

Programm Maker's Area

digital@regional – LEARNTEC Karlsruhe 4. bis 6. Juni 2024

Mit freundlicher Unterstützung von:



DER BILDUNGSEINRICHTER.



Maker's Area Dienstag, 4. Juni 2024

Zeit	Area 1 Making	Area 2 Podcast	Area 2 Innovation	Area 3 Coding/Robotik	Area 4 Motion	Area 5 Netzwerk	Area 6 Workshop
10:00 - 10:45	3D-Druck in der Schule: Vom Designen bis zum Druck (Christian Bader)	Podcasts & Hörspiele erstellen in der pädagogischen Praxis (Sebastian Bürg)	Trickfilm in der Schule (Radim Buvala, Fa. Piximakey)	Das Robotik-Set für die Grundschule in Baden-Württemberg - Gedanken strukturieren lernen (Silke Schick)	Hygge Playfullarning (Aviaja Borup Lynggaard, Fa. Hopspots)	body'n brain modern activity - im Gehirn gut vernetzt, bewegt, entspannt und mit Freude durch den Schul- & Arbeits-Alltag (Tina Maier)	KI spielerisch entdecken (Simone Dietsche)
10:45 - 11:30			KI-Prompting für Newbies (Simone Dietsche)	Spaß am Programmieren für jedes Alter. (Konrad Dietrich, Fa. Sphero & MINT Education)	Play, Play, Play (Liesbeth Vriens, Fa. Picoo)"	Schnell im Netz - gefangen? Vernetze im digitalen Zeitalter deinen Nacken - Schulter - Rücken - Kiefer und auch Handgelenke auf neue Weise. (Tina Maier)	
11:30 - 12:15	3D-Druck in der Schule: Vom Designen bis zum Druck (Christian Bader)	Interview mit einer KI - Erstellung eines digitalen Podcast mit Chat GPT & Chatbots (Sebastian Bürg)	AR in der Grundschule - Hol den Dino ins Klassenzimmer (Isabella Gibson, Fa. Merge EDU)	Fit für die #Zukunft: Erneuerbare Energien im Unterricht handlungsorientiert und kompetenzgerecht greifbar machen. (Ann-Christin Walker, Fa. Fischertechnik GmbH)	Hygge Playfullarning (Aviaja Borup Lynggaard, Fa. Hopspots)	Geschichten gestalten mit ScratchJr – Coding in der Grundschule (Kirsten Bresch)	Kohlekumpelkinder lernen mit einer 1:1 Ausstattung. Und nun? (Christian Spiegel)
12:15 - 13:00			KI spielerisch entdecken (Simone Dietsche)	Code your robot (Dinesh Persad, Fa. Interactive Robotics)			

Maker's Area Dienstag, 4. Juni 2024

Zeit	Area 1 Making	Area 2 Podcast	Area 2 Innovation	Area 3 Coding/Robotik	Area 4 Motion	Area 5 Netzwerk	Area 6 Workshop
13:00 - 13:45	Tinkertoys meets LMZ- technisches Zeichnen und 3 D Druck (Sebastian Friedrich, Fa. Tinkertoys)	Podcasts & Hörspiele erstellen in der pädagogischen Praxis (Sebastian Bürg)	„ Makey Makey- Kreative digitale Bildung in der Grundschule“ Nadia Mechrouki ("Coding for tomorrow")	Das Robotik-Set für die Grundschule in Baden-Württemberg - Gedanken strukturieren lernen (Silke Schick)	Play, Play, Play (Liesbeth Vriens, Fa.Picoo)"	Mission FutureSkills - digitale Kompetenzen für den Beruf. (Jaqueline Pernet, COACHING4FUTURE)	
13:45 - 14:30	3D-Druck in der Schule : Vom Designen bis zum Druck (Christian Bader)		Spielen für die Zukunft: Zukunftskompetenzen spielerisch entwickeln (Stabsstelle Zukunft des Lernens)	Fit für die #Zukunft: Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert und kompetenzgerecht greifbar machen. (Ann-Christin Walker, Fa. Fischertechnik GmbH)	Hygge Playfullearning (Aviaja Borup Lynggaard, Fa. Hopspots)	Lernen Raum schenken – wie flexible Einrichtungskonzepte digitale Bildung beflügeln. (Thomas Müller, Fa. ASS)	
14:30 - 15:15		Interview mit einer KI - Erstellung eines digitalen Podcast mit Chat GPT & Chatbots (Sebastian Bürg)	Spielen für die Zukunft: Futures Thinking spielerisch kennenlernen (Stabsstelle Zukunft des Lernens)	Das Robotik-Set für die Grundschule in Baden-Württemberg - Gedanken strukturieren lernen (Silke Schick)		KI konkret: meine künstliche Assistenz im Mathematikunterricht (Torsten Traub)	100% Abschlussquote an einer Förderschule in Gelsenkirchen. So hat es bei uns geklappt. (Christian Spiegel)
15:15 - 16:00	Tinkertoys meets LMZ- technisches Zeichnen und 3 D Druck" (Sebastian Friedrich, Fa. Tinkertoys)		"Cospaces Edu meets Merge Cube" (Nadia Mechrouki, "Coding for Tomorrow")	Ozobot Evo- Programmieren mit Farben und Codes. (DIGIBIZ, Fa. Betzold)	Play, Play, Play (Liesbeth Vriens, Fa.Picoo)"	Augmented Reality im Mathematikunterricht (Torsten Traub)	Werde zum RoboMaster - Coding in der Schule mit dem DJI RoboMaster EP Core Roboterfahrzeug (Raphael Alber)
16:00 - 16:45		Otto- print& code your robot. (Camillo Parra, Fa. Moravia)	Der MINT Zauberwürfel (Isabella Gibson, Fa. Merge EDU)	Otto- print& code your robot. (Camillo Parra, Fa. Moravia)			
16:45 - 18:00						Netzwerktreffen	

Maker's Area Mittwoch, 5. Juni 2024

Zeit	Area 1 Making	Area 2 Podcast	Area 2 Innovation	Area 3 Coding/Robotik	Area 4 Motion	Area 5 Netzwerk	Area 6 Workshop
10:00 - 10:45	Komm her, ich kleb Dir eine! - Stickers und deren Erstellung und der Einsatz eines Plotters (Dominik Knebel)						
10:45 - 11:30		Interview mit einer KI - Erstellung eines digitalen Podcast mit Chat GPT & Chatbots (Sebastian Bürg)	Spielen für die Zukunft: Zukunftskompetenzen spielerisch entwickeln (Stabsstelle Zukunft des Lernens)	Das Robotik-Set für die Grundschule in Baden-Württemberg - Gedanken strukturieren lernen (Silke Schick)	Hop & Code. Coding und Bewegung (Aviaja Borup Lynggaard, Fa. Hopspots)	Schnell im Netz - gefangen? Vernetze im digitalen Zeitalter deinen Nacken - Schulter - Rücken - Kiefer und auch Handgelenke auf neue Weise. (Tina Maier)	Unsere Vision von Lehren und Lernen - School Story der Grundschule Jettingen-Scheppach (Andreas Spatz)
11:30 - 12:15	KLasercutter in der Schule: Vom Designen bis zum Cutten (A. Kirchenbauer)		Trickfilm in der Schule (Radim Buvala, Fa. Moravia)	Ozobot Evo- Programmieren mit Farben und Codes. Nadia Mechrouki ("Coding for tomorrow")			Geschichten gestalten mit ScratchJr – Coding in der Grundschule (Kirsten Bresch)
12:15 - 13:00		Podcasts & Hörspiele erstellen in der pädagogischen Praxis (Sebastian Bürg)	Spielen für die Zukunft: Futures Thinking spielerisch kennenlernen (Stabsstelle Zukunft des Lernens)	Code your robot (Dinesh Persad, Fa. Interactive Robotics)	Gamebased Learning (Liesbeth Vriens, Fa. Picoo)	Maker Education meets Zukunftskompetenzen (DIGIBIZ Fa. Betzold)	

Maker's Area Mittwoch, 5. Juni 2024

Zeit	Area 1 Making	Area 2 Podcast	Area 2 Innovation	Area 3 Coding/Robotik	Area 4 Motion	Area 5 Netzwerk	Area 6 Workshop
13:00 - 13:45	Komm her, ich kleb Dir eine! - Stickers und deren Erstellung und der Einsatz eines Plotters (Dominik Knebel)		XR-Koffer unboxing - Virtual Reality, Augmented Reality & Co. (Raphael Alber)	Fit für die #Zukunft: Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert und kompetenzgerecht greifbar machen. (Ann-Christin Walker, Fa. Fischertechnik GmbH)			Coding in der Grundschule mit Sphero Bolts (Andreas Spatz)
13:45 - 14:30		Interview mit einer KI - Erstellung eines digitalen Podcast mit Chat GPT & Chatbots (Sebastian Bürg)		Fussball trifft Coding. (Konrad Dietrich, Fa. Sphero & MINT Education)	Hop & Code. Coding und Bewegung (Aviaja Borup Lynggaard, Fa. Hopspots)	Makey Makey- Kreative digitale Bildung in der Grundschule. (Nadia Mechrouki, "Coding for tomorrow")	Digitales Geschichtenerzählen in der Grundschule (Kirsten Bresch)
14:30 - 15:15	3D-Druck in der Schule : Vom Designen bis zum Druck (Christian Bader)		Der MINT Zauberwürfel (Isabella Gibson, Fa. Merge EDU)	Smart Train- lerne den Deutschland Takt vor 2070. (DIGIBIZ Fa. Betzold)	Gamebased Learning (Liesbeth Vriens, Fa.Picoo)"	Erlebensräume für Future Skills gestalten. (Thomas Müller, Fa. ASS)	
15:15 - 16:00		Podcasts & Hörspiele erstellen in der pädagogischen Praxis (Sebastian Bürg)	Augmented Reality (AR) im Unterricht - Ideen und Beispiele (Ann-Kathrin Schäfer)	Code your robot (Dinesh Persad, Fa. Interactive Robotics)	Hop & Code. Coding und Bewegung (Aviaja Borup Lynggaard, Fa. Hopspots)	body`n brain modern activity - im Gehirn gut vernetzt, bewegt, entspannt und mit Freude durch den Schul- & Arbeits-Alltag (Tina Maier)	Aktivierendes Lernen mit iMovie (Andreas Spatz)
16:00 - 16:45	Lasercutter in der Schule: Vom Designen bis zum Cutten (Christian Bader)				Gamebased Learning (Liesbeth Vriens, Fa.Picoo)"	KI konkret: meine künstliche Assistenz im Mathematikunterricht (Torsten Traub)	Unsere Vision von Lehren und Lernen - School Story der Grundschule Jettingen-Scheppach (Andreas Spatz)
16:45 - 18:00						Netzwerktreffen - StS`in Sandra Boser MdL im Austausch mit Akteuren im Bereich Bildungsmedien	

Maker's Area Donnerstag, 7. Juni 2024

Zeit	Area 1 Making	Area 2 Podcast	Area 2 Innovation	Area 3 Coding/Robotik	Area 4 Motion	Area 5 Netzwerk	Area 6 Workshop
10:00 - 10:45	3D-Druck in der Schule : Vom Designen bis zum Druck (Christian Bader)			Die Welt ist doch keine Scheibe! Entdecke die Welt der 360°Kameras! (Dominik Knebel)	Jeder ist ein Tänzer und jeder ist ein Musiker. (Robert Wechsler, Fa. Motioncomposer)		
10:45 - 11:30		Interview mit einer KI - Erstellung eines digitalen Podcast mit Chat GPT & Chatbots (Sebastian Bürg)	Der MINT Zauberwürfel (Isabella Gibson, Fa. Merge EDU)			3-D Druck in der Grundschule (Sebastian Friedrich, Fa. Tinkertoys)	CANCOM (folgt noch)
11:30 - 12:15	Lasercutter in der Schule: Vom Designen bis zum Cutten (Christian Bader)	Podcasts & Hörspiele erstellen in der pädagogischen Praxis (Sebastian Bürg)	AR in der Grundschule - Hol den Dino ins Klassenzimmer (Isabella Gibson, Fa. Merge EDU)	Smart Train- lerne den Deutschland Takt vor 2070. (DIGIBIZ Fa. Betzold)	AR-Rette die Eisbären. (Franziska Weser, Fa. heartucate)	Schnell im Netz - gefangen? Vernetze im digitalen Zeitalter deinen Nacken - Schulter - Rücken - Kiefer und auch Handgelenke auf neue Weise. (Tina Maier)	Programmieren für Beginner – eintauchen in die Unterwasserwelt (Constanze Lotter)
12:15 - 13:00			Trickfilm in der Schule (DIGIBIZ, Fa. Betzold)	Fit für die #Zukunft: Erneuerbare Energien im Unterricht handlungsorientiert und kompetenzgerecht greifbar machen. (Ann-Christin Walker, Fa. Fischertechnik GmbH)			

Maker's Area Donnerstag, 7. Juni 2024

Zeit	Area 1 Making	Area 2 Podcast	Area 2 Innovation	Area 3 Coding/Robotik	Area 4 Motion	Area 5 Netzwerk	Area 6 Workshop
13:00 - 13:45	Komm her, ich kleb Dir eine! - Stickers und deren Erstellung und der Einsatz eines Plotters (Dominik Knebel)	Podcast, Hörspiele und Co.: Grundlagen der Audioproduktion (Thorsten Belzer)		Fussball trifft Coding. (Konrad Dietrich, Fa. Sphero & MINT Education)	AR-Rette die Eisbären. (Franziska Weser, Fa. heartucate)	body`n brain modern activity - im Gehirn gut vernetzt, bewegt, entspannt und mit Freude durch den Schul- & Arbeits-Alltag (Tina Maier)	CANCOM (folgt noch)
13:45 - 14:30	Wasserkraft marsch – vom Modell zur Lasercutter-Vorlage (Constanze Lotter)		Augmented Reality im Mathematikunterricht (Torsten Traub)	Ozobot Evo- Programmieren mit Farben und Codes. (DIGIBIZ Fa. Betzold)		body`n brain modern activity - im Gehirn gut vernetzt, bewegt, entspannt und mit Freude durch den Schul- & Arbeits-Alltag (Tina Maier)	CANCOM (folgt noch)
14:30 - 15:15				Fit für die #Zukunft: Robotik und KI im Unterricht handlungsorientiert und kompetenzgerecht greifbar machen. (Ann-Christin Walker, Fa. Fischertechnik GmbH)		Coding in der Primar- und Sekundarstufe - Bots und Blocks (Dirk Heitkamp)	CANCOM (folgt noch)
15:15 - 16:00	Plotter- Kreative digitale Bildung (Fa. Cricut)	Podcast, Hörspiele und Co.: Grundlagen der Audioproduktion (Thorsten Belzer)	KI konkret: meine künstliche Assistenz im Mathematikunterricht (Torsten Traub)			Schnell im Netz - gefangen? Vernetze im digitalen Zeitalter deinen Nacken - Schulter - Rücken - Kiefer und auch Handgelenke auf neue Weise. Tina Maier)	Die Welt ist doch keine Scheibe! Entdecke die Welt der 360°Kameras! (Dominik Knebel)
16:00 - 16:45							