

AGENDA

08:00–08:45 Uhr **Ankommen**

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



Andreas Hofmann – Back to normal.

Kommen wir 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**

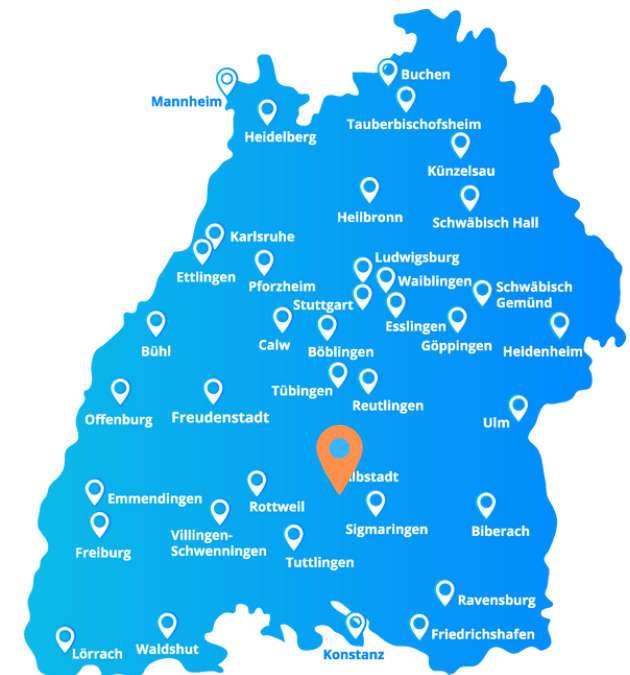
15:15–16:15 Uhr **Workshop 3**

16:15 Uhr **Verabschiedung**



Christiane Gräning

graening@lmz-bw.de



10:15–11:15 UHR

Raum	Workshop 1 (Referent/-in – Workshoptitel – Art – Einstufung – Kategorie)
N04	Dr. Orfeas Dintsis- Mit COACHING4FUTURE fit für die Arbeitswelt 4.0 (Einsteiger/-in)
N02	Tina Maier - Body `n brain modern activity (Interaktiver Workshop)
F07	Thomas Pfeifer- 3D-Druck - Einführung (Anfänger)
M11	Oskar Deiglmayr -M-Bots Programmierung mit dem iPad (Anfänger)
M12	Stefan Calgaro - Erklärvideos erstellen mit dem iPad (Einsteiger/-in)
M13	Christian Stumfol - Podcast Projekte im Unterricht umsetzen (Anfänger)
M14	Oliver Koll - Erklärvideos erstellen mit dem iPad (Einsteiger/-in)
M15	Tobias Gäckle-Brauchler - GAMING – DIGITALE SPIELE ALS MEDIALE LEBENSWELTEN DER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER (THEORETISCHER TEIL) (Anfänger)
M01	Michael Simon - Extended Reality im Klassenzimmer (Interaktiver Workshop)

11:30–12:30 UHR

Raum	Workshop 2 (Referent/-in – Workshoptitel – Art – Einstufung – Kategorie)
N04	Silke Schick- Entdeckungsreise in der Mathematik: Blue-Bots, LEGO® und kreatives Problemlösen ohne Technik in der Grundschule
N02	Tina Maier - AD(H)S - Ein Zusammenhang zu bestehenden frühkindlichen Reflexen und exekutiven Funktionen?
F07	Thomas Pfeifer - 3D-Druck Fortgeschrittene
M11	Oskar Deiglmayr - Effiziente Dateiverwaltung und Dateien teilen mit dem iPad (Einsteiger/-in)
M12	Christian Stumfol - KI in der Bildung: Zwischen Hype und Schock (Anfänger)
M13 ONLINE	Manuel Diesel - Moodle grundschulgerecht gestalten und anwenden (Fortgeschrittene/-r)
M14	Oliver Koll - Videoproduktion mit dem Tablet (Einsteiger/-in)
M15	Tobias Gäckle-Brauchler - Navigieren in der digitalen Welt: Jugendmedienschutz im Unterricht
M01	Michael Simon - H5P- Erstellung interaktiver Übungen

13:45–14:45 UHR

Raum	Kurzimpulse (Referent/-in – Workshoptitel – Art – Einstufung – Kategorie)
	Blitzlicht - Dr. Orfeas Dintsis
	Blitzlicht - Oliver Koll

15:15–16:15 UHR

Raum	Workshop 3 (Referent/-in – Workshoptitel – Art – Einstufung – Kategorie)
N04	Marco Bebek - Apps und Plattformen gezielt einsetzen
N02	Stefan Calgaro - Flugdrohnen programmieren
F07	Anna-Sofie Rössler - Arbeitsblätter mit Canva erstellen (Einsteiger/-in)
M11	Christian Stumfol - KI-Tools in der Unterrichtsvorbereitung (Einsteiger/-in)
M12	Jana Boehm - BookCreator mit dem iPad (Einsteiger/-in)
M13 ONLINE	Manuel Diesel + Daniel Kent - Lernen neu denken und organisieren mit DAKORA+
M14	Oliver Koll - GAMING – DIGITALE SPIELE ALS MEDIALE LEBENSWELTEN DER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER (PRAKTISCHER TEIL) (Fortgeschrittene/-r)
M15	Tobias Gäckle-Brauchler - Digitales Lernen gestalten: Minetest im Klassenzimmer
M01	Andreas Hofmann - Das iPad in Lehrerhand: Von der Vorbereitung zur Notengebung alles aus einem Guss