten. Erfahrt, wie dieses Projekt geplant und durchgeführt wurde und wie man so etwas vielleicht auch an Eurer Schule umsetzen könnte.
15:00–15:30	Virtuelle Realität im Unterricht (Jan Stapel)	Mit Hilfe von 360-Grad-Bildern und VR-Brillen können Schüler*innen Lerninhalte auf eine äußerst beeindruckende und vor allem motivierende Art und Weise kennenlernen. In diesem Workshop lernen Teilnehmer*innen Praxisbeispiele kennen, wie 360-Grad-Bilder und VR-Brillen sinnvoll im Unterricht eingesetzt werden können und Inhalte zu einem wahren Erlebnis werden.
15:30–16:00	Raus aus der Bubble! Neue Lernkultur in Schulen in herausfordernden Lagen (NELE, Anke Wagner/ Kiron)	Der „NELE - Campus Neue Lernkultur“ verfolgt das Ziel, Schulleitungen und ihre Kollegien in ihrer Professionalisierung zu unterstützen. Mit unserem Workshop möchten wir unserer Verantwortung gerecht werden und die Grundlage für eine bedarfsgerechte Weiterentwicklung unserer sowie anderer Angebote schaffen. Anhand des NELE-Campus, als Repräsentant für zahlreiche andere Einrichtungen, stellen wir uns selbstkritisch die Frage: Warum gestaltet sich die Erreichbarkeit von Schulen in herausfordernder Lage für uns so schwierig? Welche Barrieren hindern diese Schulen an der Teilnahme? Welche konkreten Bedürfnisse haben sie? Und vor allem: Wie können wir sie effektiver und besser unterstützen?
16:00–16:30	Gamification und KI: KI spielerisch entdecken und verstehen (Simone Dietsche)	Das Thema KI ist in aller Munde und wird in den nächsten Jahren vermutlich nicht mehr wegzudenken sein. Doch wie funktioniert eigentlich KI? Gibt es Möglichkeiten, ChatGPT und Co. spielerisch zu verstehen? Ich biete Ihnen im Workshop ein paar Spieleideen an, die sie im Unterricht mit ihren Schülern umsetzen können. Und in der Makers Area soll auch konkret gespielt werden!
16:30–17:00	Aus dem Schatten ans Licht - warum das Thema Lehrergesundheit einen entscheidenden Beitrag für die Zukunft der Bildung bildet (Barbara Schagerl, Linda Hagebölling/ Back to Balance)	Unser Bildungssystem steckt in einer gewaltigen Krise. Es braucht kraftvolle Entscheidungen und Mut zur Veränderung, um diese zu stoppen und einen Wandel anzustoßen. Für uns ist klar: das Thema Lehrergesundheit wird in diesem Wandel eine entscheidende Rolle spielen. In diesem Vortrag zeigen wir, warum das Wohlbefinden von Lehrer*innen ein entscheidender Faktor für eine erfolgreiche Schulumgebung ist und warum es höchste Zeit ist, diesem Thema entschieden Aufmerksamkeit zu widmen. Wir zeigen zudem Möglichkeiten auf, wie das eigene Wohlbefinden gestärkt werden und so wieder zurück in die eigene Balance gefunden werden kann.

# Makers Area

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:00–10:45	Gamification und KI: KI spielerisch entdecken und verstehen (Simone Dietsche)	Das Thema KI ist in aller Munde und wird in den nächsten Jahren vermutlich nicht mehr wegzudenken sein. Doch wie funktioniert eigentlich KI? Gibt es Möglichkeiten, ChatGPT und Co. spielerisch zu verstehen? Ich biete Ihnen im Workshop ein paar Spieleideen an, die sie im Unterricht mit ihren Schülern umsetzen können. Und in der Makers Area soll auch konkret gespielt werden!
11:00–11:45	Workshop für Schulträger: Digitale Schulbücher - Interaktives Lernen neu definiert (Thomas Roser/ Westermann)	Digitale Schulbücher revolutionieren das Lernen in Schulen. Für Schulträger bietet sich hier die Gelegenheit, Bildungseinrichtungen mit fortschrittlichen und interaktiven Lernmitteln auszustatten. Wir diskutieren, wie der BILDUNGSLOGIN den Zugriff auf digitale Schulbücher vereinfacht und wie eine maßgeschneiderte Lernumgebung es ermöglicht, die Schülerinnen und Schüler motiviert und optimal auf die Herausforderungen einer zunehmend digitalisierten Welt vorzubereiten.
12:00–12:45	Programmierspaß leicht gemacht: Spielerisch Programmieren lernen mit Blockprogrammiersprachen (z.B. Scratch) (Matthias Feldmann, Bettina Wiebe, Tina Ehmman, Hacker School)	Entdecke, wie mit einfacher Blockprogrammierung Kinder und Jugendliche spielerisch für das Thema Programmieren begeistert werden. Entwickle ohne Vorkenntnisse ein eigenes, 'Flappy Bird' ähnliches Spiel. Hierbei kann jeder kreativ ein individuelles Spiel entwickeln und die Grundlagen des Programmierens auf unterhaltsame Weise erlernen.
13:00–13:45	Podcast & Hörspiel (Sebastian Bürg)	Eine Station mit mehreren iPads, auf denen die verschiedenen Stationen einer Podcast oder Hörspielproduktion mit GarageBand geöffnet sind. So können Geschichten aufgenommen sowie Geräusche und Musik hinzugefügt werden.
14:00–14:45	Fit für die #Zukunft: Erneuerbare Energien, Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert greifbar machen. (Felix Witzelmaier, fischertechnik)	Wie kann man umweltfreundlich Strom erzeugen? Wie funktioniert eine Brennstoffzelle und wie kann man damit Wasserstoff erzeugen? Oder lieber Computational Thinking, Coding und KI praktisch begreifbar machen? Erleben Sie in diesem Workshop, wie Schülerinnen und Schüler in Grund- und weiterführenden Schulen wichtige Future Skills mit fischertechnik Lernkonzepten handlungsorientiert erlernen.
15:00–15:45	Coding Grundschule (Jennifer Fröhlich, Timo Münzing/ LMZ BW)	Es werden die verschiedenen Umgebungen (ScratchJr, Scratch) und Möglichkeiten (ohne Technik, mit Technik) vorgestellt, die für die Grundschule geeignet sind und die jeweiligen Vor- und Nachteile diskutiert. Welche Möglichkeiten gibt es, um Coding in den Regelunterricht zu integrieren?
16:00–16:45	Virtuelle Welten erschaffen mit CoSpaces (Lea Feugmann)	Mit der Software CoSpaces können wir gemeinsam 3D Welten designen und programmieren: Egal ob Escape Rooms, Jump n Run Spiele oder Fabelgeschichten - Du kannst deiner Kreativität freien Lauf lassen. Im Anschluss können wir uns diese mit einer VR-Brille oder einem Merge Cube anschauen.

# Netzwerk-Ecke

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:00–10:15	15 Minuten WAKE UP - Starte mit Yoga in deinen Messetag (Linda Hagebölling)	
14:00	Digitale Fitnesstools in Aktion (Julian Ruckdäschel)	Erleben Sie einen mitreißenden Workshop, der Ihre Fitness auf ein neues Level bringt! Tauchen Sie ein in eine Welt voller Geschwindigkeit, Reaktion und Ausdauer, während Sie die Möglichkeiten der Blazepods und anderer digitaler Tools erkunden. Dieser interaktive Workshop bietet Ihnen die Gelegenheit, Ihre Reaktionsfähigkeit und Ihre Schnelligkeit zu verbessern, während Sie Ihre Kraftausdauer steigern.
14:30	Lehrergesundheit im Fokus: Smombie-Symptome verstehen und überwinden (Julian Ruckdäschel)	Entdecken Sie in diesem Workshop, wie Lehrer die Belastungen des modernen Lebens angehen können. Erfahren Sie mehr über die "Smombie"-Beschwerden wie Cellbow, Handynacken oder Office Eye Syndrom, die sich im Alltag bemerkbar machen können. Wir bieten Ihnen praktische Ansätze, um diese typischen Zivilisationskrankheiten zu bewältigen und Ihre Gesundheit zu verbessern. Gemeinsam erkunden wir Übungen und Strategien, um den Anforderungen des Lehrerberufs mit mehr Wohlbefinden zu begegnen. Davon können nicht nur die Lehrer profitieren, sondern durch kurze Übungen im Unterricht auch die Schüler.
Ab 17 Uhr	Netzwerktreffen	

In Kooperation mit:

**didacta**

**4teachers.de**  
von Lehrern für Lehrer

# mobile.schule

## Didacta Programm

Samstag, 24.02.2024

*westermann*



LMZ



LANDESMEDIENZENTRUM  
BADEN-WÜRTTEMBERG



INTERACTIVE  
ROBOTICS

**SMART**

**lernlog**

Digitale  
Lernbegleitung

**sphero**

Apple Authorised Education Specialist

**Digitale Bildungswochen**  
Januar/Februar 2024

Jetzt kostenlos  
anmelden!



**Mietra**

**FUJOUR**  
BERUFSORIENTIERUNG



**st**  
schultech

**fischertechnik**



# Hauptbühne

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:30–11:00	KI in der Schule - Fremdsprachunterricht (Georg Schlamp)	Künstliche Intelligenz wird immer „intelligenter“. Vor allem aber verbreitet sie sich in Windeseile und hält Einzug in die Klassenzimmer, über Lehrkräfte, wesentlich mehr noch über Schüler:innen. Dieser Talk gibt einen Einblick in einige gängige Werkzeuge und Websites wie DeepL, ChatGPT und weitere und zeigt deren Anwendungsbereiche und Möglichkeiten für Vorbereitung und Nutzung im Fremdsprachenunterricht anhand konkreter Unterrichtbeispiele.
11:00–11:30	Virtuelle Welten erschaffen mit CoSpaces (Lea Feugmann)	Mit der Software CoSpaces können wir gemeinsam 3D Welten designen und programmieren: Egal ob Escape Rooms, Jump n Run Spiele oder Fabelgeschichten - Du kannst deiner Kreativität freien Lauf lassen. Im Anschluss können wir uns diese mit einer VR-Brille oder einem Merge Cube anschauen.
11:30–12:00	Schreib- und Sprechansätze mit digitalen Medien schaffen (Jan Stapel)	Die Förderung der Kompetenz <i>Sprechen</i> besitzt nicht nur in den Fremdsprachen einen hohen Stellenwert. Die Erhöhung der individuellen Sprechanteile unserer Schülerinnen und Schüler stellt im Unterricht eine große Herausforderung dar. Wie schaffen wir es, möglichst viele Lernende zu aktivieren, sie aus reinen Konsumenten schrittweise zu kreativen Geschichtenerzählerinnen werden zu lassen und sowohl eingeführte grammatische Strukturen als auch den aktuellen Wortschatz anzuwenden? In diesem Workshop lernen Sie am Beispiel des Lehrwerkes Green Line Wege kennen, wie man es schafft, mit motivierenden Methoden und Tools Sprechansätze zu schaffen, die Begeisterung am „Storytelling“ zu wecken und die multimedialen Elemente eines Tablets zu nutzen, sodass ein Lehrbuch-Text zu einem Erlebnis wird. Vorgestellte Tools umfassen Keynote (iPadOS), Clips (iPadOS) sowie iMovie (iPadOS). Bringen Sie gerne ein iPad mit zum Workshop, sie erhalten die Gelegenheit, vorgestellte Apps und Ideen direkt vor Ort auszuprobieren.
12:00–12:30	Gamification und KI: KI spielerisch entdecken und verstehen (Simone Dietsche)	Das Thema KI ist in aller Munde und wird in den nächsten Jahren vermutlich nicht mehr wegzudenken sein. Doch wie funktioniert eigentlich KI? Gibt es Möglichkeiten, ChatGPT und Co. spielerisch zu verstehen? Ich biete Ihnen im Workshop ein paar Spieleideen an, die sie im Unterricht mit ihren Schülern umsetzen können. Und in der Makers Area soll auch konkret gespielt werden!
12:30–13:00	Einstieg in das kollaborative Arbeiten (Philipp Wartenberg)	Mit Etherpads, Mindmaps und Co. können Inhalte einfach online geteilt, bearbeitet, erstellt und kollaborativ überarbeitet werden. Sie erhalten einen ersten Einblick, wie Sie digitale Werkzeuge im Unterricht einsetzen können. Alle Angebote sind webbasiert und damit plattformunabhängig.
13:00–13:30	... und jetzt auch noch KI in der Schule ?! (Franz Albers)	Neben Lehrermangel, Corona-Folgen und dem zweiten Pisa-Schock steht ein weiteres krisenhaftes Dilemma in der Schultür - die Frage des adäquaten Umgangs mit dem Thema KI in der Schule hat großes Potenzial: Verdrängen vs. schätzen, verteufeln oder professionalisieren? Wie wollen, können und müssen wir mit dem Thema umgehen? Welche Möglichkeiten eröffnen, und welche Folgen ergeben sich für die Schule?
13:30–14:00	Elternarbeit: So werden Eltern zu wertvollen Mitarbeiter/-innen (Lydia Clahes/ Westermann Akademie)	Die Zusammenarbeit mit Eltern kann sehr gewinnbringend sein – wenn alle am selben Strang ziehen. Doch nicht selten kommen sich Lehrkräfte und Eltern in die Quere. Das kostet wertvolle Zeit und Ressourcen. Dieser Vortrag gibt wertvolle Tipps, wie sich die Kooperation zwischen Eltern und Schule verbessern lässt. Er liefert Ihnen Impulse zum positiven Beziehungsaufbau zwischen Lehrkräften und Eltern, Strategien für Elterngespräche und Abgrenzungstechniken für Konfliktsituationen.

# Hauptbühne

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
14:00–14:30	Gelassen, Glücklich und Gesund als Lehrer - mit 5 vernachlässigten Basics in die Selbstverantwortung (René Bock/ Back to Balance)	Viele Lehrer wünschen sich Veränderung für ihren Arbeitsalltag, um endlich wieder mit Freude arbeiten zu können. Der Schlüssel zu einem erfüllten Lehrerleben liegt aber nicht in zusätzlichem Material oder externen Faktoren, sondern wahre Veränderung entsteht von innen heraus. Dieser Vortrag zeigt, wie man durch konsequente Selbstverantwortung und die Stärkung von 5 oft übersehenen Fundamenten spürbare und dauerhafte Verbesserungen im Lehrertag erreicht und durch diese innere Grundlagenarbeit seine Lebensqualität als Lehrer nachhaltig steigert.
14:30–15:00	KI - Einstieg in das Prompting (Philipp Wartenberg)	Prompting ist eine entscheidende Methode, um mit KI-Modellen zu interagieren. Nach einer kurzen Einführung in das Thema Künstliche Intelligenz tauchen wir in die Welt des Prompting ein. Erfahren Sie, wie präzise und durchdachte Eingabeaufforderungen die Qualität und Relevanz der Antworten von KI-Systemen erheblich verbessern können.
15:00–15:30	Fake News entlarven und Hatespeech kontern – das Unterrichtsmaterial von BITTE WAS?! (Carl Postelmann, Thomas Kiefer/ LMZ BW)	Wie können Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte medienpädagogische Themen wie Desinformation oder Hatespeech in den sozialen Medien in ihren Unterricht bringen oder den Fachunterricht durch aktive Medienarbeit bereichern? Die Medienpädagoginnen, Medienpädagogen und Lehrkräfte der Kampagne BITTE WAS?! stellen Ihnen umfangreiche Unterrichtsmaterialien für verschiedene Klassenstufen und Fächer vor, die kostenlos erhältlich und direkt einsetzbar sind.

# Makers Area

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:00–10:45	Fit für die #Zukunft: Erneuerbare Energien, Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert greifbar machen. (Felix Witzelmaier, fischertechnik)	Wie kann man umweltfreundlich Strom erzeugen? Wie funktioniert eine Brennstoffzelle und wie kann man damit Wasserstoff erzeugen? Oder lieber Computational Thinking, Coding und KI praktisch begreifbar machen? Erleben Sie in diesem Workshop, wie Schülerinnen und Schüler in Grund- und weiterführenden Schulen wichtige Future Skills mit fischertechnik Lernkonzepten handlungsorientiert erlernen.
11:00–11:45	Robotik in der Grundschule (Jennifer Fröhlich, Johannes Kempf / LMZ BW)	In dieser Session können die Teilnehmer den Lego Spike Essential testen und wir diskutieren gemeinsam darüber, wie ein solches System sinnvoll in den Grundschulunterricht integriert werden kann.
12:00–12:45	KI-Welten entdecken: Visual Novels im Unterricht (Carl Postelmann / Thomas Kiefer, Christian Heneka/ LMZ BW)	In diesem Workshop nehmen Lehrende die Rolle der Lernenden ein und kreieren mit dem iPad und der App Book Creator Visual Novels zum Thema „Wie KI-Systeme die Welt übernehmen“. Visual Novels sind digitale, interaktive Geschichten, bei denen Spieler/-innen durch vorgegebene Entscheidungsmöglichkeiten den Verlauf der Handlung beeinflussen – vergleichbar mit dem „Choose Your Own Adventure“-Buchgenre. Diese narrative Herangehensweise ermöglicht es, die komplexen Herausforderungen und Möglichkeiten von KI-Systemen durch eine eigene Geschichte zu erforschen und zu reflektieren.
13:00–13:45	Virtuelle Welten erschaffen mit CoSpaces (Lea Feugmann)	Mit der Software CoSpaces können wir gemeinsam 3D Welten designen und programmieren: Egal ob Escape Rooms, Jump n Run Spiele oder Fabelgeschichten - Du kannst deiner Kreativität freien Lauf lassen. Im Anschluss können wir uns diese mit einer VR-Brille oder einem Merge Cube anschauen.
14:00–14:45	Autonomes Fahren - Ganz einfach und doch so schwer (Steffen Jauch)	Erlebe einen lehrreichen Workshop, in dem wir dir zeigen, wie KI-Kameras genutzt werden, um einfache Fahrsituationen nachzubilden. In interaktiven Sessions werden wir die Anwendung von Bilderkennung und KI-unterstützten Algorithmen demonstrieren und ausprobieren. Ferner diskutieren wir, wie du diese Konzepte anschaulich vermitteln und die Inhalte sinnvoll in den Unterricht integrieren kannst. Und dabei wird dein Verständnis für diese faszinierende Technologie gefördert. Mach dich bereit, Schülern spannende Einblicke in die Welt des autonomen Fahrens zu bieten!
15:00–15:45	Bildungslogin - Eine Schule macht sich auf den Weg (Hanne Naß/ Westermann)	Die Referentin wird ihre Erfahrungen aus der Einführung von BILDUNGSLOGIN teilen. Sie stellt die ersten Schritte bei der Implementierung von BILDUNGSLOGIN vor und ihre Tipps und Methoden, die Schulleitung und das Kollegium direkt einzubeziehen. Durch viele unterrichtspraktische Beispiele, auch aus der Arbeit mit Schülerinnen und Schülern, bietet der Workshop eine gute Gelegenheit, von diesen Erfahrungen zu lernen und die bewährten Methoden zu übernehmen. Auch für Fragen und Diskussionen bleibt Zeit.

# Netzwerk-Ecke

Uhrzeit	Titel (Referent/-in)	Beschreibung
10:00	Mindful Minutes (Barbara Schagerl)	Neun einfache Atemübungen zum Mitmachen für mehr Ruhe & Achtsamkeit in deiner Grundschulklasse
11:30	Digitale Fitnessstools in Aktion (Julian Ruckdäschel)	Erleben Sie einen mitreißenden Workshop, der Ihre Fitness auf ein neues Level bringt! Tauchen Sie ein in eine Welt voller Geschwindigkeit, Reaktion und Ausdauer, während Sie die Möglichkeiten der Blazepods und anderer digitaler Tools erkunden. Dieser interaktive Workshop bietet Ihnen die Gelegenheit, Ihre Reaktionsfähigkeit und Ihre Schnelligkeit zu verbessern, während Sie Ihre Kraftausdauer steigern.
12:30	Lehrergesundheit im Fokus: Smombie-Symptome verstehen und überwinden (Julian Ruckdäschel)	Entdecken Sie in diesem Workshop, wie Lehrer die Belastungen des modernen Lebens angehen können. Erfahren Sie mehr über die "Smombie"-Beschwerden wie Cellbow, Handynacken oder Office Eye Syndrom, die sich im Alltag bemerkbar machen können. Wir bieten Ihnen praktische Ansätze, um diese typischen Zivilisationskrankheiten zu bewältigen und Ihre Gesundheit zu verbessern. Gemeinsam erkunden wir Übungen und Strategien, um den Anforderungen des Lehrerberufs mit mehr Wohlbefinden zu begegnen. Davon können nicht nur die Lehrer profitieren, sondern durch kurze Übungen im Unterricht auch die Schüler.