mobile.schule - Workshops Donnerstag, 09. März 2017

Donnerstag 09.03.17 (13:00 - 14:00 Uhr) - SLOT 1

Slot Nr.	Referenten	Workshoptitel	Workshopbeschreibung
Do1-01	André Hermes	Noch ein 0815 - Referat? Alternative Präsentationsformen und -methoden für den Unterricht	In allen Fächern und Schulformen erstellen Schülerinnen und Schüler Präsentationsgrundlagen für Referate, die sie dann vor der Klasse oder dem Kurs halten. Mit allen Vor- und Nachteilen für Referierende und Plenum. In diesem Workshop werden technikgestützte Präsentationsformen und -methoden vorgestellt, die die Nachteile „klassischer" Referate abmildern oder zumindest Alternativen darstellen. Die veränderte Wirkung soll hierbei ebenso besprochen werden, wie Stolpersteine und Gelingensbedingungen.
Do1-02	Christian Heinz	Die Lernumgebung beeinflusst Schülerverhalten: Lernen mit mobilen Endgeräten braucht mehr als nur IT-InFrastruktur!	Christian zeigt auf, wie das Zusammenspiel von flexibler Lernumgebung und mobilen Endgeräten (iPads in 1:n-Ausstattung) Schüler dazu inspiriert, individuell und kollaborativ mit produktiven Apps eigenen "Content" zu erstellen. Der Vortrag bezieht die Zuhörer ein und ist gespickt mit konkreten Unterrichtsbeispielen, die alle illustrieren, was Christian meint, wenn er sagt: "Wichtig ist was ´jenseits´ von Apps passiert: Echtes ´transformational learning´ macht Schüler zu Autoren, Drehbuchschreibern, Regisseuren, Präsentatoren!"
Do1-03	Christiane Schicke	Offener Workshop: „Augmented Reality"	Schon wieder sitzen und zuhören? Im „offenen" Workshop erarbeiten Sie sich die Inhalte selbstständig, so schnell oder langsam, wie es für Sie am besten passt, Ihre erste Neugierde stillend oder in die Tiefe gehend. Zusätzlich sind die meisten Materialien des Workshops während der gesamten Tagung zugänglich und können frei ausprobiert werden. Nach einer kurzen Einführung erforschen Sie die ausgestellten Plakate und Materialien mit Smartphone oder Tablet und Augmented Reality Apps. Praxisbeispiele aus unterschiedlichen Schulstufen zeigen, wie Augmented Reality den Unterricht bereichern und beleben kann und einen mobilen Unterricht unterstützt. Nun stecken Sie voller neuer Ideen, wie Sie Augmented Reality in Ihrem eigenen Unterricht einsetzen könnten? Diese Ideen wollen wir am Ende des Workshops für alle Teilnehmer sammeln und Möglichkeiten der Realisierung andenken. Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet.
Do1-04	Dr. Sebastian Schädler	Medienwechselkompetenz als Basis für Inklusion	"Medienkompetenz" und "Inklusion" werden oft als konkurrierende Ziele empfunden: "Wenn wir das machen (sollen) können wir nicht auch noch das andere schaffen". In dem workshop soll nach einem kurzen Theorie-Input von 20 Min und der Schilderung von Praxisbeispielen (tablet-Projekte in Berliner Grundschulen, tablets in Flüchtlingsprojekten) diskutiert werden, inwieweit beide Aufgabenfelder sich ergänzen, vielleicht sogar produktiv befruchten.Fragen des Medieneinsatzes, der Didaktik, der Organisationsentwicklung (Schule als sich wandelnder Ort), der technischen Basis (Datenschutz) können besprochen werden.
Do1-05	GE Emsland - M. Mertens	HOSPITATION - Schülerpräsentationen mit dem iPad (Gesellschaftslehre)	HOSPITATION - Schülerpräsentationen mit dem iPad, Klasse 7/ Gesellschaftslehre
Do1-06	Kerstin Boveland	Individualisieren, differenzieren, digitatalisieren - der Schlüssel zum Lernerfolg in heterogenen Lerngruppen?	Im Rahmen von Show and Tell sehen Sie die Umsetzung einer klassischen Unterrichtssequenz im Fremdsprachenunterricht, die an geeigneter Stelle gewinnbringend durch den Einsatz digitaler Medien (Tablet) ergänzt wurde. Im Zentrum der Sequenz steht ein individualisierter, interessenbezogener und handlungsorientierter Unterricht als Reaktion auf extrem heterogene Lerngruppen.
Do1-07	Marcus von Amsberg	Inklusives und multimediales Unterrichtskonzept "Ivi-Education"	Ivi-Education ist ein Unterrichtskonzept, das individualisiertes Lernen in heterogenen Lerngruppen ermöglicht. Herzstück des Konzeptes sind Lernvideos, die Lerninhalte für Schüler anschaulich machen. Ein Alleinstellungsmerkmal von Ivi-Education ist, dass es speziell auf die Lernvideos abgestimmte Arbeitsblätter gibt, die Aufgabenstellungen auf unterschiedlichen Niveaustufen enthalten. In diesem Workshop stelle ich Ihnen alle Elemente des Unterrichtskonzeptes vor. Ich gehe in diesem Workshop insbesondere darauf ein, wie dieses Konzept auf vielfältige Weise konkret im Unterricht eingesetzt werden kann. Dabei bringe ich Erfahrungen aus meinem täglichen Unterricht einer großen Hamburger Stadtteilschule ein.
Do1-08	Michael Reder, Thomas Rudel	Storytelling in den Klassen 1-6	"Double, double toil and trouble/ Fire burn and cauldron bubble ..." Das Geschichtenerzählen ist die älteste Form der menschlichen Überlieferung und Unterhaltung, die auch heute noch eine ungebrochene Faszination auf uns Menschen ausübt. Erstes Zeugnisse liefern wohl die über 30.000 Jahre alten Höhlenmalereien von Lascaux oder die 10.000 Jahre alten Geschichten der aborigines und ebenso der vor 5000 Jahren in Mesopotanien zum ersten Mal schriftlich festgehaltene Gilgamesch Epos. Wir fiebern mit den Helden und leiden mit den Opfern, lachen mit dem Hofnarren und lernen von den Weisen. Prodesse et delectare - manchmal aufregend, manchmal beruhigend, manchmal belehrend. Digitale Medien können durch ihre hohe Attraktivität und multifunktionale Ausrichtung diese einzigartige Erlebniswelt und Erzählkunst auf vielfältige Weise erweitern. Bilder werden lebendig, Töne hörbar, das Erlebnis mehrkanalig. Verschiedene Blickwinkel und mehrere narrative Perspektiven, auch als kooperatives Werk oder interaktives Produkt mehrerer Beteiligter eröffnen neue kreative Möglichkeiten der Restrukturierung und Reorganisation von neuen und altbekannten Geschichten.Wir zeigen verschiedene Anregungen für den Unterricht und geben medienpädagogische Tipps und didaktische Hinweise.Themen sind Märchen, Fabeln und Phantasiegeschichten; inspiriert von den Scherenschnitten von Lotte Reiniger.
Do1-09	Maxim Loick	Überblick und Projektstatus Calliope: Was soll das und wer arbeitet bereits damit?	Auf dem IT Gipfel in Saarbrücken mit Pauken und Trompeten angekündigt, als Revolution des Bildungssystems gehyped, ab Februar im Saarland flächendeckend eingeführt - wie ist der Stand bei Calliope? Einer der Initiator*innen des Projekts berichtet von Hindernissen, Learnings und unfassbaren Erfolgen.
Do1-10	Müller & Schmidt	Zirkus DigiTali	In diesem Workshop werden Sie von Marek und Thomas verzaubert. Denn hier trifft nicht nur Müller Schmidt, hier verschmilzt die analoge mit der digitalen Welt, Handgezeichnetes verwandelt sich in Einsen und Nullen. Hier werden herkömmliche Arbeitsblätter digital aufpoliert, hier wird nicht nur zur Schau gekocht. Hier wird das Digitalisierungsmonster gezähmt und hier wird mit mehreren Apps jongliert. Hier spielt ein grünes Tuch die Hauptrolle, ein Stativ wird zum Statist und keine zwei Euro für eine Applikation reichen aus für die Bretter, die die Schulwelt bedeuten.Treten Sie ein… Green Screen auf für Müller trifft Schmidt… Garantiert live – ohne Tricks und doppelten Boden!
Do1-11	Sabine Meyer	Unterrichtsszenarien - Apps - Erfahrungen mit iPads	In diesem Workshop werden - konkrete Beispiele aus dem Unterrichtsalltag zu dem BookCreator/iMovie und zu weiteren Apps beleuchtet. - Unterrichtshilfen zur inklusiven Arbeit und zur Differenzierung demonstriert. - der Dateiaustausch und andere Arbeitsabläufe gezeigt. - die iPads mit den Apps für die Grundschule zum Testen bereitgestellt. - Fragen zur medialen Ausstattung beantwortet. Für jeden, der einen Überblick und konkrete Umsetzungsmöglichkeiten zum Einsatz von Tablet-Computern erhalten möchte, genau das Richtige.
Do1-12	Sebastian Schmidt	Erfahrungsbericht vom Flipped Classroom	Ohne zu wissen, dass es Flipped Classroom gibt, wollte ich vor über vier Jahren Erklärvideos in meinem Unterricht einsetzen. Bei meiner Unterrichtsvorbereitung hatte ich bereits häufiger Beispiele bei YouTube entdeckt, mit denen mathematische Sachverhalte toll dargestellt worden sind. Gleichzeitig erfuhr ich von meinen Schülern, dass die heutige Schülerschaft schon Erklärvideos auf YouTube sucht und findet. Allerdings hatten viele Erklärungen erhebliche Mängel und Fehler. Also beschloss ich, selbst Videos zu erstellen. In meinem Workshop will ich Ihnen von den Erfahrungen aus den letzten vier Jahren berichten. Mein Unterricht hat sich grundlegend geändert und darf sich heute schülerzentriert schimpfen. Nur der Einsatz von Videos hat mich viele Fehler machen lassen aber vor allem auch gelehrt, worauf es beim Lernen der SchülerInnen ankommt. Zum Einlesen lade ich Sie auf meine Homepage www.flippedmathe.de ein.
Do1-13	Timo Ihrke	Literarisches Lernen mit dem Tablet: Literaturunterricht im Kontext der Digitalisierung	Ersetzt „Switchen, zappen, zoomen" das genussvolle lineare Lesen? Als Leitfach im Bereich der Medienbildung scheint das Fach Deutsch - und hier insbesondere der Kompetenzbereich des Lesens – besonders den durch die Digitalisierung veränderten Lern- und Lesevoraussetzungen der Schülerinnen und Schüler unterworfen zu sein. Wie beeinflussen Internet, Tablets und Videospiele das Leseverhalten von Schülerinnen und Schülern und welche Folgen, Chancen und Potentiale ergeben sich hierfür für den Literaturunterricht? Diesen Fragen möchte der Workshop nachgehen und Wege aufzeigen, wie literarisches Lernen und Leseförderung zwischen „Lesekultur" und „Digital Storytelling" gelingen können. Geeignet für GS, Sek. I, Sek. II
Do1-14	Martin Fritze	Schülerfeedback per App: Socrative, Nearpod und Quizlet	Sind Sie wie wir davon überzeugt, dass Feedback wichtig ist, um zu erkennen, wann Unterricht tatsächlich zu erfolgreichem Lernen führt? Onlinetools wie Socrative, Nearpod und Quizlet bieten Lehrer und Schülern die Möglichkeit an, mit minimalen Zeitaufwand direkte Rückmeldung über Lehr- und Lernprozesse zu erhalten. Kolleginnen und Kollegen, die bislang noch keinerlei Berührungspunkte mit dem Thema Tablet-PCs hatten, sind genauso willkommen wie User, die sie bereits privat nutzen, aber noch nicht im Unterricht damit gearbeitet haben.
Do1-15	Volker Wittenbröker	OneNote - Das Produktivtool für die Schule	OneNote gilt bei vielen Lehrern als die "eierlegende Wollmichsau" unter den Produktiv-Tools. Aber was genau sind die Funktionen, die von Lehrern auf der ganzen Welt so geschätzt werden? Die Veranstaltung versucht auf unterschiedlichen Ebenen Antworten zu geben, demonstriert an interaktive Lerneinheiten die Vielfalt der OneNote-Funktionen und stellt verschiedene Erweiterungen von OneNote vor, die speziell für den Einsatz in der Schule entwickelt wurden. Abgerundet wird der Workshop durch einen Praxisteil, in dem die Teilnehmenden OneNote-Lerneinheiten ausprobieren und anzupassen können. In der abschließenden Diskussion wollen wir Erfahrungen mit OneNote austauschen und der Frage nachgehen, welche Einsatzszenarien es gibt, um OneNote gewinnbringend in der Schule zu nutzen.
Do1-16	Wolfgang Vogelsaenger	Kooperatives Lernen mit iPads (mit Schülern der IGS Göttingen)	Nach einer Einführung in unser Konzept geht es um Ergebnisse aus der Schulpraxis der Jahrgänge 8 - 10. Diese werden von Schülerinnen und Schülern präsentiert, vom Referenten kommentiert und in die kooperative Arbeit der Schule eingeordnet. Im Anschluss oder auch während der Präsentation können die Teilnehmer/innen selbst ausprobieren, wie sie mit den verschiedenen Apps kooperativ arbeiten können. Unser Team kann auch Auskunft über folgende Themen geben: - Die komplexen und nervenaufreibenden Prozesse bis zur Einführung - Technik und Kosten (auch Einsparungen) - Medienkompetenzen und Fachinhalte - Organisation (Regeln, Konfigurationen, Speicher, Internetfreigabe, Klausuren...) - Ergebnisse der Evaluation bei Eltern, Lehrern und Schülern
Do1a-17	*itslearning GmbH* Syrina Laubvogel (Gesamtschule Bremen West)	Studienzeit, Freiarbeit und Individualisierung – Schüler aktivieren und flexibel lernen	Mal gibt es eine Stunde im Computerraum, mal greifen Schüler auf die Aktivitäten über ihr Smartphone zu oder in Freiarbeitsphasen können Computer oder Tablets in Kleingruppenräumen genutzt werden. So unterschiedlich im Alltag die technischen Rahmenbedingungen sind, kann Frau Laubvogel in ihrer Bildungs-Cloud itslearning ihren kompletten Unterricht vorbereiten und ihre SchülerInnen können individuelle und für sie relevante Materialien, Aufgaben, Übungen in itslearning finden. Besonderer Schwerpunkt liegt dabei auf der Aktivierung der Lernenden durch entsprechende Aufgabenstellungen und Werkzeuge, die Syrina miteinander kombiniert: • Learning-apps/ Quizzlet • Aufgaben/ Diskussionen/ Umfragen
Do1a-18	*Ernst Klett Verlag GmbH* Jörg Schulze (Pestalozzi-Gymnasium Dresden)	Ein Schulbuch als „Learning Hub" am Beispiel des Englischunterrichts	
Do1a-19	*Lerneo | m21 Bildungsmedien* GmbH N.N.	Wie digitale Lernbausteine den Unterricht bereichern	In diesem Workshop wird praxisorientiert der Frage nachgegangen, wie es gelingen kann, digitale Lernwerkzeuge und -inhalte möglichst selbstverständlich in den Unterricht zu integrieren, ohne dazu besondere Laptop- oder Tabletklassen bilden zu müssen. Beispielhaft anhand der Tafelsoftware EasyChalk und webbasierten Lernangeboten für MINT und Musik zeigen wir unterschiedliche Möglichkeiten, neben dem Schulbetrieb auch das Lehren und Lernen im Klassenzimmer, zuhause und überall dazwischen zeitgemäß und nachhaltig digital zu gestalten. Damit Sie sich auf das Wesentliche konzentrieren können – den Unterricht.
Do1a-20	*phase-6 GmbH* Julia Hansen (Konrad-Wachsmann-Schule, Berlin)	Individualisierung durch Methodenvielfalt	Julia Hansen stellt Medien vor, die die unterrichtliche Differenzierung verschiedener Lerntypen unter der Berücksichtigung von unterschiedlichen Lernständen ermöglichen. Sie gibt dabei Einblick in die Nutzung von Tablets und Smartphones bei der Stationenarbeit im Unterricht wie auch deren Einsatz für das Lernen zuhause.

* Ausstellerworkshops je 30 Minuten (blauer Rahmen)

Donnerstag 09.03.17 (14:15 - 15:15 Uhr) - SLOT 2

Slot Nr.	Referenten	Workshoptitel	Workshopbeschreibung
Do2-01	Anselm von Sellen	Escape Rooms und EduBreakouts - Immersive Games in Bildungskontexten	Das Europahaus Marienberg hat vor kurzem den ersten Bildungs-Escape-Room eröffnet (http://thinkeurope.net/zombieland. Nach einem kurzen Input wird es um die Frage gehen, wie "Immersive Learning" kreativ (und digital) gestaltet werden kann, um Teilnehmenden neue Lernwelten zu eröffnen.
Do2-02	Bradley Pfau	Unterrichtsgestaltung für das Unterrichten mit mobilen Geräten	How should I structure my lessons to integrate mobile devices? We will explore lesson planning concepts and strategies to ensure that students and teachers can learn successfully with technology.
Do2-03	Cornelia Schneider-Pungs	Sprachbildender Fachunterricht mit digitalen Medien Teil I	In diesem Workshop werden Methoden bzw. digitale Werkzeuge vorgestellt, die SuS mit geringen Deutschkenntnissen im Fachunterricht unterstützen können. Gleichzeitig werden Tipps zur fächerübergreifenden Förderung der allgemeinen Lese- und Schreibkompetenz der SuS vermittelt. Unterrichtsmaterialien verschiedener Fächer (z.B. Bio, Mathe, Geschichte...) dürfen für den Praxistest gern mitgebracht werden. Grundkenntnisse der Bedienung eines Tablets sollten vorhanden sein.
Do2-04	Dejan Mihajlović	Social Media im Unterricht	Die sozialen Netzwerke sind schon lange keine Plattformen mehr, in denen ausschließlich Urlaubsbilder und Essen öffentlich geteilt werden. Sie sind ein ständig wachsender und fester Bestandteil unseres gesellschaftlichen Zusammenlebens und nehmen auch auf politischer Ebene eine immer stärkerer Rolle ein. Dass Social Media in den Unterricht gehören, stellt somit keine Forderung, sondern eine Notwendigkeit dar, die ich im Workshop anhand einiger Beispiele ausführen und mit den Teilnehmer*innen diskutieren möchte. Außerdem werde ich unterschiedliche, konkrete Ansätze aus der Praxis vorstellen, wie Social Media in der Schule stattfinden kann.
Do2-05	GE Emsland - M. Mertens	HOSPITATION - Schülerpräsentationen mit dem iPad (Deutsch)	HOSPITATION - Schülerpräsentationen mit dem iPad, Klasse 7/ Deutsch
Do2-06	Andreas Hofmann	Strategische Planung von 1:1 Projekten	Nach acht Jahren in eigenen 1:1 Klassen, 5 Jahren in iPadklassen und nach vier Jahren medienpädagogischer Beratungstätigkeit, habe ich Dutzende von Schulen auf ihrem Weg zur 1:1 Ausstattung begleitet und betreut. Die Erfahrungen möchte ich gerne teilen und in einen regen Austausch mit Ihnen kommen.
Do2-07	Hambsch & Rodemerk	Das MIFD - strukturiert individuell fördern mit Tablets u.a. digitalen Medien. Theorie/ Grundlagen/ Apps	Ein Interaktiver Vortrag: Das MIFD - theoretische Grundlagen - Erläuterung des Modells - Umsetungsmögkichkeiten mit Apps und Beispiele in den Bereichen Diagnose, Klassenführung und Lernzeitgestaltung.
Do2-08	Joe Dale	Creating cool slideshows quickly and easily for showcasing multimedia learning outcomes (englisch!)	This practical session showcases two multimodal apps which allow learners to create professional looking presentations quickly and easily where learners can show what they know with multimedia. Delegates will develop the skills necessary to incorporate slideshows into their own practice as an engaging holistic way of enhancing learning and producing revision resources.
Do2-09	Viola Bauer	Dateimanagement, Datentransfer, Dateiablage (Serveranbindung) für das iPad	Die Verbreitung des iPad in der Schullandschaft dehnt sich weiter und weiter aus. Kritik wird oftmals wegen des fehlenden Dateisystems sowie der USB- Kompatibilität laut. Es ist ein neues Arbeiten, aber keineswegs ein komplizierteres. Lassen Sie sich zeigen, wie Daten drahtlos via Bluetooth und WLAN versendet werden und wie schuleigene Server oder andere Cloudlösungen kinderleicht angebunden werden können, um Dateien auszutauschen.
Do2-10	Michael Reder, Thomas Rudel	Storytelling in den Sekundarstufen I und II	"Double, double toil and trouble / Fire burn and cauldron bubble ..." Das Geschichtenerzählen ist die älteste Form der menschlichen Überlieferung und Unterhaltung, die auch heute noch eine ungebrochene Faszination auf uns Menschen ausübt. Erstes Zeugnisse liefern wohl die über 30.000 Jahre alten Höhlenmalereien von Lascaux oder die 10.000 Jahre alten Geschichten der aborigines und ebenso der vor 5000 Jahren in Mesopotanien zum ersten Mal schriftlich festgehaltene Gilgamesch Epos. Wir fiebern mit den Helden und leiden mit den Opfern, lachen mit dem Hofnarren und lernen von den Weisen. Prodesse et delectare - manchmal aufregend, manchmal beruhigend, manchmal belehrend.Digitale Medien können durch ihre hohe Attraktivität und multifunktionale Ausrichtung diese einzigartige Erlebniswelt und Erzählkunst auf vielfältige Weise erweitern. Bilder werden lebendig, Töne hörbar, das Erlebnis mehrkanalig. Verschiedene Blickwinkel und mehrere narrative Perspektiven, auch als kooperatives Werk oder interaktives Produkt mehrerer Beteiligter eröffnen neue kreative Möglichkeiten der Restrukturierung und Reorganisation von neuen und altbekannten Geschichten. Wir zeigen verschiedene Anregungen für den Unterricht und geben medienpädagogische Tipps und didaktische Hinweise. Themen sind literarische und nichtliterarische Texte für beide Sekundarstufen.
Do2-11	Monika Heusinger	All you can make - interaktive Aktivitäten erstellen für digitale Lerntheken	Die Nutzung digitaler Medien erleichtert das Individualisieren von Lehr-Lern-Prozessen. Als digitale Lernumgebung ist die offene und schülerzentrierte Form der digitalen Lerntheke geeignet Mit Anwendungen wie z.B. h5p, Learningapps, Learningsnacks, Quizlet oder Quizdidaktik lassen sich interaktive Aktivitäten lerngruppenspezifisch erstellen. Im Workshop werden daher thematisiert: das Konzept von digitalen Lerntheken, Gestaltungsmöglichkeiten von digitalen Lerntheken sowie Anwendungen zur Konzeption von interaktiven Aktivitäten. Die Anwendungen können im Workshop ausprobiert werden.
Do2-12	Prof. Dr. Ira Diethelm	Digitale Bildung mit IT2School - Einfache Unterrichtsmodule zum Entdecken und Verstehen der digitalen Welt	Digitale Bildung ist mehr als der Einsatz von digitalen Artefakten im Unterricht. Die KMK-Strategie zur Bildung in der digitalen Welt fordert u.a. den Aufbau digitaler Kompetenzen, die auch das Verstehen und Gestalten der digitalen Welt betreffen. Dieser Workshop führt kurz in die verschiedenen Facetten der digitalen Bildung ein und gibt dann Einblick in einfache Unterrichtsmodule des Projekts IT2School für die Klassen 4 bis 10, die die Grundlagen der digitalen Welt zum Gegenstand machen und es Lehrkräften unterschiedlicher Fächer einzusetzten. Dabei sind Module, die ganz ohne Computer auskommen und die Grundlagen der digitalen Kommunikation erläutern - Vom Blinzeln über Internet bis zu Barcodes und QR-Codes sowie leichte Programmiereinstiege und Ideen für kreative Projekte mit Controllern wie MakeyMakey oder der Calliope. Die Materialien enthalten u.a. Arbeitsblätter und Stundenverlaufspläne und sind unter cc unter www.it2school.de verfügbar. Im Workshop wird natürlich auch Gegenheit gegeben, diese direkt auszuprobieren.
Do2-13	Thomas Beckermann	Das Tablet als Hilfsmittel für differenziertes Arbeiten im (inklusiven) Unterricht - Methodik und Praxis	Der Vortrag lotet die Möglichkeiten und Grenzen des Tablets zur Unterstützung des (inklusiven) Unterrichts aus. Ausgehend von methodisch-didaktischen Vorüberlegungen werden praktische Beispiele aus dem Unterrichtsalltag in der Inklusion bzw. Förderschule aller Altersgruppen/ Unterstützungsbedarfe vorgestellt und Unterrichtsskizzen diskutiert.
Do2-14	Tilo Bödigheimer	Videoerstellung mit dem iPad	In diesem Workshop werden wir mit der iPad App "iMovie" kreative Filmprojekte umzusetzen. Zuerst wird es eine kurze Einführung in die Erstellung der beiden möglichen Filmarten "Trailer" und "Film" geben. Im Anschluss daran geht es an die praktische Anwendung. Alleine oder in Kleingruppen darf dann gefilmt, geschauspielert, geschnitten und/oder nachvertont werden.
Do2-15	Tobias Raue	Kollaborative und projektorientierte Zusammenarbeit der Lernenden auf der Webplattform *trello*	Auf der Suche nach einer offenen, webbasierten Plattform für Projektarbeiten mit den Lernern stieß ich auf das kostenlose Programm trello. Gemeinsam kann ich nun mit den Schülerinnen und Schülern größere Projekte stemmen und erfolgreich abschließen. Dabei sind die Lerner zu jeder Zeit selbst "Manager" des Projektes und können durch das Einbinden kollaborativ orientierter Dateien online jederzeit gemeinsam arbeiten. Die Idee des Programms, meine Vorbereitungen und die dynamische Entwicklung des Projektes während der Arbeit bilden die Basis meiner Ausführungen.
Do2-16	Wolfgang Vogelsaenger	Kooperatives Lernen mit iPads (mit Schülern der IGS Göttingen)	Nach einer Einführung in unser Konzept geht es um Ergebnisse aus der Schulpraxis der Jahrgänge 8 - 10. Diese werden von Schülerinnen und Schülern präsentiert, vom Referenten kommentiert und in die kooperative Arbeit der Schule eingeordnet. Im Anschluss oder auch während der Präsentation können die Teilnehmer/innen selbst ausprobieren, wie sie mit den verschiedenen Apps kooperativ arbeiten können. Unser Team kann auch Auskunft über folgende Themen geben: - Die komplexen und nervenaufreibenden Prozesse bis zur Einführung - Technik und Kosten (auch Einsparungen) - Medienkompetenzen und Fachinhalte - Organisation (Regeln, Konfigurationen, Speicher, Internetfreigabe, Klausuren....) - Ergebnisse der Evaluation bei Eltern, Lehrern und Schülern
Do2a-17	*CampusLAN* Harald De Zottis (Franziskaner Gymnasium, Hall/ Tirol)	Schule und IKT – ein ganzheitlicher Ansatz im Schulcluster Hall in Tirol	Was muss Schul-IT leisten um die verschiedensten Lernszenarien zu unterstützen wie sie zum Beispiel im Projekt iTec des Europäischen Schulnetzes (Innovative Technologies for Engaging Classrooms) beschrieben sind? Die Digitalisierung bietet viele Möglichkeiten, stellt aber auch eine große Herausforderung für Anwendung und Support dar. Schule muss unsere Kinder auf ihr späteres Leben vorbereiten. Vor diesem Hintergrund werden neue Lernformen und innovative Unterrichtsmethoden benötigt, die Lernen und Lehren auf den Stand des 21ten Jahrhunderts bringen. Das Franziskaner Gymnasium Hall in Tirol mit dem angeschlossenen Schulcluster zeigt auf wie es gehen kann. Einfach, Flexibel, zukunftssicher und trotzdem kosteneffizient.
Do2a-18	*FundK Apple Premium Reseller* Marc Essenheimer (OBS Gehrden)	Auf dem Weg zur iPad - Schule	Dieser Vortrag widmet sich an interessierte Schulen, die sich auf dem Weg machen wollen, eine iPad-Schule zu werden. Anhand des Beispiels der Oberschule Gehrden wird aus fünfjähriger Erfahrung berichtet, wie aus einer Idee, Tablets im 1:1 Verfahren in Schulklassen einzurichten, Wirklichkeit wurde und nunmehr 700 Tablets von Schülern und Lehrern ab der 5. Klasse den Schulalltag bereichern. Zu den Inhalten gehören Informationen über Elternkommunikation, interne Lehrerfortbildungen, Infrastruktur der Schule und Mobile Device Management der Tablets.
Do2a-19	*RDT Ramcke DatenTechnik* Detlev Bünnemeyer (BBS III, Vechta)	Die Arbeit mit einer cloudbasierten Netzwerklösung ohne Server in der BBS III in Vechta	Wie die Schule mit einer webbasierten pädagogischen Oberfläche den Unterricht gestaltet und mobile Geräte (schuleigene und schülereigene) im Unterricht einbindet. Die BBSIII in Vechta stand vor einer großen Herausforderung nachdem der langjährige Administrator in Pension ging. Das Netz hat funktioniert, aber nur mit großem Aufwand und sowohl die Vernetzung als auch Hardware und Software standen vor einem Generationswechsel. Am Ende war klar: Die Berufsschule in Vechta musste über 1 Jahr lang ohne lokalen Server zurechtkommen!
Do2a-20	*Westermann Gruppe GmbH* Wolfgang Schlicht (Realschule Viechtach)	Individuelles Selbstlernen mit dem interaktiven Lernsystem kapiert.de	Der Umgang mit heterogenen Lerngruppen bedeutet große Herausforderungen für Lehrkräfte. Mit interaktiven Selbstlernphasen auf mobilen Endgeräten können SuS immer und überall entsprechend ihrer Potentiale unterstützt werden. Anhand des innovativen Lernsystems kapiert.de soll gezeigt werden, wie Lehrerkräfte ihre Schüler in Mathematik, Deutsch und Englisch individuell und bequem durch die gesamte Sekundarstufe I mit Lernvideos, interaktiven Übungen und Trainings für Klassenarbeiten fördern können – in allen Kompetenzen und für alle Schulformen. Die Ergebnisse werden in anschaulichen Diagrammen dargestellt und bilden die Grundlage für weitere Förderung mit kapiert.de

* Ausstellerworkshops je 30 Minuten (blauer Rahmen)

Donnerstag 09.03.17 (15:45 - 16:45 Uhr) - SLOT 3

Slot Nr.	Referenten	Workshoptitel	Workshopbeschreibung
Do3-01	Richard Heinen	Lernen im digitalen Wandel	Impulsvortrag/Keynote zum Themenfeld "Lernen im digitalen Wandel".
Do3-02	Bradley Pfau	8 Elements of Success - Grundlagen für das erfolgreiche Umsetzen einer technologischen Lernumgebung	How can I plan for technology at my school? We will discover how schools prepare for and realize the potential of technology to transform teaching and learning. We will focus on 8 critical areas: defining the vision, identifying leading team members, communicating with the community, enhancing student learning, improving professional development for teachers, transforming the learning environment and financial sustainability.
Do3-03	Christian Ebel	Wie können die Möglichkeiten digitaler Medien für einen inklusiven Unterricht genutzt werden?	Die wissenschaftliche Befundlage macht deutlich, dass digitale Medien bislang sowohl in inklusiven Regelschulen als auch in Förderschulen nur eine nachgeordnete Rolle spielen. Das Potenzial digitaler Medien zur Gestaltung inklusiver Lern- und Lehrarrangements ist bisher noch viel zu wenig ausgeschöpft, weil Inklusion und Medien oftmals noch nicht zusammengedacht werden (vgl. Breiter 2014). Dabei kann digitalen Medien im Rahmen der schulischen Inklusion eine wichtige Funktion sowohl als Hilfsmittel zum Ausgleich von Benachteiligungen, zur Unterstützung von Kommunikation und Sicherung von Teilhabe, als diagnostisches Werkzeug und vor allem auch als Lehr- und Lernmittel zukommen.Im Workshop soll ausgehend von der Frage, was einen guten inklusiven Unterricht ausmacht, aufgezeigt werden, welche Möglichkeiten des Lernens mit digitalen Medien es in inklusiven Settings geben kann. Ich werde einige Beispiele mitbringen und vorstellen - mir wäre aber sehr daran gelegen, wenn die Teilnehmer*innen dieses Workshops ihre eigenen Ideen und Erfahrungen aus dem Unterricht mit in den Workshop einbringen. Durch den Erfahrungsaustausch kann es uns ggf. gelingen, gemeinsam eine Landkarte des inklusiven Lernens mit digitalen Medien zu erstellen.
Do3-04	Cord Gerken	Smarte Physik: Tablets als multifunktionale Mess- und Analysewerkzeuge	In dieser Präsentation wird gezeigt, wie Tablets und Smartphones als multifunktionale Mess- und Analysewerkzeuge verwendet werden können. Vorgestellt wird eine Vielzahl an Experimenten: Von der Analyse von Schwingungen und Wellen über die Visualisierung von Krafteinwirkungen auf das Gerät bis zur Nutzung externer Sensoren (Strom, Spannung, Temperatur, …) – der Mini-Supercomputer im Hosentaschenformat ergänzt nicht nur eine teure Laborausstattung, sondern lässt Schülerinnen und Schülern ihr Smartphone oder Tablet von einer ganz neuen Seite entdecken. Insbesondere für die Nutzung im Physikunterricht wird mit vielen Experimenten und Arbeitsmaterialien vorgestellt, an welchen Stellen des Kerncurriculums diese Geräte gewinnbringend Verwendung finden können. Sek 1 und Sek 2
Do3-05	Frauke Hohberger	Ein kreativer fächerübergreifender Workshop zum Natur entdecken, musikalischen Gestalten und künstlerischen Arbeiten (iPad)	Musik, Natur und Kunst verbinden sich zu einem Erlebnisfeld für alle Sinne. Das Tablet bietet die Möglichkeit qualitativ hochwertige Klangfarben und Farbtöne in der Natur aufzunehmen. Mit ausgewählten Apps zur Bildbearbeitung und Apps zum intuitiven musikalischen Gestalten entwickeln sich erstaunliche Kombinationen. Die Sinne werden geschärft und neue Perspektiven entstehen.
Do3-06	Gymnasium Neue Oberschule H. Krause	HOSPITATION mit anschl. Schülerexpertenrunde	HOSPITATION mit anschl. Schülerexpertenrunde, Klasse 8/ Englisch
Do3-07	Gymnasium Neue Oberschule Mirjam Litten	HOSPITATION mit anschl. Schülerexpertenrunde	HOSPITATION mit anschl. Schülerexpertenrunde, Klasse 8/ Französisch
Do3-08	Jonas Paul	Spielerisch Programmieren lernen - eine Einführung in Swift Playgrounds	Swift Playgrounds bietet Nutzern den spielerischen Einstieg in die Programmiersprache hinter Apples iOS-Geräten. Egal ob Anfänger oder Informatik-Experte, die stark didaktisierte App ermöglicht jedem einen motivierenden Start in diese neue globale Sprache. Die TeilnehmerInnen dieses Workshops erleben die ersten Schritte in Swift Playgrounds gemeinsam und lernen anschließend, wie die App in den eigenen Unterricht integriert werden kann.
Do3-09	Jürgen Wagner	Webinare: Die kostenFreie, zeitsparende und effiziente Fortbildungsalternative	Vorstellung des Fortbildungsformats unter Berücksichtigung folgender Gesichtspunkte: Aufbau eines typischen Konferenzraums/ Kriterien für die erfolgreiche Strukturierung von Online-Fortbildungen/ Publikationen zum Thema/ Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung/ Ortsunabhängiges Fortbildungsformat mit vielerlei Vorteilen/ Möglichkeit der Teilnahme mittels Tablet oder Smartphone
Do3-10	Konrad Neufeld	Präsentation des Projekts tabletBS - bundesweit größter Schulversuch mit Tablets in Baden- Württemberg	Präsentation des Projekts tabletBS - bundesweit größter Schulversuch mit Tablets in Baden-Württemberg
Do3-11	Müller & Schmidt	Audio- und Videobearbeitung mit dem iPad	In unserem Workshop erstellen Sie einen kleinen aber feinen Kurzfilm zu den Themengebieten - Foto- und Videoaufnahmen mit mobilen Endgeräten - CC0-Bildportale im Internet Dabei lernen Sie - mit dem sogenannten Ken-Burns-Effekt - Fotos zum Leben zu erwecken. Außerdem schneiden und vertonen Sie Ihr Video. Die einzelnen Arbeitsschritte werden mit selbst erstellten Tutorials vorgestellt. Diese werden Ihnen anschließend zur Verfügung gestellt, sodass Sie auch zu einem späteren Zeitpunkt noch nachvollziehen können, wie wir vorgegangen sind.
Do3-12	Phillip Merten	Common Craft – Erklärvideos im Unterricht	Wer nicht nur für sich lernt, sondern jemand anderen etwas erklärt, der integriert das Gelernte intensiver. Mit wenigen Handgriffen und ein wenig Know-How können die Schülerinnen und Schüler im Unterricht leicht ein Erklärvideo erstellen. Diese Lernmethode passt zu vielen Unterrichtsfächern, da ja in jedem Unterrichtfach gelernt wird. Ganz egal, ob die Schülerinnen und Schüler in Physik die Reflexion eines Lichtstrahls an einem ebenen Spiegel bearbeiten, auf Englisch alles was man zum Zelten gehen braucht zusammentragen oder in Musik die Zusammensetzung eines Orchesters erklären, beim erstellen eines Erklärvideos müssen die Schülerinnen und Schüler die Inhalte intensiv durchdenken.
Do3-13	Sebastian Waack	Schülerfeedback in Theorie & Praxis - und per App!	Interaktiver Vortrag zum Thema "Schülerfeedback in Theorie und Praxis", Live-Durchlauf der Feedbackschleife per App. Umfragen und Auswertung mit der gesamten Gruppe in Echtzeit. Partnerinterviews und Online-Feedback zur Dokumentation der Ideen. Ein mit dem Internet verbundenes Endgerät (Laptop, Tablet, Handy) ist notwendig, um selbst aktiv mitzumachen. Technische Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.
Do3-14	Ton Konraad	Mobile devices in Modern Language Education. Get inspired by strategies and resources developed in related EU projects (engl.!)	Shortage of inspiring practices of mobile device use in Modern Language Education in general and the need for subject specific professional development of MFL (student) teachers in the use of mobile technologies for communicative / task-based approaches in particular motivated the start of the European project iTILT 'Interactive Teaching in Languages with Technology' (2014-2017) as a follow-up of the EU project 'Interactive Technologies In Language Teaching' (2011-2013) on using Interactive Whiteboards in the language classroom. In this presentation we briefly present the design and (interim) results of these two and other related projects including the recently started TABLIO project (2016-2019) with a focus on differentiation and inclusion. We follow this up by involving workshop delegates in the analysis of and discussion about some video registrations of interesting classroom practices of mobile device uses based on design principles for communicative, task-oriented language learning and teaching.
Do3-15	Ulrich Hierdeis	Wortschatzsuche - Mit Handy und Tablet unterwegs in der gelebten deutschen Sprache	Im Rahmen des Workshops lernen die Teilnehmer das didaktische Konzept der "Wortschatzsuche" zur Förderung des Spracherwerbs von Kindern ohne deutsche Sprachkenntnisse kennen. Dabei begeben sie sich selbst auf „Wortschatzsuche" und verwenden die digitalen Werkzeuge der Kinder (iPad und Apps). Die grundlegenden Funktionen der iPads helfen ihnen, das eigenen Wortschatzbuch zu erstellen, dieses zu präsentieren und anderen bereitzustellen. Die einzig nötigen Voraussetzungen sind Neugier und Interesse, technische Vorkenntnisse sind nicht nötig.
Do3-16	Viola Bauer	Das Tablet im Mathematikunterricht - Ein effizientes Werkzeug bei der Umsetzung neuer und altbewährter Unterrichtsszenarien	Das iPad bietet hervorragende Möglichkeiten, Mathematik didaktisch reflektiert, anspruchsvoll, vorstellungsorientiert und zeitgemäß zu betreiben. In der workshopartig aufgebauten Fortbildung soll besprochen werden, an welchen Stellen im Mathematikunterricht das Tablet einen Mehrwert für den Unterricht darstellt. Es geht zum einen darum, wie man die vorhandene Unterrichtskonzepte zum Computereinsatz im Mathematik mit dem Tablet einfach realisieren kann, zum anderen aber auch um die vielen neue Möglichkeiten die der Einsatz von Tablets z.B. hinsichtlich der geforderten Kompetenzorientierung für den Unterricht eröffnet. Kolleginnen und Kollegen, die bislang noch keinerlei Berührungspunkte mit dem Thema Tablet-PCs hatten, sind genauso willkommen wie User, die sie bereits privat nutzen, aber noch nicht im Unterricht damit gearbeitet haben.
Do3a-17	*Waltzing Atoms* Philipp Wissgott	Spielerisches Lernen und Gamification im Unterricht	Anhand zwei konkreter Beispiele aus Chemie und Mathematik wird der Einsatz von Gamification demonstriert (Mitmachen erwünscht!). Dafür werden digitale und analoge Methoden kombiniert - die ganze Klasse kann so spielerisch interagieren. Zum Mit-nach-Hause-nehmen gibt es zwei passende, kostenlose Unterlagen-Sets für eigene Unterrichtseinheiten.
Do3a-18	*ELMO Europe SAS* Petra Crabon (Heinrich-Böll-Schule, Rodgau)	ELMO in der Praxis	Frau Crabon zeigt wie sie Dokumentenkameras in der Praxis einsetzt. Anhand von zahlreichen Beispielen verdeutlicht sie den pädagogischen Nutzen der Technologie und gibt neue Anregungen und Ideen für den Unterricht.
Do3a-19	*Snappet* Anja Wank (Grundschule Kleibrok)	Tablets im Unterricht - das Snappet Lernsystem in der Praxis	Einführung in das Snappet Komplettsystem bestehend aus Tablets, Lerninhalten und einer Lehrerplattform. Durch das Zusammenspiel aus modernen Medien und digitalem Lehren/Lernen können Lehrer stärker auf die Bedürfnisse jedes einzelnen Schülers eingehen. Dieser Workshop gibt Ihnen einen Einblick in die Arbeit mit Tablets im Unterricht und deren Vorteile für Lehrer und Schüler.
Do3a-20	*Project GmbH* Christian Heinz (A.-E.-Gymnasium, Oettingen)	*„there is no teacher at the front"* - zukunftsweisendes Lernen braucht eine inspirierende Lernumgebung	Lernen mit mobilen Endgeräten erfordert nicht nur eine funktionierende IT-Infrastruktur und andere methodische Herangehensweisen, sondern auch ein passendes Raumkonzept. Der Raum muss die Art des Lernens unterstützen! Der Vortrag mit Einbeziehung der Teilnehmer will verdeutlichen, wie digitales, produktives Lernen mit dem Fokus auf Individualisierung und Kollaboration durch gelungene Raumkonzepte optimal gefördert werden kann.

* Ausstellerworkshops je 30 Minuten (blauer Rahmen)

Donnerstag 09.03.17 (17:15- 18:15 Uhr) - SLOT 4

Slot Nr.	Referenten	Workshoptitel	Workshopbeschreibung
Do4-01	Andreas Schenk	Apple School Manager und MDM in der Praxis	Apple School Manager und MDM in der Praxis
Do4-02	Anselm von Sellen	(Digitale) Evaluation, Feedback und Debriefing - Tools und Techniken für nachhaltige Rückblicke	Wissen soll zu Bewusstsein werden, um von echter Bildung sprechen zu können. Dafür müssen Teilnehmende Worte finden, um Erlebtes zu beschreiben und so zu Erfahrung werden zu lassen. In diesem Workshop werden wir uns unterschiedliche digitale (und analoge) Auswertungstools anschauen, die solche Bildungsprozesse sinnvoll unterstützen können.
Do4-03	Bradley Pfau	Student - Centered Learning mit iTunesU	How can I share material and engage my students? We will examine iTunesU as a platform for learning, including a hands-on creation of an iTunesU class that you can use today!
Do4-04	Christiane Schicke	Programmieren in der Grundschule – Unterrichtsbeispiele	In diesem Workshop erarbeiten wir die ersten Schritte der Programmierung des Roboters Finch. Sie lernen die verschiedenen Level der Snap!-Software kennen und erstellen eine einfache Tastatur-Steuerung für den Finch. Nach diesem Einstieg experimentieren Sie frei – schaffen Sie es, den Roboter zum Singen oder Tanzen zu bringen? Hat Ihr Finch auch so viel Angst vor der Dunkelheit wie unserer? Oder kann er vielleicht sogar mit seiner Leuchtnase morsen? Der Workshop richtet sich an Lehrerinnen und Lehrer aus Grund- und Förderschule ohne Programmiererfahrung. Zum Ausprobieren Ihrer Programme stehen mehrere Finchs zur Verfügung.
Do4-05	Dejan Mihajlović	Lehrende im digitalen Zeitalter	In diesem Workshop werden aktuelle Entwicklungen des Lehrerberufs im Rahmen des digitalen Wandels vorgestellt und diskutiert. Dabei betrachten wir die Veränderungen bezüglich der Rolle im Unterricht, der Arbeitsbedingungen und -formen, der zukünftig erforderlichen Kompetenzen und des zeitgemäßen Lehrens. Außerdem werfen wir einen Blick auf die Fragen, welche Lehrer*innen-Ausbildung dafür notwendig wäre und welche Möglichkeiten es bereits gibt, sich adäquat fortzubilden. Sowohl Smartphones als auch Tablets oder Laptops sind für Anwendungsbeispiele erwünscht. Dieser Workshop zielt auf erfahrenere und neue Lehrer*innen, die ihre Kenntnisse, Perspektiven, Ideen und Meinungen austauschen und sich vernetzen sollen.
Do4-06	Detlef Endeward	Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule	Der „Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule" formuliert für Niedersachsen Inhalte und Ziele eines medien- und fächerintegrativen Ansatzes der schulischen Medienbildung und stellt die konzeptionelle Grundlage für die Umsetzung in schulische Praxis dar. In diesem Workshop werden zentrale Aussagen des Orientierungsrahmens vorgestellt und die Konsequenzen für Unterricht und Schulalltag zur Diskussion gestellt.
Do4-07	Joe Dale	One stop animation with iMotion HD, Animator, Imgplay and Instant Sign (englisch!)	In this session, we will be learning how easy it is to produce short animations on the iPad to enhance learning using a variety of apps. We will first look at storyboarding, then produce an engaging short animation following the 12 frames per second rule, adding a voiceover and showcasing the results. Next, we will animate annotations and text messages to spice up multimedia projects and add more ways of channelling creativity into lessons.
Do4-08	Marcel Kaufmann	Das fächerübergreifende Potenzial von Comics	„Comics sind eine Abfolge von Bildern, die einen Vorgang oder eine Geschichte erzählen. Man kann sie im Unterricht einsetzen, um für Abwechslung zu sorgen, das Lernmaterial interessanter zu gestalten, mit ihnen können komplexe Zusammenhänge verdeutlicht werden und Schülerinnen und Schüler werden in der Regel motiviert, da viele von ihnen gerne und auch in ihrer Freizeit Comics lesen."(Quelle: Landesbildungsserver BaWü) - durch die Hilfe des iPad lassen sich einfach und effektiv in vielen Fächern und Unterrichtssituationen Comice einsetzen und das großartige Potenzial erkennen. Lassen Sie uns einen Comic erstellen! Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet.
Do4-09	Marion Bohse	Medienbildung in Studienseminaren! Na klar, aber wie?	Lernstände prozessbegleitend zu ermitteln, um jedem Schüler möglichst gerecht werden zu können und mehr Zeit für individuelle Begleitung zu haben, ist besonders im Vorbereitungsdienst eine Herausforderung. Wie diese mit Hilfe von Feedbacksystemen gemeistert werden kann, wird in diesem Workshop erklärt und ausprobiert.
Do4-10	Martin Fritze	Fremdsprachenunterricht - individuell und kompetenzorientiert mit dem iPad	Der Vortrag liefert Ideen und Anregungen für einen intelligenten Einsatz digitaler Medien und Endgeräten wie dem iPad in einem zeitgemäßen Fremdsprachenunterricht. Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet.
Do4-11	C.-D. Meier-Kybranz	Musikgeschichtlicher Diskurs der elektroakustischen Musik	Ist ein iPad ein eigenständiges Musikinstrument oder nur eine Kopie von traditionellen Instrumenten? Welche Potentiale bietet ein iPad zur Klanggenerierung und -gestaltung. Ich denke an die Multi-Touch-Controller (Bildschirmgesten) und Device Motion Controller (Beschleunigungssensor, Gyroskopsensor und Kompass). Ich möchte der Frage nachgehen, was ist elektroakustische Musik und wer sind deren Pioniere (Karlheinz Stockhausen, Pierre Schaeffer, Terry Riley, Steve Reich). Der musikhistorische Background öffnet die Ohren zu einer innovativen, kreativen und zeitgenössischen Klangwelt, die Klangfantasie und Möglichkeiten des kreativen Ausdrucks fördert. Aus folgenden Musikstilrichtungen möchte ich Hörproben diskutieren: Elektronische Musik, musique concrète und Minimal Music.
Do4-12	Nils Lion	Einsatzmöglichkeiten von Tablets im Bereich Förderschule und Inklusion	In diesem Workshop geht es um die vielfältigen Möglichkeiten ein Tablet im Unterricht einzusetzen. Neben den klassischen Bedienungshilfen werden Apps vorgestellt und praktische Beispiele gezeigt. Anhand dieser Impulse sollen Sie Möglichkeiten für die Differenzierung im Unterricht und für eine gezielte Förderung kennenlernen. Darüber hinaus soll es Zeit zum Austausch und Ausprobieren geben.
Do4-13	Prof. Dr. Daniela Schmeinck	Lego Education: MINT-Fächer zum Anfassen und Erleben mit Lego Mindstorms	LEGO MINDSTORMS Education EV3-System bietet Lehrkräften der Sekundarstufe ein ansprechendes und anspruchsvolles Lernwerkzeug für den Einstieg in die Welt der Informatik, Robotik, Mathematik, Naturwissenschaft und Technik. Im Workshop modifizieren die Teilnehmer das Robot-Educator-Modell durch zusätzliche Sensormodule und Mechanismen und lernen dabei die Grundfunktionen der Programmierung mit der EV3 Software kennen. Der Workshop richtet sich primär an Lehrerinnen/Lehrer der Sekundarstufe. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.
Do4-14	Tilo Bödigheimer	Minecraft - Gamification im Unterricht	In diesem Kurzworkshop wird Ihnen der Einsatz des Spiels "Minecraft" am Beispiel eines Themas aus dem Geschichtsunterrichts vorgestellt. Im Rahmen der Lernwerkstatt "Mittelalter" erhielten die Schüler der Klasse 6/7 einer Förderschule den kooperativen Bauauftrag, eine Mittelalterburg nachzubauen. Neben der praktischen Arbeit mit der App und meinem Erfahrungsbericht werde ich auch kurz auf die technischen Voraussetzungen (Minecraft-Server) eingehen.
Do4-15	Tobias Raue	Zwischen analog und digital - eine Brücke mit digitalisierten Arbeitsplänen	An unserer Schule haben wir ein neues Projekt gestartet: ILIA. Die Abkürzung steht für "Individuelles Lernen in Arbeitsplänen". Darin lernen die Schülerinnen und Schüler in der Berufsfachschule vollkommen selbstständig, individuell und fächerübergreifend an beruflichen, handlungsorientierten Lernsituationen. Für die ersten Pilotversuche suchte unser Team nach einer Möglichkeit, Onlineressourcen in Moodle mit einer "Lern-RoadMap" zu verknüpfen. Ich führe in der Präsentation kurz in das Projekt ein, beschreibe den Sinn der RoadMap und zeige dann, welchen Weg wir wählten, um das Problem zu lösen. Nach einigen Ausführungen zur technischen Umsetzung werde ich den Einsatz in den Pilotphasen kritisch reflektieren. Gemeinsam mit können wir dann Fragen, Alternativen und Hinweise diskutieren. Die Veranstaltung ist schulformübergreifend.
Do4a-16	EDYOU	Wie Social Media den Alltag verändert	Schulen benötigen für Ihre tägliche Arbeit einen effektiven Kommunikationsfluss, damit wichtige Informationen alle im Schulverbund erreichen und schulinterne Abläufe verbessert werden. In diesem Zusammenhang halten zeitgemäße Kommunikationsdienste aus dem privaten Umfeld halten zunehmend Einzug in den Schulalltag. Auch Plattformen zur Dokumentenverwaltung werden zur Organisation vermehrt genutzt, um am Arbeitsplatz, aber auch von Zuhause und unterwegs, auf wichtige Dokumente zuzugreifen. Diese Anwendungen sind aber in Anlehnung an die Landesdatenschutzgesetze untersagt, denn auch die behördlichen Anforderungen für Bildungseinrichtungen wachsen laufend mit. In unserem Workshop stellen wir Ihnen sichere Entwicklungen und Innovationen für den modernen Schulalltag vor.
Do4a-17	*Lancom Systems GmbH* N.N.	Lernen mit Tablets führt nur über professionelles WLAN	Lernen mit Tabletts wird erwachsen und eine Vernünftige Wlan Infrastruktur ist hier Voraussetzung. Wie dies aussehen kann und wie man hier vorgehen kann soll dieser Workshop zeigen. Auch Finanzierung eines solchen Proffesionellen WLAN Lösung wird vorgestellt.
Do4a-18	*SupraTix GmbH* Frau Kohler und Frau Pillatzki (Dresden)	Lernplattform im Mathematikunterricht	Im Zuge der Masterarbeiten des Lehramts der Mathematik der TU Dresden erprobten Frau Kohler und Frau Pillatzki innovative Unterrichtskonzepte. Diese Unterrichtskonzepte wurden mit multimedialen Lerninhalten und mit Hilfe einer intelligenten Lernplattform im Unterricht eingesetzt. Hierbei wurde auf den vollen Funktionsumfang der Lernplattform zurückgegriffen, welcher vom forschenden Lernen im Unterricht über die Unterrichtsplanung sowie der Inhaltserstellung mit Hilfe des Webeditors reicht, um in einer Unterrichtsstunde ein optimales Lernergebnis der Schüler/-innen zu erreichen.Erhalten Sie Einblicke in die praktische Unterrichtsgestaltung mit SupraTix der intelligenten Lernplattform.
Do4a-19	*Texas Instruments Education Technology GmbH* Reimund Vehling (Ricarda-Huch-Schule, Hannover)	Einsatz der TI-Nspire CAS App für das iPad	In diesem Workshop werden Einsatzmöglichkeiten der TI-Nspire CAS App für das iPad behandelt. Es geht dabei um alltagstaugliche Problemstellungen aus der Sek I und Sek II, die einen (hoffentlich) sinnvollen Einsatz der Software aufzeigen. Neben Beispielen aus der Algebra, Analysis und der Analytischen Geometrie können auch die Möglichkeiten von Simulationen im Stochastikunterricht angesprochen werden. Ziel ist es, einen Überblick zu erhalten, wie diese App im Unterricht eingesetzt werden kann. Zusätzlich werden Dateien zur Verfügung gestellt, die zentrale Inhalte des Lehrplans ansprechen.

* Ausstellerworkshops je 30 Minuten (blauer Rahmen)