mobile.schule - Workshops Freitag, 10. März 2017

Freitag 10.03.17 (10:15 - 11:45 Uhr) - SLOT 1

Slot Nr.	Referenten	Workshoptitel	Workshopbeschreibung
Fr1-01	André Hermes	Vom Puzzle zum Film – ein Einstieg in die Tablet-/ Smartphone- Filmproduktion	In dem Workshop werden nach einem kurzen Einstiegsvortrag Tafelbild- und Modell-Puzzle von den Workshopteilnehmern ausprobiert (diese bilden eine gute Grundlage für erste schülerproduzierte Erklärfilme mit Smartphones/Tablets). Die Teilnehmenden der Veranstaltung werden daraus selbst Erklärfilme produzieren und Austausch- und Sicherungsmöglichkeiten kennenlernen. Ein kurzer Abschlussvortrag stellt Möglichkeiten der Weiternutzung von digitalen Schülerprodukten vor.Die Methode wurde mehrfach in der Sek I und in der Sek II getestet. Sie bietet sich vor allem für den natur- und gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht an.Zum Schluss noch ein kurzer, beruhigender Hinweis: Es ist keinerlei schauspielerisches Talent nötig. In den Filmen werden keine Personen zu sehen sein.
Fr1-02	Ulrich Hierdeis	Acoustic storytelling - ein fächerübergreifendes Unterrichtsprojekt	Die Teilnehmer entwickeln in der Gruppe eine Geschichte, einen Handlungsstrang. Mit der App "Yellofier" setzen sie diese anschließend klanglich um und führen die Geschichte wortfrei als "iPad-Orchester" auf. Zur dichteren klanglichen Gestaltung kommen zusätzliche Synthesizer-Apps zum Einsatz. Dieser Workshop steht allen Interessierten offen. Musikalische Vorkenntnisse sind keine nötig.
Fr1-03	Christian Heinz	iBooks Author 180 Grad: wir erstellen KEIN Schulbuch!	Zusammen mit den Teilnehmern wird in "Echtzeit" in iBooks Author eine Dokumentation der Workshoparbeit erstellt. Ausgehend von einem Beispiel Guter Praxis aus dem Unterricht wird ein ´Gruppenportfolio´ angelegt, welches Text, Bild, Audio und Video enthält. Der Workflow ist 1:1 auf den eigenen Unterricht übertragbar. Wer Interesse an "Portfolio 4.0" sowie "Content-Erstellen-Kollaborativ" hat und selbst erleben will, wie Kreativ-Produktives Arbeiten mit iPad und Mac (auch in 1:n) gelingen kann ... feel free to join my hands-on workshop! Voraussetzung für die Teilnahme: AKTIVE Mitarbeit, Air-Drop fähiges iPad mit iMovie, Pages, Green Screen by Do Ink (wenn möglich). Christians Beispiel ist aus dem Fremdsprachenunterricht Sek 2 - die Inhalte des Workshops sind aber auf alle anderen Fächer sowie Schularten etc. übertragbar.
Fr1-04	Lebenshilfe/ GS Ganderkesee - N. Lion	HOSPITATION mit Förder- und Grundschülern (Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung)	Ziel dieses Workshops soll sein, dass Sie einen Eindruck über die vielfältigen und individuellen Einsatzmöglichkeiten gewinnen und wie das Tablet den gemeinsamen Unterricht im Sinne der Inklusion unterstützen kann. Thematisch geht es in erster Linie um praktische Unterrichtsbeispiele bzw. eine Live-Hospitation. Es wird eine Gruppe von Schülern aus der Grundschule, sowie Schüler aus der Katenkamp-Schule anwesend sein. Diese werden Ihnen Beispiele aus ihrem Unterricht zeigen und Sie auch mitarbeiten lassen. Dabei lernen sie verschiedene Apps, Möglichkeiten des Unterrichts und Einsatzszenarien des Tablets kennen.
Fr1-05	Dr. Florian Sochatzy	Das erste multimediale Schulbuch (mBook) - ausprobieren, kommentieren, kritisieren, gemeinsam weiterentwickeln	Im Workshop wird ein multimediale Geschichtsbuch (mBook) kurz vorgestellt. Die Teilnehmer bekommen im Workshop einen Zugang zum mBook um ganz konkrete Unterrichtsplanung zu erproben. Ziel ist eine kritische Diskussion zu Konzept und konkreter Umsetzung des mBooks.
Fr1-06	Dr. Sebastian Schädler	Medienwechselkompetenz als Basis für Inklusion - Praxisversuch	In Fortsetzung des Workshops "Medienwechselkompetenz als Basis für Inklusion" vom Vortag soll anhand einer konkreten Aufgabenstellung "Kollaboration" in Relation zu einer heterogenen Teilnehmer_innengruppe ausprobiert werden. Es geht um Methodent, wie man z.B. "Vielsprachigkeit" von Teilnehmenden als Ressource auch medial unterstützen und für eine Lerneinheit nutzen kann. Eine Methode wird umgesetzt, je nach Zeit auch noch weitere.
Fr1-07	Grundschule Sage- S. Feldhaus	HOSPITATION mit Schülern der Grundschule Sage	HOSPITATION mit Schülern der Grundschule Sage
Fr1-08	IGS Celle - P. Hofstede	HOSPITATION - Lernbüros an der IGS Celle	HOSPITATION - Lernbüros an der IGS Celle (Klasse 7: GSW; Deutsch, Mathematik)
Fr1-09	Benedikt Heitmann	Kooperatives Arbeiten mit Tablets	Kooperatives Arbeiten ist in aller Munde. Aber wie können Tablets dabei helfen, dass Schüler gemeinsam auf ein Ziel hin arbeiten und dabei voll motiviert sich selbst die Unterrichtsinhalte strukturieren? In diesem Praxisworkshop werden Möglichkeiten des schüleraktiven, kooperativesn und kolloberativen Arbeitens mit Tablets an verschiedenen Unterrichtsbeispielen aufgezeigt und ausprobiert. Es werden Anwendungsmöglichkeiten für alle Fächer und Schulformen gegeben. Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet.
Fr1-10	Michael Reder, Thomas Rudel	Literaturunterricht mit "*StoryboardThat*!"	Als Grundlage filmischen Schaffens sind Storyboards unverzichtbar. Im schulischen Kontext lässt sich mit ihnen ein moderner und kreativer Literaturunterricht mit digitalen Medien realisieren. Charaktere, Handlungsabläufe und Erzählstrukturen sind so intuitiv, schnell und einfach zu visualisieren. Die Arbeit mit dem digitalen Storyboard steigert die Motivation der Lernenden und regt sie sowohl zu einer analytischen als auch kreativen Auseinandersetzung mit dem literarischen Stoff an. Wir erklären in diesem Workshop die Funktionsweise dieses browserbasiertes Programms und nehmen uns genügend Zeit, die Grundfunktionen der Software kennenzulernen. Daneben geben wir konkrete Tipps, wie Storyboards in verschiedenen Phasen des Unterrichts eingesetzt werden können. Da das Programm browserbasiert läuft, kann es auf allen Plattformen eingesetzt werden, sofern ein Zugang zum Internet gegeben ist. Wir arbeiten mit Bsp. aus dem Deutsch- und Englischunterricht der Sek I und II.
Fr1-11	Müller & Schmidt	Green Screen meets Pecha Kucha	Sie lernen, wie Sie mit einem simplen grünen Tuch und einer Zwei-Euro-App zukünftig als Moderator auf einer Leinwand erscheinen. Wir werden Ihnen zeigen, wie vielfältig diese Technologie in Schülerhand sein kann, wenn Schüler sich beispielsweise (scheinbar) vor dem weißen Haus befinden oder sich in ein historisches Ereignis hineinteleportieren. Außerdem können auch Sie als Lehrer von dieser neuen Präsentationstechnik profitieren. Wir werden die Pecha Kucha Doktrin leicht abwandeln, indem wir die starre Zeitstruktur etwas aufweichen und die Vertextlichung von Informationen erlauben. Somit ist sie hervorragend im schulischen Bereich einsetzbar.
Fr1-12	Jan Hambsch	Smash my cloud. Kreatives Unterrichten und Sharen mit dem iPad	Ein Hands-On, bei dem kleine kreative Produkte erstellt, präsentiert und in Dateiwolken verpackt und verwaltet werden. Ein praktischer Workshop mit dem iPad zum Aufzeigen der Möglichkeiten und Workflows. Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet sowie für Einsteiger.
Fr1-13	Sebastian Schmidt	Vorteile / Nachteile / Kritik am Flipped Classroom sowie Erfahrungen von Teilgebern	Der Flipped Classroom steht heute für ein Konzept, das neue Medien gewinnbringend in den Unterricht einsetzt. Besonders weit gegriffen kann das Konzept SchülerInnen zu einem selbstorganisierten Lernen befähigen. Gleichzeitig kann man es aber auch - bei unvollständiger Betrachtung - wie folgt sehen: Der Lehrer wird durch ein Video ersetzt, brauchen wir noch Lehrer? In dieser "Workshop" lade ich Sie ein, von ihren Erfahrungen zu berichten, Vorteile und Nachteile des Konzepts mit mir zu diskutieren aber auch Chancen und Gefahren für die Zukunft beim Einsatz digitaler Geräte im Unterricht zu benennen. Zur Vorbereitung auf den Workshop lade ich Sie auf meine Homepage ein. Auf meinem Blog http://www.flippedmathe.de/blog/flipped/ versuche ich Kritikpunkte am Flipped Classroom zu reflektieren und beim Pressereiter http://www.flippedmathe.de/presse/ können Sie sich ein Bild davon machen, wie bisher über das Konzept berichtet wurde.
Fr1-14	Stefanie Maurer	Mathe digital – Einsatzszenarien mit Tablets im Matheunterricht der Grundschule	Wie können Tablets den Mathematikunterricht kompetenzfördernd bereichern und erweitern? Welche Einsatzszenarien sind möglich? Welche Apps sind notwendig, um auch prozessbezogene Kompetenzen in den Fokus zu nehmen? Eine Vielzahl von Ideen wird in diesem Workshop thematisiert und in einem Stationslauf praktisch erprobt. Produktorientierte Apps und Lernapps können aktiv ausprobiert werden. Auch die Einbindung der Lernplattform Moodle wird thematisiert.
Fr1-15	Thomas Rittmann	Individuell fördern mit dem iPad	Der sinnvolle Einsatz digitaler Medien kann eigenständige Lernprozesse erleichtern und individuelles Fördern unterstützen. Dazu sind neue Lehr- und Lernformen notwendig. In meinem Workshop besprechen wir neben konkreten Fallbeispielen auch Methoden und Werkzeuge, die sich zur Individualisierung in der Praxis eignen.
Fr1-16	Tilo Bödigheimer	OneNote auf dem iPad: Schul- und Unterrichtsmanagement	Die Unterrichtsvorbereitung liegt zu Hause? Der USB-Stick mit den Arbeitsblättern ist weg? Wo ist nochmal der Aufschrieb der letzten Fortbildung? Solche Probleme können der Vergangenheit angehören. OneNote ist eine der bekanntesten Notizenapps. Stundenvorbereitung, Erstellung von Arbeitsblättern, Fortbildungsmitschriebe, digitale Kompetenzraster, Online-Schulportfolio … das und noch vieles mehr bietet OneNote auf dem iPad. In diesem Workshop erhalten Sie eine kurze Einführung in OneNote, bekommen Beispiele aus dem Schuleinsatz gezeigt und erlernen mit kleinen Übungen den praktischen Einsatz von OneNote auf dem iPad.
Fr1a-17	*mobile IT Service* Daniela Albrecht (FSZ Danziger Str., Rostock)	Einsatz von Tablet PCs im Unterricht	In verschiedenen Szenarien werden Möglichkeiten zum Einsatz aufgezeigt: Einbindung in den Musikunterricht; Experimente unterstützen - Foto, Wärme, Mikroskop; Malen und Zeichnen; Einbindung in den Sprachunterricht
Fr1a-18	*Phywe* Carsten Huge (OBS Gehrden)	Lehren und Lernen im digitalen naturwissenschaftlichen Unterricht	Erleben Sie, wie moderner naturwissenschaftlicher Unterricht in Zukunft aussehen kann. Die Oberschule Gehrden zeigt wie es geht! Im Unterricht kommen iPads in Kombination mit PHYWE curricuLAB® und den PHYWE Schülerversuchen zum Einsatz. Erleben Sie die Anwendung und das Zusammenspiel dieser Elemente an Hand von praktischen Beispielen.
Fr1a-19	*DigiOnline GmbH* Alex Feldmann (Hildegardisschule Münster)	Digitale Arbeitsabläufe in Klassen	Der klassische Alltag von Lehrerinnen und Lehrern besteht vielleicht heute noch auch aus etlichen Stunden am Kopierer, dem Einsammeln von Arbeitsergebnissen auf Zetteln… Digital bieten sich erweiterte didaktische und auch organisatorische Möglichkeiten und Erleichterungen. In diesem Workshop stelle ich im ersten Teil die Arbeit im digitalen Klassenzimmer mit einer Lernplattform vor (WebWeaver bzw. www.schulbistum.de). Dabei geht es nicht nur um organisatorische Abläufe (Dateien, Termine…) sondern auch um didaktisch-methodische Vorgehensweisen (Erstellung von Wikis, Blogs, Foren…) Im zweiten Teil wäre es schön, wenn wir anhand weiterer Beispiele von TN des Workshops die unterschiedlichen Möglichkeiten kennenlernen und diskutieren könnten.
Fr1a-20	*Univention* Malte Clemens und Oliver Ballmüller (Stadt Hannover)	Mediennutzung nur mit verlässlicher IT-InFrastruktur: Der Medienentwicklungsplan Hannovers und die Umsetzung	Die Landeshauptstadt Hannover hat sich entschieden, die bisher dezentral organisierte IT an den Schulen durch ein zentrales Konzept zu vereinfachen und effektiver zu machen.Die Verantwortlichen in der Schulverwaltung haben sich mit der Fragestellung auseinander gesetzt, welche Anforderungen Schulen heute an das Lehren und Lernen stellen und wie sich die IT Nutzung in Schulen in den nächsten Jahren verändern wird. Ziel dieses Prozesses, der sich momentan in der Umsetzungsphase für 6 Schulen mit 5.000 Benutzern befindet, ist es, eine kostengünstige und gleichzeitig leistungsfähige und sichere IT Infrastruktur aufzubauen. Diese muss den Anforderungen an das Lehren und Lernen von heute und der sich verändernden IT-Nutzung gerecht werden. In dem Workshop erhalten die Teilnehmer Einblicke in den Entscheidungsprozess und in die Planungs- und Umsetzungsschritte, die für den Aufbau eines zentral aufgestellten Konzepts notwendig sind. Im Anschluss haben Sie Gelegenheit zu vertiefenden Gesprächen.

* Ausstellerworkshops je 30 Minuten (blauer Rahmen)

Freitag 10.03.17 (12:45 - 14:15 Uhr) - SLOT 2

Slot Nr.	Referenten	Workshoptitel	Workshopbeschreibung
Fr2-01	Cornelia Schneider-Pungs	Sprachbildender Fachunterricht	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.
Fr2-02	Dr. Sven Sommer	Digitale Experimente & Protokolle in den Naturwissenschaften	Ein gern benutztes Spannungsfeld wird zwischen praktischem Experimentieren und digitalen Medien aufgemacht. Experimente müssen und sollten nicht durch digitale Applets & Videos ersetzt werden. Beide Welten können sinnvoll zusammenarbeiten. Mit Hilfe von QR-Videoanleitungen können klassische Versuchsanleitungen und Experimentierkästen ergänzt werden. Digitale Protokolle am Tablet z.B. als sketchnote mit Hilfe des ipencil helfen beim protokollieren und dokumentieren. Im Workshop wird beides gemacht. An Hand einer Experimentierbox werden videogestützte Versuche durchgeführt und digital protokolliert.
Fr2-03	Hambsch & Rodemerk	Der MIFD App-Smash: individuelle Förderung - kreativ und digital. Der Praxisworkshop.	Individuelle Förderung mit digitalen Medien anhand eine Praxisbeispiels - Apps zum Erstellen kreativer Lernprodukte - Peer2Peer-Feedbackmöglichkeiten mit Apps - Lehrerfeedback mit Apps (z.B. Videofeedback) - weitere Tipps und Tricks zu den Handlungsfeldern der individuellen Förderung.
Fr2-04	IGS Celle - P. Hofstede	HOSPITATION - Lernbüros an der IGS Celle	HOSPITATION - Lernbüros an der IGS Celle (Klasse 7: GSW, Deutsch, Mathe)
Fr2-05	Joe Dale	Now we are talking! Using avatars and filters to promote oracy in the classroom (engl.!)	In this hands-on session, we shall be looking at a number of different apps for making voice recordings fun, bringing pictures to life through multimedia, turning inanimate objects into talking characters and creating customisable avatars to describe written work in any subject. Using avatars can also boost the confidence of shier learners and facilitate creativity.
Fr2-06	Jonas Paul	Interaktive Literatur im Klassenraum	Die Mehrheit der Literatur im Klassenraum ist statisch. Einmal gedruckt, bleibt die Handlung unveränderlich. Dies steht im Kontrast zur interaktiven Sozialisierung der gegenwärtigen Schülergeneration. 92% der SchülerInnen besitzen ein Smartphone, aber nur ein Drittel greift außerhalb des Unterrichts regelmäßig zu Büchern. Dieser Vortrag erklärt, was interaktive Literatur ist und wie diese im Sprachunterricht genutzt werden kann, um Fiktion wieder erlebbar zu machen.
Fr2-07	Jörg Steinemann	Flucht aus Nordkorea - Bauen, Programmieren, Experimentieren - Lernen mit LEGO® MINDSTORMS Education EV3	Mit LEGO MINDSTORMS Education EV3-System steht Schulen ein ansprechendes und anspruchvolles Lernwerkzeug für den Einstieg in die Welt der Informatik, Robotik, Mathematik, Naturwissenschaft und Technik zur Verfügung. Aus dem microcontrollergesteuerten EV3-Baustein lassen sich mit Sensoren, Motoren und LEGO TECHNIC-Elementen einfachste bis hochkomplexe Robotermodelle konstruieren und über eine intuitive Entwicklungsumgebung programmieren. Außerdem bietet das System mit einer Vielzahl verfügbarer Sensoren eine leistungsfähige und flexible Plattform zur Messdatenerfassung und -auswertung im naturwissenschaftlichen Unterricht. Lernen Sie im Workshop Bau und Programmierung von südkoreanischen Fluchthilferobotern, die nordkoreanischen Familien bei ihren Fluchtabsichten unterstützen.
Fr2-08	Marcel Kaufmann	Actionbound im Klassenzimmer	Im ersten Teil lösen die Teilnehmer einen Actionbound im Raum, in dem es darum geht verschiedene Rätsel zu lösen. Die gemachten Erfahrung werden anschliessend kurz diskutiert. Im zweiten Teil lernen die Teilnehmer, wie man einen Actionbound herstellt und welche Features das Programm bietet. Das tolle an Actionbound ist, dass es sowohl im Freien, als auch in geschlossenen Räumen angewendet werden kann.
Fr2-09	Sabine Strauss	iPads im Kunstunterricht	Wie kann man ein Tablet im Kunstunterricht einsetzen? Als Foto- und Videokamera? Zur Bildbearbeitung? Zur Herstellung von Animation- oder Trickfilmen? Zum Zeichnen? In diesem Workshop werden Umsetzungsbeispiele aus der Fachpraxis, aber auch Ansätze für den Theorieunterricht oder den Museumsbesuch vorgestellt. Verschiedenste Anwendungen können ausprobiert werden.
Fr2-10	Benedikt Heitmann	Tablets als digitale Lehrertasche – Unterrichtsvorbereitung, Organisation und Durchführung	Tablets sind wahre Wunderwerke der Technik. In verschiedenen Werbeanzeigen wird immer wieder darauf hingewiesen, dass Tablets nahezu alles können. Aber wie lassen sich Tablets in die digitale Lehrertasche verwandeln? In diesem Praxisworkshop werden verschiedene Möglichkeiten vorgestellt, im Lehreralltag weitestgehend auf Papier und Stift zu verzichten. Dabei wird sowohl auf die Unterrichtsvorbereitung und Organisation einer digitalen Unterrichtsstunde eingegangen. Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet sowie für Einsteiger
Fr2-11	Marcus von Amsberg	Eigene Lern - Snacks für den Unterricht erstellen	Lern-Snacks helfen SchülerInnen Lerninhalte spielerisch zu üben und können sogar gut strukturierten Input liefern. Damit sind sie eine interessante Alternative zu Lernvideos. Lern-Snacks sind wie ein Chat aufgebaut und passen somit perfekt in die Lebenswelt von Schülerinnen und Schülern. Das Erstellen eigener Lern-Snacks für den Unterricht mithilfe der kostenfreien Webseite learningsnacks.de ist auch für LehrerInnen ohne fundierte Computerkenntisse leicht möglich. Außerdem können Schülerinnen und Schüler eigene Lern-Snacks leicht im Unterricht erstellen. Da die Erstellung im Browser funktioniert, können Lern-Snacks plattformübergreifend auf allen Geräten erstellt werden. Nach einer kurzen Erklärung der grundlegenden Funktionen können die Teilnehmer eigene Lern-Snacks für ihre Fächer und ihren Unterricht erstellen, die sie schon in ihrer nächsten Unterrichtsstunde einsetzen können.
Fr2-12	Maxim Loick	Calliope mini anfassen und programmieren	Bringt Eure Laptops mit, wir programmieren wie die Grundschüler*innen. Idee, anstecken, programmieren, einsetzen. Die Calliope mini im Einsatz (wir stellen Ihnen sonst auch MacBooks).
Fr2-13	Nils Marscheider	Keep Cool Mobil - Das Multiplayerspiel zur Klimapolitik	Im Workshop wird das mobile Multiplayer-Spiel zur Klimapolitik KEEP COOL mobil präsentiert und angespielt. Das kostenfreie Spiel greift die Bedeutung von Großstädten in der internationalen Klimapolitik didaktisch auf und verknüft internationale und lokale Politikebenen. Spielende übernehmen die Führung einer von fünfzig Großstädten wie Lagos, Kapstadt oder New York und müssen einen gangbaren Weg zwischen regionaler wirtschaftliche Entwicklung und globalem Klimaschutz finden. Zum Spiel besteht ein Material-Dossier, das Ideen für die Unterrichtsgestaltung mit KEEP COOL mobil darstellt. Ab Klasse 8 geeignet / aber auch gut in der Oberstufe einsetzbar. Fächerbezüge (u.a.): Politik, SoWi, Wirtschaft, Geographie, NaWi und insbesondere zum fächerübergreifenden Unterricht.
Fr2-14	Prof. Dr. Daniela Schmeinck	Handlungsorientierter Sachunterricht mit (Lego) WeDo 2.0	WeDo 2.0 animiert die Schüler dazu sich mit spannenden Experimenten sowie kindgerechten Forschungsaufgaben auseinanderzusetzen. Beim Bauen und Programmieren von Robotern entwickeln sie durch Anfassen und Ausprobieren eigene Lösungen, die sie mithilfe der Software dokumentieren, untereinander teilen und diskutieren können. Dabei werden Teamarbeit, kritisches Denken und Kreativität gefördert und die Freude am Lernen geweckt. Im Workshop bauen die Teilnehmer erste eigene Modelle, statten diese mit Motoren und Sensoren aus, und erwecken sie mittels einer einfachen, grafischen Programmiersoftware „zum Leben“. Dabei werden die wesentlichen Schritte erklärt: z.B. Wie die Materialien im Unterricht eingesetzt werden können (Lehrplanbezug), welche didaktischen Möglichkeiten es gibt und wie die kindgerechte Programmierung funktioniert. Der Workshop richtet sich primär an Lehrerinnen/Lehrer der Grundschule und der Sekundarstufe 1. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.
Fr2-15	Timo Ihrke	Bildergeschichten und Fotoromane: Produktiv - gestaltende Verfahren im Deutschunterricht	Die Fotostory ist bis heute fester und meist gelesener Teil der Jugendzeitschrift BRAVO. Im Deutschunterricht eröffnet das Format Chancen und Potentiale, dass Schülerinnen und Schüler literarisch lernen sowie innerhalb eines produktiv-gestaltenden Verfahrens eigene ansprechende Medienprodukte erstellen. Auf der Grundlage von Gottfried Kellers „Romeo und Julia auf dem Dorfe“ haben die Workshopteilnehmer die Möglichkeit, eine eigene Bildergeschichte zur Novelle zu erstellen. Das Verfahren ist problemlos auf andere Texte, literarische Gattungen und Formen übertragbar. Eine Vorkenntnis der Lektüre ist nicht notwendig. Geeignet für GS, Sek. I, Sek. II
Fr2-16	Ulrich Hierdeis	Das iPad im Unterricht der Grundschule - Unterrichtspraktische Beispiele	Im Mittelpunkt des Workshops steht das iPad als Werkzeug zur Erarbeitung und Präsentation von Inhalten verschiedener Fächer der Grundschule. Die Teilnehmer lernen verschiedene Tablet-Einsatzszenarien in den Fächern Heimat- und Sachunterricht, Deutsch und Mathematik kennen und wenden diese sogleich praktisch selbst an. Besondere Vorkenntnisse sind keine nötig
Fr2a-17	*Bündnis für Bildung* N.N.	BYRD, das bessere BYOD Modell?! Elternleasing – Bericht und Anregungen aus 12 Jahren Praxis in Unna	Die Stadt Unna, stattet seit nunmehr 12 Jahren Schulen mit digitalen Endgeräten aus. Teilweise sind bis zu 650 Schülergeräte pro Schule im täglichen Einsatz. Die Kreisstadt Unna hat als Schulträger hat mit dem Projekt unit21 allen 21 Schulen in Unna eine zentrale Infrastruktur aufgebaut, um das Medienkonzept zu vervollständigen beziehungsweise überhaupt erst zu ermöglichen. Im Workshop wird die Elternfinanzierung der Geräte besprochen und erläutert warum sie sich für BYRD (Bring Your Rented Device) entschieden haben, anstatt auf das klassische BYOD zu setzen. Das Modell was auch im aktuellen Strategie Papier des BMBF und der KMK erwähnt wird. Es werden dazu alle Fragen aus der Praxis zusammen mit dem IT Partner Mobiles Lernen gGmbH beantwortet: Rolle des Schulträgers, Reaktionen der Elternschaft, Ausfallrisiken, Re-Finanzierungen, Umsetzung, IT Service und Support im Tagesgeschäft (u.a. mit Schülern!) oder auch die Einbindung von sozial schwach gestellten Familien.
Fr2a-18	*Conen Produkte GmbH* Daniela Albrecht (FSZ Danziger Straße, Rostock)	Mimio Studio im Praxiseinsatz mit Tablets	Folgen Sie meiner Einladung zum „Spielen“ und testen die Arbeit an einer Interaktiven Tafel von Mimio mit Finger, Stift und Tablet. Entdecken Sie neue Möglichkeiten Ihre Arbeit zu vereinfachen und sehen Sie es als Chance den traditionellen Unterricht zu verändern. In einzelnen Unterrichtssequenzen stelle ich Ihnen praktische Beispiele aus meiner täglichen Arbeit vor, die als Ergänzung und nicht als Ersatz des herkömmlichen Unterrichts verstanden werden soll.
Fr2a-19	*IServ GmbH* André Meier (Landkreis Lüneburg)	Schulserver für alle – ein Dutzend mal IServ bitte!	Erfahrungsbericht von der Einführung des Schulservers IServ an unterschiedlichsten Schulen. Von A wie Aufgaben bis Z wie Zugangsdaten über W wie WLAN zeigen wir unsere Entwicklung des letzten Jahres.
Fr2a-20	*TIME for kids GmbH* Johannes Karl	Bildungsinternet: Keine Angst vor verbotenen Inhalten	Beschreibung: Der Workshop weist Wege auf wie Lehrkräfte bei der Nutzung von mobilen Endgeräten mit wenigen Kniffen Ihr Bildungsinternet den Schülern zur Verfügung stellen können. Ad-hoc können Lerngruppen gebildet werden. Lehrkräfte erfahren wie aus dem Meer von Milliarden von Internetinhalten ohne Arbeitsaufwand gesetzlich verbotene Inhalte und die Flut an unterrichtsstörenden Inhalten auszuschließen sind. Lehrkräfte erkennen Wege sich in ihrer Aufsichtspflicht zu entlasten und Ihre Kräfte für einen interessanten Unterricht einzusetzen. Der Vorwurf der Fahrlässigkeit durch Risiken bei der Internetnutzung kann ausgeschlossen werden. Das schafft Freiräume für einen kreativen Unterricht.

* Ausstellerworkshops je 30 Minuten (blauer Rahmen)

Freitag 10.03.17 (15:00 - 16:30 Uhr) - SLOT 3

Slot Nr.	Referenten	Workshoptitel	Workshopbeschreibung
Fr3-01	Andreas Klein	BookCreator und Co. - die wichtigsten Apps für den täglichen Unterricht	In diesem Workshop stelle ich einige meiner täglich benutzten Apps vor und zeige Beispiele aus dem Unterricht. Die Kursteilnehmer können anschließend eigene Inhalte erstellen und präsentieren. Außerdem kann man sich hier austauschen und eigene Erfahrungen schildern, so dass jeder mit neuen Ideen aus dem Workshop geht. Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet besonders für Anfänger.
Fr3-02	Kerstin Boveland	Individualisieren, differenzieren, digitalisieren - Erstellen einer eigenen Unterrichtssequenz in einer Fremdsprache	Erstellen Sie im Rahmen von Hands-On in Kleingruppen aus dem vorgegebenen Material eine eigene, kurze Unterrichtssequenz unter Berücksichtigung eines gewinnbringenden Einsatzes von Tablets (iPads). Vorkenntnisse im Umgang mit dem iPad sind von Vorteil, damit Sie sich auf den Inhalt und die dikatisch-methodische Umsetzung der Unterrichtssequenz konzentrieren können. Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet.
Fr3-03	Christian Borowski	Spielerisch erfahren wie das Internet funktioniert	Um schon frühzeitig bei Kindern Interesse an der Informatik zu wecken und ein Grundverständnis für die Informationsverarbeitung mit Computern zu schaffen, richtet sich dieses Angebot besonders an Lehrkräfte an Grundschulen (Klasse 3-6). Ein Einsatz der Stunde in der Sekundarstufe I im Themen Bereich Netze/Netzwerke ist durchaus denkbar und sinnvoll. In einem Planspiel werden mit den Kindern die wesentlichen Schritte der Kommunikation im Internet durchgespielt. Sie verstehen hierbei, wie das Internet aufgebaut ist und nach welchen Funktionsprinzipien die Teile zusammenwirken. Dabei werden die Begriffe Client, Routen, Provider, Server, Cache/Proxy und DNS anschaulich dargestellt und deren Funktion erklärt. Die Schülerinnen und Schüler erfahren so, dass Informatik nicht nur aus dem Programmieren von Computern und Robotern besteht, sondern viel mit den Konzepten dahinter zu tun hat. Das Material zur Unterrichtsstunde kann unter http://begeistern.fuer.informatik.uni-oldenburg.de/ heruntergeladen werden.
Fr3-04	Cord Gerken	Bewegungsanalyse mit dem Tablet (NaWi)	Dank der integrierten Digitalkamera eignen sich Smartphones und Tablets zur Aufnahme von Bewegungen – im Labor und im Alltag. Ein physikalisches Experiment oder eine Alltagssituation wird mit Hilfe der eingebauten Kamera aufgenommen und anschließend schon in Klasse 7 hinsichtlich physikalisch relevanter Größen analysiert. Mit Hilfe von Tablets statt Fotoapparat und Laptop kann die bekannte Videoanalyse deutlich vereinfacht und beschleunigt werden. Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet.
Fr3-05	Dirk Neumann	Interaktive Übungen gestalten mit LearningApps.org	LearningApps.org ist eine Internet-Plattform zur Unterstützung von Lern- und Lehrprozessen mit kleinen interaktiven Übungen, die browserbasiert auf allen Betriebssystemen genutzt werden können. Die Übungen können per Link, QR-Code, über ein integriertes Klassensystem an die Schüler verteilt oder in eigene Internetseiten eingebettet werden. Bestehende Übungen können direkt in Lerninhalte eingebunden, aber auch selber von den angemeldeten Nutzern online erstellt oder verändert werden. Hierzu sind keinerlei Vorkenntnisse notwendig. Das Erstellen und Verändern gelingt niederschwellig und intuitiv. Übungen (Apps genannt) enthalten aus diesem Grund keinen speziellen Rahmen oder ein konkretes Lernszenario, sondern beschränken sich ausschließlich auf den interaktiven Teil. Die Bausteine für sich stellen also keine abgeschlossene Lerneinheit dar, sondern müssen in ein entsprechendes Unterrichtsszenario eingebettet werden. Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet.
Fr3-06	Eyk Franz	Lernen durch Lehren mit Hilfe von Explain Everything	Immer wieder überrascht mich die Kreativität von meinen Schülern, wenn sie aus der Rolle des Konsumenten in die eines Produzenten wechseln. Mit der App „explain everything“ lassen sich sehr einfach anschauliche Präsentationen erstellen, nachvertonen und als Video speichern! Die Hausaufgabenhilfe „youtube“ wird durch Erklärvideos von Mitschülern ersetzt… Der Workshop richtet sich an Interessierte, die ihren SuS die Freiheit geben wollen, es selber auszuprobieren und dafür die wichtigsten Funktionen kennenlernen wollen. „Explain Everything“ bietet einen riesigen Werkzeugkasten, der jedoch in diesem Basis - Workshop, nur etwas geöffnet werden kann.
Fr3-07	Joe Dale	Promoting collaboration, creativity and feedback (englisch!)	This hands-on session looks at how students can collaborate with each other via an online notice board, publishing multimedia work and offering the opportunity of feedback. Delegates will see how easy it is to publish professional looking resources to a real audience and showcase their students' talents in a fun and meaningful way making their learning more engaging and relevant.
Fr3-08	Jörg Steinemann	Planen einer Mega-City - Minecraft – das Spiel kennen lernen, Einsatzmöglichkeiten des Spiels entwickeln u. evaluieren	Minecraft – Dieses Spiel ist in aller Munde, Schüler reden davon im Unterricht und auf dem Pausenhof. Aber was macht das Spiel so besonders, warum sind unsere Schüler von dem Spielkonzept so fasziniert? Minecraft bietet dem Spieler eine virtuelle Welt, in der alles möglich scheint. Im Survival-Modus ist es die Aufgabe der Schüler mit Geschick, Intelligenz und begrenzten Ressourcen im Team eine Welt aufzubauen. Der Creativ-Modus bietet unbegrenzte Ressourcen, hier können die Spieler nach belieben Bauen und Gestalten, die Kreativität im Team setzt hier die Grenzen. Haben sie bereits bei Comenius oder dem Erasmus-Programm teilgenommen? Schulübergreifend gemeinsam an einem Projekt zu bauen, zu gestalten und kommunizieren, all das ist systemimmanent in Minecraft integriert. Mit einem zusätzlichen Teamspeak-Server und einigen Headsets ist das alles ganz einfach umsetzbar. Bei diesem Workshop steht das Bauen im Vordergrund, das Bauen und Leben auf engstem Raum. Lassen sie sich überraschen. Wir spielen auf einem eigenen Server, den sie in den nächsten Wochen gerne weiter nutzen können.Im weiteren Verlauf entwickeln wir gemeinsam Ideen, wie Minecraft sinnvoll in den Unterricht integriert werden kann.
Fr3-09	Christiane Schicke	Augmented Reality selbst erstellen mit dem *Blipp* - Builder	Eigene AR-Anwendungen zu erstellen ist leichter als man denkt. Mit dem kostenlosen (aber registrierungspflichtigen) Tool Blipp-Builder lassen sich Bilder und Grafiken über eine Web-Oberfläche augmentieren, also mit Zusatzinformationen und Interaktionen anreichern, die später mit Smartphone oder Tablet über eine App abgerufen werden können. In diesem Workshop werden Sie das Tool kennenlernen und unter Anleitung eine erste eigene Anwendung erstellen. Um einige Möglichkeiten kennenzulernen und Ideen zu gewinnen, die Sie umsetzen wollen, sollten Sie vorher den offenen Workshop „Augmented Reality“ besucht haben. Dieser Workshop ist für Teilnehmer aller Schulstufen und auch für digitale Einsteiger geeignet.
Fr3-10	Martin Bühler	Komplexe Aufgaben mit dem Tablet	Komplexe Aufgaben zeichnen sich dadurch aus, dass verschiedene Lösungswege und Ergebnisse möglich sind, dass Schüler/Innen Arbeitstechniken und Lösungsstrategien selbst entwickeln, Informationen selbstständig beschaffen und verarbeiten und so zu offenen Ergebnissen bzw. Produkten gelangen. In diesem Workshop sollen zu komplexen Aufgaben Unterrichtsszenarien mit dem Tablet vorgestellt, diskutiert und entwickelt werden mit der Perspektive für den Einsatz im eigenen Unterricht. Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet.
Fr3-11	C.-D. Meier-Kybranz	Improvisieren und komponieren mit dem iPad	Ich möchte mit dir die Grundlagen für eine freie Improvisation erarbeiten. Beginnend mit Übungen musikalischen Reagierens: Imitation – Variation – Kontrastbildung und anschließend Kontinuum-Übungen entwerfen. Die kreativen-prozesshaften Lösungen münden in eine texturierte und /oder grafische Notation. Der emanzipierte, produktive Umgang mit tönendem Material schließt Dissonanzen und Geräusche ein. Das iPad sollte nicht die traditionellen Instrumente ersetzen, sondern ergänzt und erweitert die Ausdrucksformen kreativen Schaffens. Im Zusammenspiel von traditionellen und elektronischen Instrumenten liegt die Zukunft. Die Vielzahl der Apps spiegelt die elektro-akustische Musikproduktion wieder, die Synthesizer sind auf die Größe eines iPads geschrumpft. Ergänzend möchte ich mit dir den Aufbau eines Minimal-Werkes erarbeiten.
Fr3-12	Monika Heusinger	Pimp my Lehrwerk - Lehrwerkarbeit digital authentischer gestalten	Durch die Nutzung digitaler Geräte kann man die Arbeit mit einem Pflichtlehrwerk authentischer gestalten: Durch Zugriff auf das Internet hat man Zugriff auf authentische und aktuelle Dokumente zu den Lerninhalten des Lehrwerks. Virtual und Augmented Reality ermöglichen immersives Lernen, das Lernihalte des Lehrwerks anschaulicher und das Lernen damit nachhaltiger macht. Anwendungsaktivitäten können durch Gamifizierung sowie Produktionsorientierung näher an der Lebenswelt der Schüler sein. Im Workshop werden Lernszenarien und Anwendungen, die dafür eingesetzt werden können, vorgestellt und erprobt. Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet.
Fr3-13	Sabine Strauss	Interaktive Videos gestalten	Touchcast und EdPuzzle, zwei Anwendungen mit (fast) grenzenlosem Potenzial, Videos interaktiv zu gestalten: Bei EdPuzzle liegt der Fokus auf bereits im Netz verfügbaren Videos, die durch Texte, Aufgabenstellungen und vieles mehr an passender Stelle ergänzt werden können. Bei Touchcast dreht sich alles um das Erstellen eigener Videos, in der die Möglichkeit, eine Vielzahl sogenannter vApps einzufügen (Karten, Quizzes, Abstimmungen etc.) im Vordergrund steht. Im Workshop werden die vielfältigen Wege, die sich daraus im Unterricht und in Flipped-Classroom-Settings ergeben, diskutiert und (rechtliche) Grenzen ausgelotet. Die Anwendungen können im Workshop ausprobiert werden. Bitte bringen Sie Kopfhörer mit! Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet.
Fr3-14	SiegFried Fröchtling	Stop Motion mit "*Stop Motion*"	Zu selbst erdachten Geschichten (Drehbüchern) werden Trickfilme mit der o.g. App erstellt. Dabei kommen Spielfiguren (Lego, Playmobil), Knete, Pfeifenputzer, Tonpapier usw. zum Einsatz. Für eine ansprechende Beleuchtung sorgen Foto- bzw. Film-Studio-Boxen. Der Workshop ist für Teilnehmer aller Schularten geeignet.
Fr3-15	Stefanie Maurer	Firstup - FAQ zum Einsatz von iPads in der Grundschule	Was muss ich organisatorisch beachten, wenn ich schon in der ersten Klasse mit Tablets arbeiten möchte? Womit fange ich an? Gibt es eigentlich iPad-Regeln? Das FAQ in der Grundschule - In diesem Workshop können alle Fragen gestellt und möglichst beantwortet werden - nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch in Hands-on Phasen. Der Workshop richtet sich vornehmlich an Anfänger, wobei der Austausch von Erfahrungen sicherlich auch für Fortgeschrittene interessant ist.
Fr3-16	Volker Wittenbröker	Office 365 für Bildungseinrichtungen - Microsofts Angebot für die Schule	Die Veranstaltung liefert eine Zusammenfassung des Angebots „Office 365 für Bildungseinrichtungen“, das Microsoft Bildungseinrichtungen in Deutschland zu speziellen Konditionen anbietet. Neben einer Kurzpräsentation der wichtigsten Software-Produkte (Windows 10, OneNote 2016, Classroom, Minecraft etc.) stehen Themen wie Infrastruktur und Lizensierung von „Office 365 für Bildungseinrichtungen“ im Zentrum des Workshops. In der anschließenden Diskussion möchte ich mit den Teilnehmenden über die Einsatzmöglichkeiten des Microsoft Angebotes in der Schule und ihre Auswirkungen auf das Lernen sprechen.
Fr3a-17	*Jambo GmbH* U. Walter (Städtisches Gymnasium Selm)	Digitales Lernen mit Jambo Device Management am Städtischen Gymnasium Selm	Herr Walter informiert über seine Erfahrungen mit der MDM - Lösung am Städtischen Gymnasium Selm.
Fr3a-18	*JAMF Software* Martin Bergt (Internationale Schule Hamburg)	Casper Suite an der Internationalen Schule Hamburg	Wie bewährt sich eine professionelle MDM - Lösung an einer Schule? Herr Bergt berichtet
Fr3a-19	*ZuluDesk* N.N.	Mobile Device Management im praktischen Schulalltag	Als Ergänzung zur Administration von Tablets (Rechtemanagement, Installation von Apps, Verwalten von Nutzern und Gruppen) bietet ZuluDesk mit seiner TeacherApp dem Lehrer die Möglichkeit, das Arbeiten mit Tablets ganz einfach begleiten. So können für Arbeitsphasen bestimmte Einschränkungen erfolgen (z.B. keine Kamera oder kein Zugang zum Internet). Auch das Fokussieren auf reduzierte Internetinhalte unterstützt gerade für junge Lerner den Umgang mit dem Internet. Die TeacherApp ermöglichet den Einsatz von Tablets in Klassenarbeiten als Ersatz für Taschenrechner, Wörterbuch, Formelsammlung oder / und Rechtschreibwörterbuch. Dabei kann die Nutzung auf eine oder mehrere Apps eingeschränkt werden. Dieser Workshop zeigt an praktischen Beispielen Einsatzmöglichkeiten in unterschiedlichen Unterrichtsszenarien.
Fr3a-20	*Gesellschaft f. digitale Bildung* Christian Conradi (Verbundschule Hille)	Unterrichtsszenarien mit Apples Classroom App	Es wird ein Überblick über die Apple Classroom-App gegeben und die Möglichkeiten werden demonstriert. Mit der App kann man steuern, wie und wann Schüler das iPad verwenden können. Dazu gehört z.B. das öffnen einer App, strukturieren einer Klasse, sperren eines iPads und das Anzeigen des Schüler-iPad Bildschirms.

* Ausstellerworkshops je 30 Minuten (blauer Rahmen)