

# molol18 - Workshopliste

1	2	3	4	5	6
Eine Schule stellt sich vor: Albrecht-Ernst-Gymnasium Oettingen „There’s no teacher at the front“ - Mit mobilen Endgeräten in flexiblen Lernumgebungen eigene Lernprodukte erstellen (Christian Heinz)	Eine Schule stellt sich vor: Walter- Eucken-Schule Karlsruhe - WES 4.0 Berufliche Bildung - Tablets - Vision - Umsetzung - Handlungsprodukte (Stefan Pauli/ Saskia Ebel)	Eine Schule stellt sich vor: Stadtschule Travemünde - iPads als gleichberechtigtes Medium im Kanon der klassischen Medien (Michael Cordes)	Eine Schule stellt sich vor: Allemannenschule Wutöschingen: Alemannenschule Wutöschingen - eine Schule ohne Klassen, Zimmer, Stundenplan, Noten, Schulbücher und Lehrer! (Valentin Helling)	Eine Schule stellt sich vor: Oberschule Waldschule Hatten - die Pioniere des mobilen Lernens (Silke Müller/ Andreas Hofmann)	Das iPad im Mathematikunterricht (Matthias Christel)
LearnToCode mit dem mbot und SwiftPlaygrounds (Saskia Ebel)	Kompetenznachweise statt Klassenarbeiten (Jan Weber)	Zeitgemäß, kollaborativ und individuell Englisch lernen (Jan Hamsch)	Unterrichtsszenarien mit iPads an der Grundschule mit Schwerpunkt Mathematik und Sachunterricht (Carsten Bertram)	Das Smartphone im Unterricht: Themenschwerpunkt Cybermobbing und Cybergrooming (Steffen Looock)	Strukturiertes und Kollaboratives Arbeiten mit den Bordmitteln des iPad mit iOS11 (für Lehrende und Lernende) (Jan Hamsch)
Unterricht mit Erklärvideos erleben und diskutieren (Marcus von Amberg)	iPads in der Grundschule - Möglichkeiten des praktischen Einsatzes (Michael Cordes)	Unterrichtsszenarien und Projekte mit Garage Band (Sabine Meyer/ Martin Bühler)	Digitale Medien in Förderschule & Inklusion - iPad und Co. (Nils Lion, Schüler)	Roboter werden lebendig! – Programmieren mit LEGO WeDo 2.0 (Stefan Spohn plus Schüler)	Dateimanagement mit dem iPad (Franz Albers)
Formatives Feedback im Unterricht (Reder/ Rudel)	Was sind Sie für eine Marke? Bewerbungsvideo in der Greenbox erstellen (Markus Neubauer)	Coding in der Grundschule (Kai Milde)	Arbeiten mit GeoGebra Büchern und GeoGebra Gruppen (Ferdinand Stipberger)	Kooperatives Lernen mit dem iPad (Stefanie Wendeburg/ Dirk Neumann)	Auf dem Weg zu einem kommunalen Medien-Entwicklungsplan (Wolfgang Schröder)
Audiovisuelle Darstellung von Lernergebnissen (Antje Brocke)	Zirkus Digitali Reloaded (Müller und Schmidt)	Green Screen meets Pecha Kucha (Müller/ Schmidt)	Das iPad im Matheunterricht der Sekundarstufe 1 - Interaktives Üben, Lernvideos, selbstgesteuertes Lernen, kollaboratives Arbeiten und digitale Testsituation (Sabine Neumann)	Erweitere Deine Realität! Augmented Reality (Müller und Schmidt)	Digitale Schnitzeljagden und multimediale Bildungsrouten mit Actionbound (Timo Münzing)
Projektideen für das mobile Lernen: A) „Einführungskurs - Die ersten zwei vollen Tage“ B) "Richtig fotografieren“ C) "Videoprojekt Interview“ (Bernd Wöhlbrandt)	Videobasierte Lehr-Lern-Kommunikation mit Recap (Tobias Raue)	Social Media und Schule (Dejan Mihajlovic)	Absolute Beginners mit dem iPad (Benedikt Heitmann)	Wortschatzsuche - Fortschreibung 2018: Fotografische Spracherkundung mit Smartphones der Eltern und Schultablets (Ulrich Hierdeis)	Tableteinsatz im Fremdsprachenunterricht (Jan Stapel)
Digital erdacht - analog gemacht. Vom Klang der Dinge (Ulrich Hierdeis)	Kollaboratives Arbeiten im Kollegium und mit SchülerInnen (Philipp Wartenberg)	Das Erklärvideo aus Schülerhand - Mögliche Schritte auf dem Weg zum Schüler als Produzenten des eigenen Wissens (Christian Wettke plus Schüler)	StopMotion Filme im Unterricht (Philipp Wartenberg)	4K-Modell des Lernens (Dejan Mihajlovic)	iOS 11 - Top Features für den Unterricht (Jan Säfken)
The Art of Teaching - Beziehung schaffen (DIE LEONIE)	Einfache Unterrichtsszenarien mit Tablets - es ist kein Hexenwerk! (Corinna Wendeln)	Kompetenzorientiertes Arbeiten mit dem iPad im Sprachunterricht (Jan Säfken)	Entstehung, Handlung, Perspektiven. Schülerzentrierte Filmarbeit im Geschichtsunterricht (Timo Ihrke/ Olaf Schneider)	Fachsprache im naturwissenschaftlichen Unterricht fördern - mit digitalen Tools (Sven Sommer)	APPgemixt! Musikapps zur Unterstützung eigenständiger musikalisch-kreativer Potentialentfaltung (Frauke Hohberger)
Digital Englisch unterrichten – Zeit sparen, gesellschaftsrelevant, unterhaltsam und kollaborativ (Madeleine Thun, EF Class)	Einfach(er) TabletPC im Unterricht Windows / Andorid / IOS – alles geht! (Daniela Albrecht-Frommann, Mobile IT)	Schüleraktivierung digital - Wie man Lernsequenzen im Fremdsprachenunterricht gestalten kann (Martin Fritze)	Schülerexperimente multimedial (Viola Bauer)	Smarte Physik: Messen und Auswerten mit Tablets (Cord Gerken)	Bewegungsanalyse im Physikunterricht (Cord Gerken)
Agiles Lernen (Projektlernen) mit Scrum/ Kanban (Thorsten Puderbach)	3-2-1-take off. Mit Rechenraketen unterwegs im Mathematikuniversum (Konrad Eisele/ Wiebke Tiedmann)	Kreative Videoprojekte mit dem iPad (Tilo Bödigeimer)	Erklär-mir-Videos erstellen - mit Paper, Pencil und iMovie (Markus Neubauer)	1 und 1 bleibt 2 - Mit Didaktik und Tablets Lernen in der Grundschule bereichern (Stefanie Maurer)	Digital Storytelling (Reder/ Rudel)
Das digitale Klassenjournal - Organisieren, dokumentieren und reflektieren einer Projektarbeit mit Hilfe der App Seesaw (Sascha Lesum)	Das Mobile-Device die musikalische eierlegende Wollmilchsau!?: Neue Dimensionen musikalischer Ausdrucksweise und Ästhetik (Stefan Gisler)	Mit freien & offenen Arbeitsmaterialien individuell, differenziert und legal unterrichten (André Hermes)	Smarter Einsatz im Fremdsprachenunterricht - mit dem Smartphone Sprech- und Medienkompetenz fördern (Mareike Glöckner)	Der geflippte Fremdsprachenunterricht (Mareike Glöckner)	MDM, VPP, DEP und das ganze andere technische Zeugs - Verwaltung von iOS Geräten (Andreas Schenk)
EduBreakOut - Lernen im 21. Jahrhundert (Marcel Kaufmann)	Schüler-Videos im CommonCraft Stil (Daniel Sawahn)	Die Fake News Check- Sensibilisierung zum kritischen Umgang mit Nachrichten (Detlef Endeward)	Schlechter digitaler Unterricht - Worst Practices (Philip Stade)	Medienbildung unplugged - Wie Medienbildung auch fast analog funktionieren kann (Maik Riecken)	(Wann) ist digital besser? "Digitale" Unterrichtsszenarien unter der Lupe (André Hermes)
Minecraft - Gamification im Unterricht (Tilo Bödigeimer)	Markt der Möglichkeiten-SuS der IGS Lehrte zeigen kreative Produkte, Unterrichtsergebnisse und kleine Unterrichtsszenarien aus ihrem Schulalltag (Jenny Anderson, Maik Graen plus Schüler)	10 Jahre mobiles Lernen: Zwischen Faszination und Frustration - ein Erfahrungsbericht (Andreas Hofmann)	Unterrichten mit dem Tablet - ein Einsteigerkurs (Franz Albers)	Sketchnotes @ Social Media (Andrea Reil)	„Hey, hello!“ - Tablets im Englischunterricht der Grundschule Sprachhandelnder Inputprovider (Stefanie Maurer)

1	2	3	4	5	6
Schüler werden zu Produzenten - Projektwebseiten und Videotutorials selbst gemacht mit Adobe Spark (Wolfgang Schlicht)	Bildbearbeitung mit den kostenlosen Apps Photoshop Fix und Mix von Adobe (Wolfgang Schlicht)	Videos erstellen mit den kostenlosen Apps Spark Video und Adobe Clip (Wolfgang Schlicht)	Schüler werden zu Produzenten - Projektwebseiten und Videotutorials selbst gemacht mit Adobe Spark (Wolfgang Schlicht)	Bildbearbeitung mit den kostenlosen Apps Photoshop Fix und Mix von Adobe (Wolfgang Schlicht)	Videos erstellen mit den kostenlosen Apps Spark Video und Adobe Clip (Wolfgang Schlicht)
Produktivität trifft Kommunikation - OneNote und Teams (Volker Wittenbröker, Microsoft)	Die neue Welt des Lernens - Windows 10 education. (Felix Müller, Microsoft)	Das E-Portfolio für die ganze Klasse: OneNote ClassNotebook (Volker Wittenbröker, Microsoft)	Digitale Schulbücher in der Praxis am Beispiel von OneNote und Kursnotizbücher (Felix Müller, Microsoft)	Produktivität trifft Kommunikation - OneNote und Teams (Volker Wittenbröker, Microsoft)	Grenzenlos lehren und lernen mit Office365 für Bildungseinrichtungen (Felix Müller, Microsoft)
Der geheime Code der Jugendsprache. Gifs, Emojis und Likes (Katharina Kroll)	Mit Drohnen durchstarten und den Coding Himmel entdecken mit Swift Playgrounds (Thomas Rittmann)	Der Einsatz von Comics im Unterricht (Rudel/ Reder)	Das iPad im Sportunterricht - beispielhafte Unterrichtsszenarien aus der Praxis für die Praxis (Matthias Christel)	Datenaustausch zwischen den Welten: Ob Android, Windows, Mac OS oder iOS (Stefan Gisler)	Das iPad in der Unterrichtsvor- und nachbereitung (Tobias Bachert)
Mathematikunterricht auf dem iPad analog des niedersächsischen Lehrplanes mit der TI-Nspire CAS App (Volker Honkomp, Artland-Gymnasium Quakenbrück)	Online Kommunikation - Austauschprozesse initiieren und moderieren (Kay Sturzwage)	Lernen neu gedacht: Zukunftsweisendes Lernen braucht eine inspirierende Lernlandschaft (Christian Heinz/ project)	Fachtexte leichter nutzen: Inhalte mit der App LiquidText strukturieren, Informationen entnehmen und weiterverarbeiten - ein Beispiel aus dem Fach Wirtschaft (Sandra Ricker)	Systemübergreifende Verwaltung von Mobilien Endgeräten im digitalen Klassenzimmer (Bernd Bahn, Jambo)	Ist das die Zukunft? Digitale Lernwelten - Augmented und Virtual Reality im Unterricht (Jonas Paul)
Feuer für das Lernen mit dem iPad entfachen: inspirierende Formate für Erfahrungsaustausch und Fortbildung im Kollegium (Sandra Ricker)	Bei der Planung alle mitnehmen: Elternarbeit in Schulen mit intensivem Medieneinsatz (Sandra Ricker)	Digitales Klassenzimmer – Unterrichten mit interaktiven Flachbildschirmen und Tablets (Lenhard Bonna, Promethean)	Step by Step zur Tabletklasse - so wird es gelingen! Beratung - MDM Hosting - Training - Finanzierung (Sandro Loi, Bechtle)	Geschichten multimedial - interaktiv - lehrreich (Isabel Meier)	Organisation des Lehreralltags mit TeacherTool: kriterienorientierte Bewertung, Dokumentation, Datenschutz. (Udo Hilwerling)
Gut zu wissen. Sicher durch den Informationsdschungel (Valerie Bader, Brockhaus)	Vom blockbasierten Programmieren zu Swift Playgrounds (Enno Schröder)	Der Einsatz von Dokumentenkameras im Klassenzimmer am Beispiel von ELMO (Petra Carbon, ELMO)	Sketch it - Let's play sketchnoting (Stefanie Maurer)	E-learning schafft Integration - Herausforderungen bei der Flüchtlingsintegration meistern! (Alaa Omari, Binogi)	Einfach. Vernetzt. Unterrichten. In Echtzeit mit Schülern und Kollegen Kurse und Tests durchführen, Inhalte und Daten teilen. (Stefanie Wiedigen, Phywe)
#MethodenGuide - LERNEN DIGITAL Vorstellung einer App, die das Lernen mit mobilen Geräten unterstützt - jederzeit und überall (Tim Krumkühler/ Steffen Schwabe)	Mit Kopf, Herz, Hand UND Tablet? Projektorientierter Unterricht in einer zunehmend digitalisierten Welt (Kerstin Boveland/ Ole Koch, GfdB)	Bedienerfreundliche MDM- Lösungen für Schulen am Beispiel von Zulu (Marc Essenheimer, Fundk)	WLAN " Made in Germany " Backdoor frei für Ihre Schule (Dirk Hetterich, LANCOM)	Die Rolle der Schulleitung bei der Umsetzung der Vernetzung und Digitalisierung (Thomas Vatheuer)	Mobile Device Management leicht gemacht (Christopher Klöffler, CampusLAN)
Referate mal anders - Interessante Präsentationen mit digital-kreativen Methoden (Tobias Raue)	Virtuelle Lernwelten mit CoSpaces (Mirek Hanc)	Das iPad als Lehrertool: Von der Unterrichtsvorbereitung bis zur Notengebung. Alles aus einer Hand (Eyk Franz)	Digital ist besser? Zum idealen Verhältnis von digitalem und analogem Lernen (Birgit Frost, <a href="http://werkstatt.bpb.de">werkstatt.bpb.de</a> )	Zeichnen Sie! Kreativ gestalten und skizzieren mit dem Tablet (Antje Brocke)	Fragen stellen - Denkanlässe anbieten - mit den richtigen Fragen zu tieferer Wissensverarbeitung (Sandra Ricker)
DER Schulserver mit Private Cloud – Die Komplettlösung nach Maß: IServ (Nils Glanz, IServ)	Der Workflow mit VPP, MDM, NAS, Hotspots und Classroom App im 1:n iPad-Setting (Sascha Lesum)	Interaktive Übungen gestalten mit LearningApps.org (Dirk Neumann)	Kreative Unterrichtsgestaltung mit Green Screen & iPad (Tobias Bachert)	The Art of Teaching - Rollen und Status (DIE LEONIE)	Jetzt habe ich auch ein iPad - und nu? (Daniel Sawahn)
	„Strategieworkshop Digitalisierung“ Hands-on Briefing für kommunale Entscheidungsträger (Apple Education)	„Strategieworkshop Digitalisierung“ Hands-on Briefing für kommunale Entscheidungsträger (Apple Education)			
Area26: Der Maker Space für Coding - Making - Robotik	Area26: Der Maker Space für Coding - Making - Robotik	Area26: Der Maker Space für Coding - Making - Robotik	Area26: Der Maker Space für Coding - Making - Robotik	Area26: Der Maker Space für Coding - Making - Robotik	Area26: Der Maker Space für Coding - Making - Robotik