

AGENDA

08:00–08:45 Uhr **Ankommen**

08:45–09:45 Uhr **Begrüßung und Impulsvortrag**

Prof. Dr. Nicole Marmé



„Fit for Future! -Schon HEUTE auf die Herausforderungen von MORGEN vorbereiten“

Eine gute MINT-Ausbildung (engl. STEM – Science, Technology, Engineering, and Math) ist zwar wichtig, aber nicht ausreichend ist, um die anstehenden Herausforderungen, insbesondere der sich rasch wandelnden Arbeitswelt zu meistern. Hier muss ein stärkerer Fokus auf die entscheidenden Zukunftskompetenzen, besonders Kreativität, Flexibilität, Kommunikation, Innovationsfähigkeit, sowie physische und psychische Resilienz gelegt werden. In diese Richtung wirkt auch der STEAM-Ansatz, der besonders im angelsächsischen Raum mittlerweile zunehmend erfolgreich eingesetzt wird. In Deutschland wird dieser Ansatz oft mit MINKT (MINT + Kunst) übersetzt, wobei jedoch zu beachten ist, dass das „A“ in STEAM nicht nur für Kunst, sondern generell für ein breites Spektrum an Geistes- und Gesellschaftswissenschaften steht. In diesem Vortrag wird mit Bezug auf die Förderung von Zukunftskompetenzen gezeigt, wie weit STEAM gefasst werden sollte, welche Vorteile der Ansatz bietet und wie STEAM nachhaltig in der Bildungslandschaft verankert werden kann. Neben der Verknüpfung von MINT mit Kreativität spielt die Integration von Sport und Bewegung eine wichtige Rolle, um die physische und psychische Gesundheit auch in vielen bewegungsarmen Berufsfeldern zu sichern und die junge Generation mental zu stärken. Außerdem bietet der STEAM-Ansatz gute Möglichkeiten, mehr Frauen für den MINT-Bereich zu motivieren, was sowohl für die Gleichberechtigung (Stichwort Gender-Gap), als auch für die wirtschaftliche Zukunftsfähigkeit Deutschlands von entscheidender Bedeutung ist.

09:45–10:15 Uhr **Kaffeepause**

10:15–11:15 Uhr **Workshop 1**

11:30–12:30 Uhr **Workshop 2**

12:30–13:45 Uhr **Mittagspause**

13:45–14:45 Uhr **Kurzimpulse aus der Praxis**

14:45–15:15 Uhr **Kaffeepause**

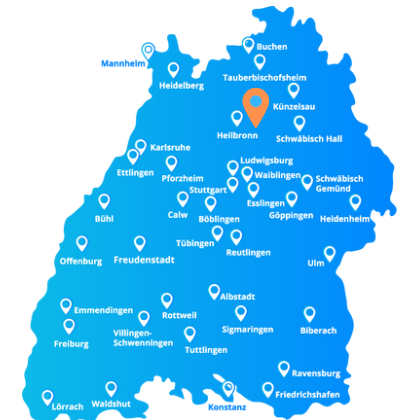
15:15–16.15 Uhr **Workshop 3**

16:15 Uhr **Verabschiedung**



Christiane Gräning

graening@lmz-bw.de



Wichtige Hinweise zum Programm:

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.

Raum	Referent/-in	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie/Art
1	Michael Fleischer	KI-Magie: Vom Prompt zur Praxis - Eine Reise durch die Unterrichtsvorbereitung	KI-Grundlagen entdecken: Lernen Sie die Grundlagen der Künstlichen Intelligenz kennen und verstehen Sie, wie diese Technologie das Potenzial hat, die Art und Weise, wie wir unterrichten und lernen, zu revolutionieren. Vom Prompt zur Praxis: Erfahren Sie, wie Sie KI nutzen können, um Ihre Unterrichtsvorbereitung zu optimieren. Von der Generierung von Ideen (Prompts) bis hin zur Umsetzung im Klassenzimmer - wir führen Sie durch den gesamten Prozess. Praktische Anwendung: Sie werden die Möglichkeit haben, praktische Übungen durchzuführen und zu sehen, wie KI in der Praxis angewendet werden kann.	Einsteiger/-in	Medienbildung; Informatische Bildung; Interaktiver Workshop
2	Alexander Weller	VR im Klassenzimmer - virtuelle Galerien und kleine Escape Rooms mit Schüler:innen gestalten.	In diesem Workshop wird demonstriert, wie man gemeinsam mit Schüler:innen beeindruckende virtuelle Galerien erschafft, indem 360-Grad-Bilder einfach ins Netz gebracht und als immersive Galerieumgebungen genutzt werden. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Verwendung des H5P-Moduls der ZUM e.V., das zahlreiche zusätzliche Aktivitäten für die Erstellung von 360-Grad-Rundgängen bietet. Dieses Tool ermöglicht es, interaktive Elemente wie Quizfragen, Texte und Videos in virtuelle Rundgänge zu integrieren und so eine einzigartige Lernumgebung zu schaffen. Außerdem wird demonstriert, wie kleine Escape Rooms gestaltet werden können, die das spielerische Lernen und kritisches Denken der Schüler:innen fördern. Besonders hervorzuheben ist, dass die im Workshop vorgestellte Software komplett frei und open-source ist, was den Zugang und die Anwendung im schulischen Kontext erleichtert. Dieser Workshop bietet somit nicht nur einen Einblick in die transformative Kraft von VR im Klassenzimmer, sondern stellt auch sicher, dass die verwendeten Ressourcen für alle zugänglich und anwendbar sind.	Einsteiger/-in	Medienbildung; Informatische Bildung; Interaktiver Workshop
3	HANNES KANNES	Wozu mache ich das eigentlich noch? Motivation in schwierigen Zeiten - Mindset für Lehrkräfte	Lehrkräftemangel , Pisa-Schock 2.0! Die Medien sind voll von dramatischen Artikeln über die Schule. Die Unterrichtsversorgung ist dramatisch und weniger Stellen werden ausgeschrieben. Die Arbeit verteilt sich auf immer weniger Schultern und engagierte Lehrkräfte bekommen als Dank nur noch mehr Aufgaben. Wie soll man da noch motiviert zur Schule fahren? Vor wenigen Jahren wurde ich von einer Therapeutin in die Burnout-Klinik eingewiesen. Da ging gar nichts mehr. Heute fahre ich jeden Tag mit einem Lächeln zur Arbeit und lebe engagiert meinen Traumberuf - ohne auszubrennen. Meine Schulklassen fragen sich, woher ich diese Energie nehme. Das Geheimnis: Mindset. Das hat bei mir alles geändert. Ich zeig dir in nur einer Stunde, wie du aus eigener Kraft schon morgen etwas ändern kannst, damit du Stück für Stück wieder Freude an deinem Beruf hast. Ich freu mich auf dich!	keine erforderlich	Vortrag
4	Jan Schwamm	KI in einer Lernkultur der Digitalität	Aktuelle Entwicklungen im Themenfeld KI in der Schule werden ebenso angesprochen wie die Kompetenz „KI-Literacy“ als mögliche Zieldimension des Unterrichtens mit KI-Anwendungen.	Fort- geschrittene/-r	Schulentwicklung; Medienbildung; Vortrag
5	Simon Wild	Der Game Controller als Lernanlass: ein motivierendes Making&Coding Projekt für die Schule	Abgesagt!	keine erforderlich	Medienbildung; Informatische Bildung; Technik/Support; Interaktiver Workshop
6	Tina Maier	Body `n brain modern activity	Mit Begeisterung und Spaß leicht durch die Schule, die Arbeit und das Leben. Mittels Verknüpfung motorischer und kognitiver Übungen werden neue Vernetzungen im Gehirn geschaffen, die für eine verbesserte Aufnahmefähigkeit, Konzentration und Merkfähigkeit sorgen und unser Gehirn entspannen lassen. Eine ideale Ergänzung für die genialen digitalen Lerntools und Möglichkeiten. Egal ob einzeln oder in der Gruppe. Leicht umsetzbar mit Spaß und Freude für Jede/n.	keine erforderlich -	Interaktiver Workshop - Lehrer/- innengesundheit, Schulentwicklung
7	Silke Schick	Entdeckungsreise in der Mathematik: Blue- Bots, LEGO und kreatives Problemlösen in der Grundschule	In diesem interaktiven Workshop erkunden wir gemeinsam, wie Blue-Bots und LEGO®-Bausteine oder analoge Spiele genutzt werden können, um grundlegende mathematische Konzepte spielerisch zu vermitteln. Dieser Workshop bietet nicht nur praktische Übungen, sondern auch Raum für Diskussionen und Erfahrungsaustausch.	keine erforderlich	Informatische Bildung; Interaktiver Workshop

Raum	Referent/-in	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie/Art
8	Thilo Kraft	Future Builders - 3D-Druck und CAD entdecken	In diesem Workshop werden die Grundlagen des 3D-Drucks und der computergestützten Konstruktion (CAD) erkundet. Mit dem webbasierten 3D-Programm "TinkerSchool" lernen die Teilnehmer/-innen die Grundlagen der 3D-Modellierung kennen und erstellen ihre eigenen Designs - ideal für Einsteiger/-innen. Im Weiteren wird gezeigt, wie die Modelle dann auf einem 3D-Drucker kommen und die Kreationen somit physisch verwirklicht werden können. Egal, ob Sie ein Neuling in der Welt des 3D-Drucks sind oder Ihre Fähigkeiten erweitern möchten, dieser Workshop bietet eine spannende Einführung in die Zukunft des Bauens.	Einsteiger/-in	Medienbildung; interaktiver Workshop
9	Dietmar Jaxt (Fa. Kindermann)	Plattformübergreifender Unterricht mit dem Kindermann Touchdisplay	Wir zeigen auf, wie Lehrende und Lernende mit Hilfe der Werkzeuge im Kindermann Touchdisplay verschiedene ortsungebundene Systeme wie iPad & Co. nutzen können, um auch ohne Frontalunterricht ein Tafelbild gemeinsam entstehen zu lassen.	keine erforderlich	Medienbildung
10	Torsten Traub	Mathe macht mobil - Tablets und Co im Mathematikunterricht	Mobiles Lernen geht über die Nutzung von Geräten als Buch- und Heftersatz weit hinaus. 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.	Einsteiger/-in	Medienbildung
11	Stephan Nowotny	Grundlagenwissen „Mein Schul-iPad“	Dieser Workshop ist für alle Lehrerinnen und Lehrer, die ein iPad für den Unterricht nutzen oder nutzen wollen und das Potential, das ein iPad bieten kann, gerne kennen lernen wollen. Wir schauen uns wichtige Einstellungsmöglichkeiten an, testen die wichtigsten Apple-Apps (Notizen, Dateien, iwork-Apps) in ihren Grundfunktionen und zeigen wesentliche Apps für den Unterricht (Goodnotes, Notenverwaltungsapp, Classroom). Darüber hinaus gibt es gute Tipps und Tricks (Split View, Slide Over, PDFs erstellen,...), die den Lehrer/innenalltag erleichtern. Es ist von Vorteil, wenn das Schul-iPad mit dabei ist, aber das ist nicht zwingend notwendig.	keine erforderlich	Schulentwicklung; Medienbildung
12	Dominik Knebel	Der Ton macht die Musik – Audio im Unterricht	Im Vortrag werden Beispiele gezeigt, was mit Schülern machbar ist bzw. schon gemacht wurde. Danach gehts an die Praxis und die TNs dürfen selbst ausprobieren. Dabei thematisieren wir: Tonaufnahmen, Sprechübungen, Hörspiele, Gedichte, Podcasts. Diese Inhalte werden von den Teilnehmern im praktischen Tun erprobt. Die Umsetzung erfolgt mit der App GarageBand. (Material welches an der Schule vorhanden ist mitbringen)	Einsteiger/-in	Medienbildung
13	Kirsten Bresch	Stift, Papier, Tablet, Buch – mediale Erfahrungen in der Kita	Abgesagt!	Einsteiger/-in	Medienbildung in der Kita

Raum	Referent/-in	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie/Art
1	Michael Fleischer	Scrum trifft Schule: Green Screen im Projektunterricht effizient umsetzen	<p>Willkommen zu einem bahnbrechenden Workshop, der die agile Welt der Softwareentwicklung mit der kreativen Welt der Bildung verbindet. Ein Workshop, der darauf abzielt, Lehrkräfte in die faszinierende Welt von Scrum und/oder GreenScreen im Projektunterricht einzuführen.</p> <p>In diesem Workshop werden Sie:</p> <p>Scrum entdecken: Lernen Sie die Grundlagen von Scrum kennen, einer agilen Methode, die ursprünglich für die Softwareentwicklung entwickelt wurde, aber auch im Projektunterricht Anwendung finden kann. Sie werden die Rollen, Artefakte und Ereignisse von Scrum kennenlernen und verstehen, wie diese in einem Bildungskontext angewendet werden können. Zur Dokumentation des Scrum Boards wird als Beispiel TaskCards genutzt.</p> <p>Green Screen-Projekte meistern: Tauchen Sie ein in die Welt der Green Screen-Technologie und erfahren Sie, wie Sie diese in Ihren Unterricht integrieren können. Sie werden lernen, wie Sie Green Screen-Projekte planen, durchführen und bewerten.</p> <p>Scrum und Green Screen (oder andere Projekte) verbinden: Entdecken Sie, wie Sie Scrum nutzen können, um Green Screen-Projekte (oder andere Projekte) effizient und erfolgreich in Ihrem Unterricht umzusetzen. Sie werden ein praktisches Beispiel kennen lernen und haben die Möglichkeit, eigene Projektideen zu entwickeln und zu diskutieren.</p>	Einsteiger/-in	Medienbildung; Informatische Bildung; Interaktiver Workshop
2	HANNES KANNES	mehr Freizeit durch digitale Tools - Du wirst zum CEO deiner Zeit!	<p>"Kannst du mir bitte noch mal eben....schicken?", "Sehen wir uns gleich in der Konferenz?" "Gestern wieder um 21 Uhr Feierabend gemacht!" Kommt Dir das bekannt vor?</p> <p>Ich zeige Dir, wie Du zum CEO deiner Zeit wirst. Digitale Tools helfen Dir, eine klare Struktur zu haben, Zeit sinnvoll zu nutzen, mehr Freizeit und planbar Feierabend zu haben. Alle Apps sind kostenlos und funktionieren plattformübergreifend.</p> <p>In diesem Workshop geht es nicht nur um Zeitmanagement-Strategien, sondern auch um ihre bewusste Anwendung und Bedeutung für den Lehrberuf. Dich erwartet ein bunter interaktiver Workshop, durch den du wieder me-time genießen kannst.</p>	keine erforderlich	Vortrag
3	Christina Wurst	Interaktive Geschichten in Twine schreiben – für den Sprachunterricht (und mehr?)	<p>Dieser Workshop stellt das Konzept „Interactive Fiction“ und seine Erstellung im Tool „Twine“ vor sowie Praxis-Beispiele für den Einsatz und Forschungs-Erkenntnisse aus dem EU-Projekt „FanTALES“ zum Erfolg des Einsatz im Sprachunterricht.</p> <p>Ein anschließendes Brainstorming und die gemeinsame Diskussion weiterer Einsatz-Möglichkeiten für andere Themen und (je nach Fächern der Teilnehmenden) auch außerhalb des Sprachunterrichts sind vorgesehen.</p>	Einsteiger/-in	Medienbildung; Technik/Support; Diskussion
4	Jan Schwamm	KI als pädagogischer Assistent im Schulalltag	Der Workshop bietet good-practice Beispiele aus den Bereichen Unterrichtsvorbereitung, Präsentationen und kriteriengestütztes Feedback im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht.	Einsteiger/-in	Medienbildung; Interaktiver Workshop
5	Felix Unger	Ein Film erklärt die Welt - Niederschwellig Filme mit dem iPad erstellen	<p>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.</p> <p>Der Workshop orientiert sich an praktisch angewandten Methoden, die vor allem mit Schüler*Innen ohne Vorbildung im sonderpädagogischen Umfeld umgesetzt werden können.</p>	Einsteiger/-in	Medienbildung; Technik/Support
6	Jürgen Dorsch	Whatsapp	Konflikte über Whatsapp auszutragen ist eine schlechte Idee. Wir haben eine Unterrichtseinheit zu diesem Thema entwickelt, wo Kinder mithilfe von iPads ein Rollenspiel durchführen und selbst erleben, wie ein Konflikt im Gruppenchat eskaliert und wie es sich anfühlt, wenn man ein Problem von Mensch zu Mensch im persönlichen Gespräch löst. Die erforderlichen Geräte und das Konzept erhalten Sie bei uns.	keine erforderlich	Medienbildung

Raum	Referent/-in	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie/Art
7	Julian Ruckdäschel	Medienwelten von SchülerInnen im Unterricht einsetzen	Abgesagt!	Einsteiger/-in	Medienbildung; Social Media; Interaktiver Workshop
8	Alexander Weller	Von Grund auf KI - KI im Unterricht und der Unterrichtsvorbereitung	Dieser interaktive Workshop bietet einen ersten Einblick in KI-Systeme und zeigt, wie Sie mühelos sowohl mit einfachen als auch mit komplexen Prompts KI-Kommunikation umsetzen können. Dabei wird auch praktisch gearbeitet. Lernen Sie verschiedene KI-Systeme kennen und nehmen Sie praktische Tipps mit, um Ihren Unterricht zu bereichern. Ein besonderer Fokus liegt auf dem DSGVO-konformen Zugang zu KI-Technologien. Wir diskutieren, wie Datenschutz und Datensicherheit im KI-gestützten Unterricht gewährleistet werden können, um eine sichere und verantwortungsvolle Nutzung dieser innovativen Werkzeuge zu ermöglichen. Zudem werden wir effektive Strategien und praktische Beispiele erörtern, wie KI produktiv im Klassenzimmer eingesetzt werden kann, um das Lernerlebnis zu bereichern und den Lehrplan zu unterstützen. Geeignet für alle, die neugierig auf die Zukunft des Lernens sind und einen verantwortungsbewussten Umgang mit KI-Technologie im Bildungsbereich erkunden möchten.	Einsteiger/-in	Medienbildung; Informatische Bildung; Interaktiver Workshop
9	Jan Hager	Digitale Tools für den WBS Unterricht	Entdecken Sie eine Vielzahl von digitalen Tools, Apps und Anwendungen, die Sie im Fach Wirtschaft, Berufs- und Studienorientierung (WBS) einsetzen können. Der Workshop lädt Sie ein, innovative Tools kennenzulernen, die Ihren WBS-Unterricht bereichern werden. In diesem interaktiven Workshop haben Sie selbstverständlich die Gelegenheit, die vorgestellten Anwendungen selbst auszuprobieren und zu testen. Benötigte Hardware/ Software/ Equipment: iPads für die Teilnehmenden	WBS-Lehrkräfte	Medienbildung; Interaktiver Workshop
10	Torsten Traub	Jugendmedienschutz - Was muss ich für die Arbeit in der Schule wissen?	Zur Lebensrealität unserer Schülerinnen und Schüler gehören digitale Medien selbstverständlich dazu. Die Nutzung von mobilen Endgeräten bringt viele wertvolle Potentiale mit sich – aber auch mögliche Risiken. Für den Jugendmedienschutz sind drei Elemente wichtig: Schutz, Befähigung, Teilhabe. Was man für die Arbeit in Schulen darüber wissen soll und wie man mit Risiken und Gefahren umgeht, ist Inhalt des Workshops.	Einsteiger/-in	
11	Stefan Raaf	itslearning – Einführung in ein Lernmanagement	In diesem Workshop lernen Sie das Lernmanagement „itslearning“ anhand ausgewählter Inhalte und Funktionen kennen und erhalten so einen ersten Einblick über die Lernplattform und deren Möglichkeiten. Wir schauen uns an, wie die Oberfläche und Navigation von itslearning aufgebaut ist und wie Lehrkräfte Materialien bereitstellen können. Für die Erstellung von Aufgaben und das Einsammeln von Lösungen bietet itslearning ein Aufgabentool, das es ermöglicht, Aktivitäten zu dokumentieren und den Einreichungsstatus zu verfolgen. Zudem ist BigBlueButton in itslearning integriert, ein Videokonferenzsystem, das für digitale Unterrichtsformate genutzt werden kann. Lehrkräfte können auch Collabora Online verwenden, eine Alternative zu den Microsoft Office Web-Applikationen, um kollaborativ an Texten, Tabellen und Präsentationen zu arbeiten.	keine erforderlich	Mobiles Endgerät mit Internetzugang
12	Simone Jacken 11:30-13:00	Geschichten spielen mit der Erzählschiene	Einführung in die Arbeit mit der Erzählschiene, Ideen für den Umgang und den Einsatz der Erzählschiene, verschiedene Kartensets kennenlernen (Geschichten, Märchen, bibl. Geschichten, gezielte Sprachförderung mit Silben und Versen) Geschichten vorbereiten und gemeinsames Erarbeiten einer kleinen Geschichte, im Anschluss Verlosung	Kindergarten	Medienbildung
13	Andreas Hofmann	Sprachförderung mit dem iPad/ (Fremd-) sprachunterricht	Das Tablet ermöglicht einen komplett neuen Fremdsprachunterricht. Statt Lückentexten und Lern-Apps können die SuS schnell vom Konsumenten zum Produzenten werden und tolle Lernprodukte erstellen. Sprachsituationen können simuliert werden und für die spätere Auswertung nutzbar gemacht werden. eBooks, Sprachnachrichten und multimediale Unterrichtsszenarien können viele SuS motivieren und Sprache näher bringen. Ich möchte euch aus meinen Erfahrungen und meinem Unterricht einige Beispiele mitbringen.	keine erforderlich	Medienbildung

Raum	Referent/-in	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie/Art
1	Dietmar Jaxt (Fa. Kindermann)	Plattformübergreifender Unterricht mit dem Kindermann Touchdisplay	Wir zeigen auf, wie Lehrende und Lernende mit Hilfe der Werkzeuge im Kindermann Touchdisplay verschiedene ortsungebundene Systeme wie iPad & Co. nutzen können, um auch ohne Frontalunterricht ein Tafelbild gemeinsam entstehen zu lassen.	Einsteiger/-in	Medienbildung; Technik/Support; Interaktiver Workshop
2	Christina Wurst	H5P – Vielfältige interaktive Aufgaben und Medien für Moodle & co. gestalten	Was ist H5P? Welche Möglichkeiten, interaktive Aufgaben und Medien zu erstellen, gibt es in H5P? Was gilt es beim Design guter interaktiver Medien zu beachten? Wie kann man die Ergebnisse auswerten lassen, z.B. über Moodle? Dieser Workshop gibt Einblicke in Möglichkeiten, Erstellung und Nutzung von H5P-Aufgaben mit verschiedenen Praxis-Beispielen. Es können erste eigene Erfahrungen in der Erstellung von H5P-Materialien oder im Umgang mit neuen Formaten gesammelt werden – die Nutzung eines Laptops wird empfohlen.	Einsteiger/-in	Medienbildung; Technik/Support; Interaktiver Workshop
3	Felix Unger	Apple Notes & Freeform als mobile Tafel	Das Smartboard funktioniert mal wieder nicht wie es soll? Es sind keine Whiteboard Marker im Klassenzimmer? Wenn du ein iPad oder iPhone besitzt hast du deine persönliches Smartboard immer dabei. Du kannst es mit dem richtigen Adapter einfach mit dem vorhandenen Projektor verbinden und es bietet dir mit zwei kostenlosen vorinstallierten Apps alles was du brauchst um elegant und schnell Mitschriebe, Mindmaps zu erstellen. Diese kannst du im Anschluss direkt mit deinen Schüler*innen teilen. Lerne, wie du diese Apps einfach und schnell nutzen kannst, um unabhängiger von der Technik an der Schule zu werden.	Einsteiger/-in	Medienbildung; Technik/Support
4	Alexander Weller	Abgezockt – Die Spielewelten unserer Schüler	Der Vortrag ist eine Veranstaltung, die sich an Lehrer und Erziehungspersonen von Kindern und Jugendlichen richtet. Es werden verschiedene Games vorgestellt, die Kinder heutzutage spielen, sowie über die Auswirkungen, die diese auf die Entwicklung und das Verhalten von Heranwachsenden haben können. Ziel des Vortrags ist es, LehrerInnen dabei zu helfen, ein besseres Verständnis für die digitale Welt ihrer SchülerInnen zu entwickeln und ihnen Tipps und Tricks an die Hand zu geben, wie sie diese Welt sinnvoll begleiten können.	Einsteiger/-in	Medienbildung; Social Media
5	Mareike Baumgärtner und Boris Kling	Grundlagen der iPad Administration mit Jamf School	Wir geben einen Überblick über die nötigen Schritte für die Einrichtung und den Betrieb der iPad-Geräteverwaltung mit JAMF School Inhalt: 1 Voraussetzungen 2 Einrichtung MDM 3 Geräte registrieren 4 Geräte konfigurieren 5 Apps verteilen 6 Praxisbeispiele	Einsteiger/-in	Medienbildung; Technik/Support; Interaktiver Workshop
6	Jan Hager	Digitale Anwendungen für die Leitperspektive BO	Tauchen Sie ein in die faszinierende Welt der digitalen Medien und entdecken Sie eine Vielzahl von Apps, Tools und Anwendungen, die für die Berufliche Orientierung (BO) genutzt werden können. Der interaktiver Workshop lädt Sie ein, innovative Technologien kennenzulernen, die nicht nur Ihre BO-Praxis bereichern, sondern auch Ihre Schülerinnen und Schüler auf ihrem individuellen Bildungsweg unterstützen können. Selbstverständlich werden Sie die Gelegenheit, die vorgestellten Anwendungen selbst auszuprobieren und zu testen.	keine erforderlich	Medienbildung

Raum	Referent/-in	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie/Art
7	Tina Maier	AD(H)S - Ein Zusammenhang zu bestehenden frühkindlichen Reflexen und exekutiven Funktionen?	AD(H)S aus einem anderen Blickwinkel betrachtet mit Infos zu persistierenden frühkindlichen Reflexen und der Thematik exekutive Funktionen. Tipps, Ideen und Anregungen für einen anderen Umgang und mögliche neue Wege.	keine erforderlich	Schulentwicklung
8	Stefan Raaf	Selbstlernkurs iPad	Der Umgang mit Tablets im Unterricht muss von Schülerinnen und Schülern erst erlernt werden. Der neue Selbstlernkurs "iPad für Schülerinnen und Schüler - Umgang mit dem Tablet" des Landesmedienzentrums und des Medienzentrenverbunds bietet ab der 3. Klasse Unterstützung dafür an. Ein animierter Avatar namens Ramires führt die Lernenden kindgerecht und verständlich in die Funktionen des iPads ein. Im Kurs werden Schritt für Schritt die wichtigsten Funktionen erklärt, die Grundfunktionen und Gesten des iPads. Weitere Themenfelder des Selbstlernkurses sind Fotos und Videos erstellen und verwalten: Praktische Tipps zur Nutzung der Kamera und Galerie, Internetrecherche und Informationsabspeicherung: Wie finde ich sicher und effizient Informationen im Netz? In diesem Workshop stelle ich den Selbstlernkurs vor und zeige auf, wie sich der Kurs sich für Fernunterricht, Flipped Classroom oder als Lerneinheit im Unterricht einsetzen lässt. Dabei berichte ich über die eigenen Erfahrungen aus der Praxis. Der Kurs kann sofort über einen Weblink direkt zum Moodle-Kursraum im Unterricht verwendet werden.	keine erforderlich	Medienbildung
9	Torsten Traub	Feedbackkultur digital umsetzen	Der Hattie-Studie folgend, stellt gelungenes Feedback einen der wichtigsten Faktoren für einen erfolgreichen Lernprozess dar. Dabei ist Feedback in beide Richtungen wertvoll: Von der Lehrkraft zur Klasse, aber vor allem von der Klasse zur Lehrkraft. In diesem Workshop beschäftigen wir uns mit digitalen Tools, die Feedback einfach und effektiv möglich machen. Ausgehend davon machen wir uns Gedanken, welchen Einfluss Feedback auf die Unterrichtskultur und -planung haben kann.	keine erforderlich	Prävention
10	Anke Geissler	Coding in der Grundschule mit ScratchJr	Puzzeln geht jetzt auch digital! Und am Ende entsteht spielerisch das erste Programm! Die App „ScratchJr“ bietet jüngeren Kindern (ab 5 Jahren) den idealen Einstieg, um eigene Geschichten und Spiele zu programmieren. Das geht ganz leicht, indem grafische Programmblöcke wie Puzzleteile aneinander gereiht werden. Sie lernen in diesem Workshop die App und verschiedene Anwendungsbeispiele für die Grundschule kennen. Innerhalb kürzester Zeit können auch Sie Ihre eigenen Programme erstellen	Einsteiger/-in	interaktiver Workshop
11	Kai Benisch	Deutsch als Zweitsprache digital	In diesem Workshop werden digitale Angebote für die Vermittlung von Deutsch als Zweitsprache vorgestellt sowie Ideenreize gegeben, wie man die bisherigen Methoden zur Vermittlung von Deutsch als Zweitsprache digital umsetzen kann. Er richtet sich an Lehrkräfte, die mit Schüler*innen im Primarbereich und in den unteren Jahrgangsstufen der Sek I arbeiten. Er ist sowohl geeignet für Lehrer*innen, die neu im Bereich der DaZ-Förderung sind, als auch für Fortgeschrittene. (Profis werden mit den Inhalten vermutlich bereits vertraut sein). Für den Workshop wird ein Tablet mit Internetzugang und der App 'Book Creator' benötigt.	Einsteiger/-in	Medienbildung
12	Simone Jacken 14:15-16:15	Geschichten erzählen mit dem Kamishibai	Einführung ins Kamishibai. Ideen für den Umgang und den Einsatz des Erzähltheaters, verschiedene Bildkarten-Genre kennenlernen (Bilderbuchgeschichten, Märchen, Sachgeschichten, Bibl. Geschichten), Geschichten vorbereiten, Gruppenarbeit und Vorführung in der gesamten Gruppe und zum Abschluss eine Verlosung.	Einsteiger/-in	Medienbildung
13	Andreas Hofmann	Classroommanagement - Tools und Hilfen zur zeitgemäßen Unterrichtsorganisation	Das iPad ist ein Universaltool und kann ständiger Begleiter werden, der dich durch alle Phasen deiner Arbeit führt. Von der Unterrichtsvorbereitung, der Durchführung im Klassenzimmer bis hin zur Notengebung ist alles machbar. Manchmal muss man Wege suchen, um gewohnte Prozesse zu ändern oder an dieses Gerät anzupassen aber ich versichere dir, es geht! Ich zeige euch Tipps und Tricks zum Einsatz des iPad im Alltag einer Lehrkraft und bespreche mit euch die Wege, um das Gerät auch in einer Microsoft Umgebung sinnvoll nutzen zu können.	Einsteiger/-in	Medienbildung