

AGENDA

08:00–08:45 Uhr **Ankommen**

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



Andreas Hofmann – Back to normal.

Von der Digitalisierung in die Digitalität

DigitalPakt Schule, Corona, künstliche Intelligenz. Das Bildungssystem wurde in den letzten Jahren kolossal auf die Zerreißprobe gestellt und viele Fragen tun sich auf. Vielerorts ist nun die Technik vorhanden, aber die Frustration dennoch hoch. Wie schaffen wir es nun, Schulen in das Zeitalter der Digitalität zu bringen, ohne unsere Kräfte übermäßig zu verbrauchen? Ich meine, wir schaffen es, wenn wir uns wieder auf das konzentrieren, was wir am besten können: die pädagogische Arbeit.

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
15	Michael Fleischer	<p>KI-Magie: Vom Prompt zur Praxis - Eine Reise durch die Unterrichtsvorbereitung</p>	<p>Willkommen zu einem innovativen Workshop, der die transformative Kraft der Künstlichen Intelligenz (KI) in der Unterrichtsvorbereitung hervorhebt.</p> <p>In diesem Workshop werden Sie: 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.</p> <p>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.</p> <p>Praktische Anwendung: Sie werden die Möglichkeit haben, praktische Übungen durchzuführen und zu sehen, wie KI in der Praxis angewendet werden kann.</p>	Einsteiger/-in	<p>Informatische Bildung Medienbildung</p>
16	Alexander Weller	<p>itslearning für alle, die wissen möchten, was sich dahinter verbirgt.</p>	<p>Entdecken Sie 'itslearning': Ein interaktiver Workshop für Neugierige</p> <p>Sie haben von 'itslearning' gehört, sind aber noch nicht sicher, was es genau ist? Dieser Workshop ist für Sie! 'itslearning für alle, die wissen möchten, was sich dahinter verbirgt' ist eine einladende Session, die speziell darauf ausgelegt ist, Einsteigern und Interessierten die Welt von 'itslearning' zu öffnen. Es werden die Grundlagen erkundet, praktische Anwendungen demonstriert und gezeigt, wie 'itslearning' das Lernen und Lehren transformieren kann.</p>	Einsteiger/-in	<p>Medienbildung Informatische Bildung Interaktiver Workshop</p>
17	HANNES KANNES	<p>Wozu mache ich das eigentlich noch? Motivation in schwierigen Zeiten - Mindset für Lehrkräfte</p>	<p>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?</p> <p>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!</p>	keine erforderlich	<p>Vortrag Interaktiver Workshop</p>
18	Christina Wurst	<p>Interaktive Geschichten in Twine schreiben – für den Sprachunterricht (und mehr?)</p>	<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. 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	<p>Medienbildung Diskussion</p>
23	Simon Wild	<p>Der Game Controller als Lernanlass: ein motivierendes Making&Coding Projekt für die Schule</p>	<p>Der Workshop ist ein interaktiver und praxisorientierte Kurs, bei dem die Teilnehmer:innen lernen, wie sie Game Controller mit verschiedenen digitalen Werkzeugen und Materialien gestalten und einfach programmieren können. Dabei testen sie exemplarisch einen eigenen Game Controller für den Unterricht und reflektieren Potenziale und Herausforderungen von digitalen Spielen im schulischen Kontext.</p>	keine erforderlich	<p>Medienbildung Informatische Bildung Interaktiver Workshop</p>

Raum	Referent/-in	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie/Art
24	Simone Dietsche	Augmented Reality im Unterricht - Hands-on Workshop zum Bau eigener AR-Szenen mit dem iPad	Die App "RealityComposer" auf dem iPad bietet die Möglichkeit, eigene AR Szenen entwickeln zu können. Ich zeige Ihnen, wie Schüler mit der App ihre analogen Arbeitsblätter "mit Inhalt zum Leben erwecken können" und wie physikalische Simulationen erstellt werden können. Ziel des Workshops soll es sein, die Grundfunktionen der App kennenzulernen und die Möglichkeiten anhand einer kleinen Aufgabe zu entdecken.	Einsteiger/-in	Medienbildung Informatische Bildung Interaktiver Workshop
25	Silke Schick	Entdeckungsreise in der Mathematik: Blue-Bots, LEGO & kreatives Problemlösen in der GS	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
26	Jan Hartwig	KI-kompetent - Basics ChatGPT & Co	Wie funktioniert ChatGPT? Was sind die Grenzen des Werkzeugs und wie gelingt ein effektiver Einsatz?	keine erforderlich	Informatische Bildung Vortrag
28	Tina Maier	Body `n brain modern activity	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	Schulentwicklung interaktiver Workshop
29	Jochen Keil	Audioaufnahmen im Sprachenunterricht		Einsteiger/-in	Medienbildung Technik interaktiver Workshop
12	Daniel Gonzales	Hilfe, mein Endgerät macht komische Dinge	Fragen an einen Spezialisten, die ich mir sonst nicht trauen würde zu fragen. Endgerät mitbringen!	Einsteiger/-in	Medienbildung Technik Support

Raum	Referent/-in	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie/Art
15	Michael Fleischer	Scrum trifft Schule: Green Screen im Projektunterricht effizient umsetzen	<p>In diesem Workshop werden Sie: Scrum entdecken: Lernen Sie die Grundlagen von Scrum kennen, einer agilen Methode, die ursprünglich für die Softwareentwicklung entwickelt wurde, aber auch in anderen Bereichen Anwendung findet. Sie werden die Rollen, Artefakte und Ereignisse von Scrum kennenlernen und verstehen, wie diese in einem Bildungskontext angewendet werden können. GreenScreen-Projekte meistern: Tauchen Sie ein in die Welt der GreenScreen-Technologie und erfahren Sie, wie Sie diese in Ihren Unterricht integrieren können. Sie werden lernen, wie Sie GreenScreen-Projekte planen, durchführen und bewerten.</p> <p>Scrum und GreenScreen verbinden: Entdecken Sie, wie Sie Scrum nutzen können, um GreenScreen-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
16	Alexander Weller	VR im Klassenzimmer - virtuelle Galerien und kleine Escape Rooms mit Schüler:innen gestalten.	<p>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.</p> <p>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.</p>	Einsteiger/-in	Medienbildung Informatische Bildung Interaktiver Workshop
17	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? 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. In diesem Workshop geht es nicht nur um Zeitmanagement-Strategien, sondern auch um ihre bewusste Anwendung und Bedeutung für den Lehreralltag. Dich erwartet ein bunter interaktiver Workshop, durch den du wieder me-time genießen kannst.</p>	keine erforderlich	Vortrag
18	Jaqueline Pernet	Mit COACHING4FUTURE fit für die Arbeitswelt 4.0	<p>Mit COACHING4FUTURE fit für die Arbeitswelt 4.0: Neben Kenntnissen aus dem MINT-Bereich werden auch Digitale Kompetenzen immer wichtiger für die berufliche Zukunft von Schülerinnen und Schülern. Mit dem neuen Programmbaustein „Mission FutureSkills“ bringt COACHING4FUTURE ein digitales Lerntool an die Schulen, das den Schülerinnen und Schülern die Bedeutung der digitalen Kompetenzen für das Arbeitsleben aufzeigt. Einen genauen Einblick in das Lerntool und die vermittelten Themen erhalten Sie in diesem Workshop</p>	Einsteiger/-in	Medienbildung Informatische Bildung
23	Sebastian Bürg	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

Raum	Referent/-in	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie/Art
24	Simone Dietsche	KI spielerisch entdecken	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 die wir auch praktisch ausprobieren werden.	Einsteiger/-in	Informatische Bildung Interaktiver Workshop
25	Michael C. Faulhaber	Einführung in die Programmierung	Einführung in die Konzepte und Techniken der blockbasierten und prozeduralen Programmierung auf der Grundlage mehrerer Entwicklungsumgebungen bzw. Programmiersprachen für Kinder.	Einsteiger/-in	Informatische Bildung interaktiver Workshop
26	Bernd Baisch	Find-my-tool.io - my favourite tools	Der Gebrauch von Werkzeugen erleichtert das Arbeiten. Wo finde ich digitale Werkzeuge für die Schule kategorisiert und in einer Übersicht? Welches sind meine persönlichen Favourite-Tools die mir das tägliche Arbeiten wesentlich erleichtern	keine erforderlich	Vortrag Diskussion
28	ONLINE - Manuel Diesel	Moodle grundschulgerecht gestalten und anwenden	In diesem Workshop wird Ihnen gezeigt, wie man schnell und einfach die eigene Schulmoodleinstanz grundschulgerecht gestaltet. Weiterhin werden Einsatzszenarien anhand konkreter Beispiele aufgezeigt. Tipp: Falls Sie Moodle-Admin sind, können Sie die einzelnen Schritte direkt vor Ort selbst ausführen.	Fort-geschrittene/-r	Technik/ Support Schulentwicklung
29	Jochen Keil	Kultur der Digitalität und jetzt? Wie schaffe ich vorwärts zu kommen und dabei nicht unter zu gehen?		Einsteiger/-in	Unterstützung Diskussion
12	Daniel Gonzales	Hilfe, mein Endgerät macht komische Dinge	Fragen an einen Spezialisten, die ich mir sonst nicht trauen würde zu fragen. Endgerät mitbringen!	Einsteiger/-in	Medienbildung Technik Support

Raum	Referent/-in	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie/Art
15	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
16	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?	Einsteiger/-in	Medienbildung Technik/Support Interaktiver Workshop
17	Sebastian Bürg	Arbeitsblätter mit Keynote	Mit der kostenlosen iPad-App Keynote kannst du einfach und ohne zusätzliche Software Arbeitsblätter erstellen, um Inhalte anschaulich und papierlos darstellen. Binde einfach Texte, Bilder und sogar Video- und Audiodateien ein und habe teile die Arbeitsblätter einfach mit deinen Schüler*innen oder präsentiere sie über einen Projektor im Klassenzimmer.	Einsteiger/-in	Medienbildung
18	Michael C. Faulhaber	Classroomapp - Nutzen, Zweck, Chancen		Einsteiger/-in	Informatische Bildung Interaktiver Workshop
23	Bernd Baisch	Mit 360° Aufnahmen außerschulische Lernorte erschließen:	360° Aufnahmen erlauben einen virtuellen Rundgang durch Gebäude und andere Szenarien. Dies Aufnahmen (Bilder und Videos) können mit anderen Informationen ergänzt und verknüpft werden. Vorgestellt wird die Entstehung einer Elektroinstallation Rohbau - Installation - Fertigstellung Abschließend tauschen wir uns über weitere Einsatzmöglichkeiten (z.B. Konflikttraining....) aus.	keine erforderlich	Medienbildung Vortrag Diskussion

Raum	Referent/-in	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie/Art
24	Jan Hartwig	KI-kompetent im Klassenzimmer	Konkrete Einsatzmöglichkeiten für und im Unterricht.	keine erforderlich	Medienbildung Technik/Support Interaktiver Workshop
25	ONLINE - Manuel Diesel + Daniel Kent	Lernen neu denken und organisieren mit DAKORA+	Sie erhalten Einblick in die Weiterentwicklung des digitalen Landestools DAKORA+. Im Fokus ist die intuitive, leichte und übersichtliche Gestaltung adaptiver Lernprozesse durch Lehrende, aber auch Lernende. Kontinuierliche transparente Einblicke in die Lernentwicklungen als Ausgangspunkt für individuelle Lernwege- und Lernzeitgestaltung sowie stetige formative Feedbackmöglichkeiten machen viele Elemente der Tiefenstrukturen mit DAKORA+ alltagstauglich umsetzbar.	Einsteiger/-in	Medienbildung Technik/Support Interaktiver Workshop Diskussion
26	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 Vortrag Diskussion
28	Marco Bebek	Apps und Plattformen gezielt einsetzen	Unterrichtsbeispiele mit den Apps/Plattformen LearningApps, QuizAcademy und TaskCards werden demonstriert und ausprobiert. Beispiele sind aus dem Unterricht BWL/VWL, Geschichte/Gemeinschaftskunde und Informatik.	Einsteiger/-in	Medienbildung Technik/Support Interaktiver Workshop
29	Jochen Keil	. Trickfilme zur Wiederholung/Vertiefung von Lerninhalten		Einsteiger/-in	Medienbildung Technik Interaktiver Workshop
12	Daniel Gonzales	Hilfe, mein Endgerät macht komische Dinge	Fragen an einen Spezialisten, die ich mir sonst nicht trauen würde zu fragen. Endgerät mitbringen!	Einsteiger/-in	Medienbildung Technik Support