

Workshops mit Beschreibung mobile.schule 08.-09.03.2018

Bezeichnung	ReferentIn	Beschreibung
Do1-01: Eine Schule stellt sich vor: Albrecht- Ernst Gymnasium Oettingen	Christian Heinz	„There's no teacher at the front“ - Mit mobilen Endgeräten in flexiblen Lernumgebungen eigene Lernprodukte erstellen. Nicht „Wie lehrt man?“ sondern „Wie lernt man?“ leitet unsere pädagogische Grundausrichtung. Die Gestaltung einer vorbereiteten Lernumgebung ist die Voraussetzung für differenziertes und individuelles Lernen. Uns zeichnet aus, dass wir versuchen, Lernumgebungen zu gestalten, in denen Lernen „gelingen“ kann. Dazu gehören u.a. auch: kontinuierliche Schul- und Unterrichtsentwicklung, Lehrerschulungen, Teamarbeit. Kernsatz: „Die Schule sollte kindgerecht gemacht werden und nicht die Kinder schulgerecht.“ (A.S.Neill).
Do1-02: LearnToCode mit dem mbot und SwiftPlaygrounds	Saskia Ebel	Programmierung muss nicht langweilig unterrichtet werden. Egal ob Anfänger oder Informatikexperte, Grundschule oder Berufliche Schule, diese Apps ermöglichen jedem einen motivierenden Start in die Programmierung. Sie werden aktiv beide Apps kennenlernen, programmieren, den mBot in einem Parcours selbst programmiert fahren und so eine Einheit in der Schule spielend leicht umsetzen können.
Do1-03: Unterricht mit Erklärvideos erleben und diskutieren	Marcus von Amsberg	In diesem Workshop lernen Sie im Unterricht erprobte Einsatzmöglichkeiten von Erklärvideos kennen. Dabei werden Sie selbst in unterschiedlichen Settings mit Erklärvideos arbeiten, um zu erfahren, wie sich die Arbeit mit Erklärvideos für Lernende "anfühlt". Erleben und diskutieren Sie, wann der Einsatz sinnvoll bzw. weniger sinnvoll ist.
Do1-04: Formatives Feedback im Unterricht	Michael Reder/ Thomas Rudel	Formative Assessment: Was können Kahoot!, Plickers und Co.? Formatives Feedback ist spätestens seit der Hattie-Studie in aller Munde, denn die kontinuierliche lernbegleitende Rückmeldung bietet sowohl Lernenden als auch Lehrenden überzeugende Vorteile: Schülerinnen und Schüler erfahren noch während ihrer Arbeitsphase, welche Aspekte der Lerninhalte sie noch nicht oder nicht ausreichend verstanden haben, Lehrende bekommen eine Rückmeldung, bei welchen Inhalten und Methoden ihre Schülerinnen und Schüler noch Schwierigkeiten haben, und können differenziert darauf reagieren. Trotzdem werden Erhebungen zum Leistungsstand der Klasse oft erst am Ende von Unterrichtseinheiten durchgeführt, weil der Aufwand für eine kontinuierliche Rückmeldung im Arbeitsalltag einfach zu hoch erscheint. Mit dem Einzug digitaler Medien in den Unterricht ist das Instant Feedback nun leichter denn je. Apps wie Plickers oder Kahoot bieten viele Möglichkeiten, formatives Feedback ohne größeren Aufwand in den Lernprozess zu integrieren. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Apps sowie praxisnahe Einsatzmöglichkeiten sind Gegenstand dieses Workshops. Sie bekommen einen Überblick über die Funktionsweise der einzelnen Programme und lernen sowohl die Möglichkeiten als auch die Grenzen dieser Methode kennen.
Do1-05: Audiovisuelle Darstellung von Lernergebnissen	Antje Brocke	Dokumentieren im und vom Unterricht? Wann macht dies Sinn und womit? Nach einer Einführung in die App „Book Creator“ erstellen Sie Ihre eigene Dokumentation. Lernen Sie Möglichkeiten, die Ihnen diese App im Unterricht bietet, mit Hilfe von Anwendungsbeispielen kennen. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.
Do1-06: Projektideen für das mobile Lernen	Bernd Wöhlbrandt	A) „Einführungskurs - Die ersten zwei vollen Tage“ B) "Richtig fotografieren“ C) "Videoprojekt Interview“. Drei für alle Fächer nutzbare Projekte. Ein Problem des mobilen Lernens ist die Vermittlung/das Training grundlegender Fähig- und Fertigkeiten: Hier eBooks, Foto und Video. Wie könnte man anfangen? Wie geht es weiter? Praxiserprobt, Beispiele (Lehrer + Schüler), Konzept-Splitter, Tipps + Tricks
Do1-07: Digital erdacht - analog gemacht. Vom Klang der Dinge	Ulrich Hierdeis	Musik am Tablet zu erfinden ist einfach und auch für vermeintlich Unmusikalische leicht möglich. In diesem Workshop kreieren die Teilnehmer ihre eigene Musik am Tablet und begeben sich zugleich auf die Suche nach unterschiedlichen Gegenständen, die sie in ihre Komposition als Klangquelle integrieren können. Mit Hilfe einer Dadamachine werden die im iPad aufgenommenen Ereignisse nicht mit Klängen des Tablets wiedergegeben, sondern die Maschine überträgt die Ereignisse über Motoren auf Dinge der Umwelt und erweckt diese klanglich zum Leben. Eine spannende Kreativ-Werkstatt, welche virtuelle und reale Welten verbindet.
Do1-08: The Art of Teaching - Beziehung schaffen	DIE LEONIE	The Art of Teaching - Beziehung schaffen. Was steht im Zentrum des Unterrichts - Lehrkörper, Inhalt, Medium, Schüler/in? Ziel: mehr Leichtigkeit bei der Vermittlung von Inhalten auf der Grundlage von einer guten Lehrer-Schüler-Beziehung im Zeitalter der Digitalisierung. Ausprobieren, Anwenden, Erleben des Impro-Mindsets (Alles ist ein Angebot; Ja genau! Und...; Lass den anderen gut aussehen) am Ende haben Sie Impulse für den täglichen Unterricht und nehmen das Unvorhergesehene mit mehr Leichtigkeit!
Do1-09: Digital Englisch unterrichten – Zeit sparen, gesellschaftsrelevant, unterhaltsam und kollaborativ	Madeleine Thun	EF Class is a digital tool to help teachers run engaging, interactive, and motivational English lessons, using a complete set of flexible learning materials. In this hands-on seminar, we will focus on how digital tools can help you in your English teaching.
Do1-10: Agiles Lernen (Projektlernen) mit Scrum/ Kanban	Thorsten Puderbach	„Agiles Arbeiten- Agiles Lernen - Kanban -Scrum“. All das sind Begriffe die derzeit in Mode sind. Was steckt aber hinter diesen Begriffen? Was ist agiles Lernen und wie kann man es im Unterricht umsetzen? Der Workshop gibt Antworten auf diese Fragen und zeigt, wie agiles Lernen und Arbeiten im Unterricht gestaltet sein kann. Zudem zeigt der Workshop, wie Projektarbeit mit agilen Methoden (Kanban-Scrum) gestaltet werden kann und welche Tools zur Unterstützung verfügbar sind.
Do1-11: Das digitale Klassenjournal - Organisieren, dokumentieren und reflektieren einer Projektarbeit mit Hilfe der App Seesaw	Sascha Lesum	In diesem praxisnahen Workshop werden die Teilnehmer erleben, wie die vielfältigen Möglichkeiten der App Seesaw in einem projektorientierten Unterricht genutzt werden können und dabei die SuS gleichzeitig digitale Kompetenzen zur Nutzung von Social Media erlernen.
Do1-12: EduBreakOut - Lernen im 21. Jahrhundert	Marcel Kaufmann	Mehr Action und Spannung im Unterricht? Dann ist der «EduBreakout» genau das Richtige. In diesem Format lernen die Kinder durch Lösen von verschiedenen Rätseln neue Inhalte kennen. Als Lehrperson können Sie spannende Beobachtungen in Bezug auf die Rollen machen, welche die Schülerinnen und Schüler dabei in der Klasse einnehmen. Im zweiten Teil sprechen wir darüber, welche Skills für Lernende im 21. Jahrhundert unerlässlich sind.
Do1-13: Schüler werden zu Produzenten - Projektwebseiten und Videotutorials selbst gemacht mit Adobe Spark	Wolfgang Schlicht	Mit Adobe Spark steht jedem - egal ob Lehrer oder Schüler - ein kostenloses Werkzeug zur Verfügung, welches die Erstellung von ansprechenden digitalen Medienprodukten, wie z. B. Videotutorials, Webseiten oder Grafiken ermöglicht. In diesem Kurs kann sich jeder selbst ausprobieren und zum Medienproduzenten werden.
Do1-14: Minecraft - Gamification im Unterricht	Tilo Bödiger	Gamification beschreibt den Einsatz von Spielmechaniken in einem „spielfremden“ Kontext. Der Unterricht in der Schule stellt wahrscheinlich in vielen Fällen einen solchen spielfremden Kontext dar. "Schließlich soll nicht gespielt, sondern gelernt werden“, hört man immer mal wieder als Kritik an diesem Konzept. Um diese und ähnliche Aussagen wird es im ersten Teil des Workshops gehen. Ich werde einen kurzen Überblick über den Begriff „Gamification“ geben, und sowohl Begründungen für den Einsatz vorbringen, als auch von meinen eigenen Erfahrungen beim Einsatz von Gamification an einem SBBZ-Lernen (Sonderpädagogisches Bildungs- und Beratungszentrum mit dem Förderschwerpunkt Lernen) berichten. Kooperativ wurden dabei im Fach Geschichte Mittelalterburgen errichtet und beim Themenbereich "Maßeinheiten" im Fach Mathematik das Schulhaus vermessen und maßstabsgerecht nachgebaut. Nach diesem Input wird es „Hands-on“ an das direkte Erleben von Gamification gehen. In Kleingruppen werden wir kooperativ ein Bauprojekt durchführen und erleben, was es heißt, gemeinsam ein Gebäude in Minecraft zu erbauen. Bei Interesse und Zeit werde ich am Ende des Workshops noch kurz auf die technischen Voraussetzungen wie z.B. einem lokalen Minecraft-Server, dem Spiel im lokalen Wlan und „Realms“ eingehen.
Do1-15: Produktivität trifft Kommunikation - OneNote und Teams	Volker Wittenbröker	Microsoft Teams ist ein Werkzeug, dass die Kommunikation und Zusammenarbeit in Gruppen unterstützt. Der Workshop stellt die Funktionen von Teams vor und bietet die Möglichkeit mit Teams und OneNote zu arbeiten. Ziel des Workshop ist es, Möglichkeiten des Einsatzes von Teams innerhalb des Lehrerkollegiums aufzuzeigen.

Bezeichnung	ReferentIn	Beschreibung
Do1-16: Der geheime Code der Jugendsprache. Gifs, Emojis und Likes	Katharina Kroll	Likes, LOLs & Labels vs. Ja, nein, danke- ein kleiner Trip durch die neue Art der Kommunikation und wie man den Durchblick nicht verliert. Warum machen die das? Was soll DAS schon wieder? Das ergibt doch gar keinen Sinn? Doch und den wollen wir gemeinsam ergründen. Ihr hattet nie Zeit Snapchat zu verstehen? Oder warum es wichtig ist, dass ein bestimmter Mensch einen bestimmten Post liket? Was ist ein Meme und haben die ein Haltbarkeitsdatum? Wasn „dabbing“? Kommt mit auf eine Reise durch die Augen und Finger einer Bewohnerin der sozialen Netzwerke. Wartet, ich hab dazu noch ein passendes gif...
Do1-17: Mathematikunterricht mit der TI-Nspire CAS app auf dem iPad analog des niedersächsischen Lehrplanes	Volker Honkomp	In der Auseinandersetzung mit Medien eröffnet sich den Schülerinnen und Schülern erweiterte Möglichkeiten der Wahrnehmung, des Verstehens und Gestaltens. (KC Mathematik Klasse 5- 10). In diesem Workshop sollen die Vorteile und Besonderheiten der TI-NSpire CAS App auf dem iPad vorgestellt werden. Anhand von ausgewählten Beispielen aus den Themengebieten Geometrie, Stochastik und Analysis erhalten die Teilnehmer einen Einblick, wie dieses digitale Mathematikwerkzeug gewinnbringend im Unterricht eingesetzt werden kann. Es handelt sich um einen Mitmachworkshop.
Do1-18: Feuer für das Lernen mit dem iPad entfachen: inspirierende Formate für Erfahrungsaustausch und Fortbildung im Kollegium	Sandra Ricker	Die Formate, mit denen heute Kollegien für den iPad-Einsatz fit gemacht und im Verlauf des Schuljahres begleitet werden können sind mittlerweile vielfältig: Fishbowl-Fortbildungen, iPad-Stammtische, Spotlights, Sketchnotes etc. fördern Engagement und Austausch. Verschiedene Formate für Fortbildungen und Workshop-Aktivitäten stellt dieser Workshop vor und lädt zum Ausprobieren ein.
Do1-19: Gut zu wissen. Sicher durch den Informationsdschungel	Valerie Bader	Gerade für den Erwerb von Medienkompetenz ist es wichtig, dass Schülerinnen und Schüler lernen, eigenständig sachgerechte Informationen zu suchen, zu entnehmen und zu bewerten. Dafür ist es unerlässlich, dass die gefundenen Informationen stimmen. In dieser Veranstaltung zeigen wir anhand von digitalen Nachschlagewerken, wie man eine Suchstrategie entwickelt, geeignete Informationsquellen effektiv nutzt und gefundene Informationen richtig bewertet und verarbeitet. Die Veranstaltung besteht aus einem Vortrag und einem praxisorientierten Teil mit viel Spielraum für Fragen, Themen und Diskussionen.
Do1-20: #MethodenGuide - LERNEN DIGITAL	Tim Krumkühler/ Steffen Schwabe	Vorstellung einer App, die das Lernen mit mobilen Geräten unterstützt - jederzeit und überall. Impulse zum erfolgreichen Lernen - allein und in Gruppen. Tipps für Präsentationen, zu Projekt- und Facharbeiten. Wir stellen unsere Web-App vor. Sie bietet Anregungen für den Unterricht und funktioniert plattformunabhängig auf allen Geräten. Wir zeigen, wie sich der #Methodenguide beim Lernen mit Tablet-Computern und Smartphones einbinden lässt.
Do1-21: Referate mal anders - Interessante Präsentationen mit digital-kreativen Methoden	Tobias Raue	Referate gehören zum selbstverständlichen Schulalltag. Insbesondere bei Lerngruppen der Sek II sind sie ein wichtiger und manchmal auch obligatorischer Bestandteil der Curricula. Relevante und interessante Themen aus dem jeweiligen Fachbereich werden selbstständig in Einzelarbeit oder Kleingruppen erarbeitet und anschließend der Klasse präsentiert. Leider stoßen die Thematiken und/oder Präsentationen selten auf uneingeschränktes Interesse der Mitschüler. Gedanklich können oder wollen die Mitschülerinnen und -schüler nicht folgen. So entwickeln sich viele Präsentationen vor der gesamten Lerngruppe auch schon mal zu einem Dialog zwischen Lerner und Lehrkraft. Mit Hilfe der digitalen Technik und einfacher Endgeräte wie Tablets oder Handys lassen sich Referatpräsentationen - je nach angewandter Methode - völlig neu, kreativ, interaktiv, multimedial, individuell orientiert oder ergänzend aufbereiten. Die Lerngruppe kann sich der Präsentation nun schwer entziehen. In dem Workshop werden wir zunächst Kriterien für eine nachhaltige Themenpräsentation aus verschiedenen Perspektiven zusammentragen. Anschließend haben Sie die Möglichkeit arbeitsteilig an verschiedenen Stationen unterschiedliche Methoden auszuprobieren. Die Ergebnisse werden anschließend im Plenum reflektiert.
Do1-22: DER Schulserver mit Private Cloud – Die Komplettlösung nach Maß: IServ	Nils Glanz	Kommunikation, Organisation, Netzwerkverwaltung und kollaboratives Arbeiten – ortsungebunden, von jedem Endgerät. Verwalten Sie Ihre iPads mit dem integrierten MDM und schaffen Sie die perfekte Grundlage für Ihren digitalen Unterricht.
Do1-30: Der Maker Space für Coding - Making - Robotik	Team Area26	mobile.schule nehmen wir wörtlich und ermöglichen zusammen mit unseren SchülerInnen auf einer ganzen Etage die Umsetzung Ihrer Ideen im Bereich Coding: mit RasPi, Swift, Making; 3D-Druck und nachhaltige Umgestaltung von Tetrapacks und Robotik: mit Mbots und Lego-Mindstorms fast ohne Zeitlimit. Der kreative Geist eines Start-ups verbindet sich mit der Didaktik und Methodik beim Einsatz in unseren Schulen, damit Sie in Ihrer Schule selbst Coding-Making-Robotik spielend leicht umsetzen können.
Do2-01: Eine Schule stellt sich vor: Walter- Eucken- Schule Karlsruhe	Saskia Ebel/ Stefan Pauli	WES 4.0 Berufliche Bildung - Tablets - Vision - Umsetzung - Handlungsprodukte. Die WES Karlsruhe ist eine Berufliche Schule in Karlsruhe und setzt seit mehreren Jahren erfolgreich Tablets im Unterricht um. Wir werden unsere Vision „WES 4.0“ und deren Umsetzung vorstellen. Zusätzlich werden wir die verschiedenen Handlungsfelder ansprechen, die wesentliche Gelingensfaktoren sind. Im Anschluss daran werden wir Handlungsprodukte unserer Schüler zeigen und an einem konkreten Beispiel auf die Differenzierung für Schüler und die Verknüpfung von verschiedenen Unterrichtsfächern eingehen. Jederzeit dürfen hier gerne Fragen gestellt werden.
Do2-02: Kompetenznachweise statt Klassenarbeiten	Jan Weber	In diesem Workshop wird zuerst aus der Praxis berichtet, wie die Einführung der Kompetenznachweise (Mathematik, 8. Klasse) erfolgte, wie dies zum Flipped-Classroom passt und, wie sich dadurch die Planung und der damit verbundene Aufwand für die Unterrichtsvorbereitung ändert. Im Workshop erstellen die Teilnehmer einen eigenen Fundus an Kompetenznachweisen in ihrem eigenen Fach zu einem bereits selbst durchgeführten Thema. Daher ist es nützlich, mitzubringen: Das Lehrwerk zur eigenen Unterrichtseinheit, weiteres, verwendetes Unterrichtsmaterial, eine passende Klassenarbeit. Alternativ kann auch an einem vorgegebenen Thema gearbeitet werden.
Do2-03: iPads in der Grundschule - Möglichkeiten des praktischen Einsatzes	Michael Cordes	Von der ersten bis zur vierten Klasse, über Deutsch, Mathematik und Sachunterricht möchte ich mit Ihnen die Möglichkeiten des Einsatzes des iPads ausprobieren. Es werden verschiedene Apps zum Einsatz kommen sowie praktische (und erprobte) Unterrichtsszenarien dargestellt und ausprobiert.
Do2-04: Was sind Sie für eine Marke? Bewerbungsvideo in der Greenbox erstellen	Markus Neubauer	Der erste Eindruck toppt! Mehr als die klassischen Bewerbungsunterlagen verschafft sich ein Video einen unterschwellig, jedoch hochwirksamen Zugang ins Hirn des Personalers. Die iOS - App Green Screen unterstützt mit der Studio - Technik der Greenbox die Erstellung eines anspruchsvolleren Bewerbungsvideos. Kandidaten präsentieren sich vor einem zu ihrer Persönlichkeit passenden, authentischen Hintergrund und animieren diesen im Hinblick ihres „Markenkerns“. Im Workshop werden die Basics eines technisch wie inhaltlich gelungenen Bewerbungsvideos thematisiert und erprobt.
Do2-05: Zirkus Digitali Reloaded	Müller und Schmidt	Bei dieser Show werden Marek und Thomas durch die digitale Welt fegen, um sie mit der analogen zu verschmelzen. Es wird einiges geboten; Bodenständiges und Abgedrehtes geben sich hier die Hand. Von A wie Appsmahing über E wie Erweiterte Realität bis G wie Green Screen ist alles am Start. Wie immer wird bei Müller trifft Schmidt live performt – ohne Tricks und doppelten Boden. Auch dieses Mal katapultieren wir Handgezeichnetes im Nu in andere, digitalere Sphären, alle Arbeitsblätter werden zu interaktiven Anwendungen aufgepimpft. Bei uns steht die Idee im Vordergrund und nicht die Technik. Das Motto lautet auch in diesem Jahr: kitzel' alles aus eurem iOS-Gerät raus, was geht.
Do2-06: Videobasierte Lehr-Lern-Kommunikation mit Recap	Tobias Raue	Eine umfassende Schülerinnen- und Schüleraktivierung ist so wünschenswert wie schwierig. Einige Lerner wollen sich nicht beteiligen, andere haben Probleme in großen Gruppen zu sprechen und manchmal fehlt einfach die Zeit. Recap ist eine unterstützende App, die es ermöglicht, von der Lerngruppe kleine Videos einzufordern. Auf der Onlineplattform von Recap werden dazu Fragen oder kleine Lernwege kreiert und die Kursteilnehmer können per App individuell ihre Antworten aufnehmen. Die Anwendungsmöglichkeiten sind zahlreich. In dem Workshop werden Sie die App kennenlernen und sich mit den Möglichkeiten vertraut zu machen. Anschließend weise ich Sie in die Benutzeroberfläche des Lehrers ein bevor Sie selbst ausprobieren dürfen.
Do2-07: Kollaboratives Arbeiten im Kollegium und mit SchülerInnen	Philipp Wartenberg	Vorstellung von G Suite for Education und dessen Anwendung in die Schule. Groupware Funktionalitäten im Lehrerzimmer sowie kooperatives Arbeiten in Officeprogrammen im Klassenraum und darüber hinaus.

Bezeichnung	ReferentIn	Beschreibung
Do2-08: Einfache Unterrichtsszenarien mit Tablets - es ist kein Hexenwerk!	Corinna Wendeln	Ihre Schule hat Tablets und Sie würden gerne starten, wissen aber nicht wie? Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, Tablets gewinnbringend und ohne große Hürden in den Unterricht zu integrieren, ohne dass Sie vorher stundenlang geübt haben müssen. Finden Sie bei mir Unterrichtsbeispiele und Anwendungsszenarien, die realisierbar sind, ohne Profi zu sein. Gehen Sie mit mir erste Schritte in den digitalisierten Unterricht. Lernen Sie einfache Tools kennen und verlieren Sie Ihre Ängste, denn Tablets bieten gerade Anfängern den idealen Einstieg in den zeitgemäßen Unterricht mit digitaler Technik.
Do2-09: Einfach(er) TabletPC im Unterricht - Windows / Android / iOS – alles geht!	Daniela Albrecht-Frommann	Unabhängig vom System wird aufgezeigt, wie der Unterricht mit dem Tablet PC vorbereitet werden kann. Erfahrungen mit verschiedenen Apps und Programmen, und die Recherche nach Unterrichtsmaterial. Der Aufbau einer Medientheke und erstellen von eigenen kleinen Apps runden den "Überflug" zum Thema Tablet PC im Unterricht ab.
Do2-10: 3-2-1-take off. Mit Rechenraketen unterwegs im Mathematikuniversum	Konrad Eisele/ Wiebke Tiedmann	Der Workshop ist sowohl für Teilnehmer gedacht, die bisher noch keine Erfahrungen mit der Verwendung von Tablets im Unterricht gemacht haben als auch für Fortgeschrittene. Im Mittelpunkt stehen Ideen für und Erfahrungen aus der Praxis.
Do2-11: Das Mobile-Device, die musikalische eierlegende Wollmilchsau!? Neue Dimensionen musikalischer Ausdrucksweise und Ästhetik	Stefan Gisler	Neue Dimensionen musikalischer Ausdrucksweise und Ästhetik. Musizieren mit Gesten, mit Bewegungsteuerung, im gleichen Time mit mehreren Apps und Tablets. Noten schreiben und komponieren on the go. Die durch Smartphone und Tablet in der Geschichte erstmalige unendliche Klang- und Ausdrucksvielfalt erfahren und mitgestalten. BYOD oder spiele mit einem der Workshop-tablets. Wir spielen mit iOS- oder/und Android-Geräten.
Do2-12: Schüler-Videos im CommonCraft Stil	Daniel Sawahn	Eine Möglichkeit Schüler im GSW Unterricht Erklärvideos erstellen zu lassen um die Kommunikation, Kollaboration und Kreativität zu fo(ö)rdern. Praktische Übung!
Do2-13: Markt der Möglichkeiten - SuS der IGS Lehrte zeigen kreative Produkte, Unterrichtsergebnisse und kleine Unterrichtsszenarien aus ihrem Schulalltag	Jenny Anderson/ Maike Graen	Im Rahmen eines Galerieganges zeigen Schülerinnen und Schüler aus unterschiedlichen Jahrgängen der IGS Lehrte kreative Produkte, Unterrichtsergebnisse und kleine Unterrichtsszenarien aus ihrem Schulalltag. Sie können durch praktische Anwendungen und Übungen an unserem Schulalltag teilhaben und eine Antwortmöglichkeit auf die Frage, wie das Lernen durch die Nutzung von Tablets verändert und auch bereichert werden kann, bekommen
Do2-14: Bildbearbeitung mit den kostenlosen Apps Photoshop Fix und Mix von Adobe	Wolfgang Schlicht	Unsere Schüler leben in einer medial geschönten Welt und verlieren nicht selten den Bezug zur Realität. Umso wichtiger ist es, die Schüler für dieses Thema in der Schule zu sensibilisieren. Mit den kostenlosen Adobe Photoshop Apps Fix und Mix kann sehr einfach und schnell aufgezeigt werden, wie solche Bilder entstehen. Außerdem bieten diese Apps die Möglichkeit eigene Bilder zu erstellen und so diesen Prozess kritisch zu reflektieren. Werden sie selbst zum Photoshopper in diesem Kurs.
Do2-15: Die neue Welt des Lernens - Windows 10 Education	Felix Müller	Windows 10 Education erlaubt Single Sign-On, vereinfacht die Bereitstellung und Lizenzzuteilung von Apps, erfüllt hohe Sicherheitsanforderungen und sorgt unter anderem für ein verbessertes Gerätemanagement. In diesem Workshop erhalten die Teilnehmer einen Überblick über den Einsatz von Windows 10 an Bildungseinrichtungen.
Do2-16: Zeitgemäß, kollaborativ und individuell Englisch lernen	Jan Hambsch	Pädagogische Modelle zum Einsatz digitaler Medien bieten die Grundlage um didaktische Entscheidungen fällen zu können, die zeitgemäßen Englischunterricht ermöglichen. Im Workshop werden Modelle vorgestellt und deren Übersetzung in didaktische Szenarien aufgezeigt. Anhand von Best-Practice-Beispielen können die Teilnehmenden in die Rolle der Lernenden schlüpfen um den Lernprozess exemplarisch selbst zu durchlaufen. #zeitgemäßeBildung #individualisiertesLernen #Kollaboration #4K #SAMR #TPACK #MIFD
Do2-17: Online Kommunikation - Austauschprozesse initiieren und moderieren	Kay Sturzwege	Im Workshop, der sich an Beginner richtet, wird theoretisch von der Frage ausgegangen, welche Eigenschaften Online-Kommunikation allgemein auszeichnen. Danach soll mithilfe der Lernplattform Moodle praktisch erprobt werden, wie aktivierende Aufgaben in Foren gestellt werden und wie Lehrkräfte in Foren zielführend moderieren können. Es wird dabei auch auf den Problembereich "Netiquette" sowie auf die Kommunikation in sozialen Medien wie Facebook und Twitter eingegangen. Für die Teilnahme ist ein Laptop oder Tablet notwendig.
Do2-18: Bei der Planung alle mitnehmen: Elternarbeit in Schulen mit intensivem Medieneinsatz	Sandra Ricker	Schulleitungen und Kollegien kümmern sich häufig intensiv darum, die Beschaffung digitaler Geräte und den Einsatz im Unterricht gut vorzubereiten. Medienkonzepte werden erarbeitet, Erfahrungen anderer Schulen einbezogen, Eltern über den Start eines Projekts oder einer Tablet-Klasse informiert und das Kollegium fortgebildet. Wichtig ist aber auch, kontinuierlich das Vertrauen in den reflektierten und sinnvollen Einsatz der Medien im Unterricht zu stärken. Dieser Workshop stellt mehrere bereits erfolgreich erprobte Modelle der Elternarbeit in Schulen mit hohem Medieneinsatz vor.
Do2-19: Vom blockbasierten Programmieren zu Swift Playgrounds	Enno Schröder	Einführung in Programmierung anhand von Beispielen aus dem Unterricht (Vom Programmieren unplugged, über blockbasierte Sprachen wie Scratch und Tynker zum textbasierten Swift Playgrounds)
Do2-20: Mit Kopf, Herz, Hand UND Tablet? Projektorientierter Unterricht in einer zunehmend digitalisierten Welt	Kerstin Boveland/ Ole Koch	Im Workshop erläutern die Referenten ihre Begeisterung für den projektorientierten Unterricht. Dabei zeigen sie, wie die Vorteile von Tablets (in diesem Fall iPads) genutzt werden können, um intensive Lernerfahrungen und nachhaltiges Lernen zu ermöglichen. Aus den verschiedenen Phasen projektorientierten Unterrichts werden inspirierende Schülerarbeiten und Umsetzungsvorschläge vorgestellt. Am Ende können Sie selbst aktiv werden und ausprobieren, wie gut sich die Arbeit mit iPads und das projektorientierte Lernen ergänzen. Der Workshop ist fächerrübergreifend und für alle Niveaus geeignet. Die Schüler- und Unterrichtsbeispiele beziehen sich auf die Sekundarstufe I und II.
Do2-21: Virtuelle Lernwelten mit CoSpaces	Mirek Hancl	CoSpaces ermöglicht das unkomplizierte Erstellen und Gestalten virtueller, dreidimensionaler Lernwelten mit vielfältigen Objekten, Formen und Figuren. CoSpaces ist webbasiert, das kreative Arbeiten erfolgt entweder im Browser oder in der CoSpaces App für iOS und Android. Zusätzlich zum Erstellen der Welten können diese geteilt und explorativ erkundet werden, mit der App sogar im Cardboard VR-Modus. Als weitere Highlights können 360°-Bilder und -Objekte importiert und sämtliche Objekte in den virtuellen Welten durch einfache, grafische Programmierung animiert werden. Im Workshop werden die Teilnehmer Lernwelten in CoSpaces für den eigenen Unterricht gestalten und immersiv entdecken. Mit Hilfe von Lernwelten aus dem Informatikunterricht des Referenten lernen die Teilnehmer die Möglichkeiten des Programmierens kennen. Zusätzlich wird CoSpaces Edu zum Verwenden im unterrichtlichen Kontext vorgestellt. Das Mitbringen von Hardware wie Laptops, Tablets, Smartphones, Cardboards ist von Vorteil, aber nicht Voraussetzung zur Teilnahme am Workshop!
Do2-22: Der Workflow mit VPP, MDM, NAS, Hotspots und Classroom App im 1:n iPad-Setting	Sascha Lesum	Dieser Workshop bietet einen Mix aus Hands-on Aktivitäten und einem Erfahrungsbericht basierend auf vier Jahren Aufbau eines iPad Medienkonzepts in einem 1:n iPad-Setting an der Privatschule Carpe Diem, wobei der Schwerpunkt auf der ständigen Weiterentwicklung der digitalen Infrastruktur als Grundlage für zeitgemäße Bildung an Schulen liegt. Am Ende des Workshops wissen die Teilnehmer, wie man Apps im VPP Store kauft, wofür ein MDM Server wichtig ist, wie SuS ihre Daten auf einem Synology NAS lokal in der Schule abspeichern können, warum es sinnvoll ist eine professionelle W-Lan Infrastruktur mit Hotspots aufzubauen und wie man im Unterricht mit der Classroom App strukturiert und störungsfrei zeitgemäß unterrichten kann.
Do2-30: Der Maker Space für Coding - Making - Robotik	Team Area26	mobile.schule nehmen wir wörtlich und ermöglichen zusammen mit unseren SchülerInnen auf einer ganzen Etage die Umsetzung Ihrer Ideen im Bereich Coding: mit RasPi, Swift, Making: 3D-Druck und nachhaltige Umgestaltung von Tetrapacks und Robotik: mit Mbots und Lego-Mindstorms fast ohne Zeitlimit. Der kreative Geist eines Start-ups verbindet sich mit der Didaktik und Methodik beim Einsatz in unseren Schulen, damit Sie in Ihrer Schule selbst Coding-Making-Robotik spielend leicht umsetzen können.

Bezeichnung	ReferentIn	Beschreibung
Do2-40: Strategieworkshop Digitalisierung: Hands-on Briefing für kommunale Entscheidungsträger (Achtung: Angebot geht über Slot 2 und 3 - bitte in Slot 3 KEIN WORKSHOP wählen!)	Apple Education	In diesem Workshop werden am Beispiel einer großen Kommune Digitalisierungskonzepte für die Einführung des Mobilen Lernens mit Tablets in den Schulen vorgestellt und die wesentlichen Gelingensbedingungen für nachhaltige und zukunftsorientierte Sachmittelausstattung für Digitalisierung in Schule definiert. Auf Basis dieser grundlegenden Betrachtungen werden konkrete Ansätze der Implementierung unter pädagogischen, technischen und budgetären Gesichtspunkten diskutiert und in Rückkopplung mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern als Bausteine eines individuellen Konzeptes einer jeden Kommune zusammengefügt. Zielgruppe dieses Strategieworkshops sind Entscheider und Gestalter in Kommunen mit strategischer oder operativer Verantwortung für den Schulbereich, so z.B. (m/w) Bürgermeister, Bildungsdezernenten, Schulamtsleiter, IT-Leiter, Kämmerer, Schulleiter.
Do3-01: Eine Schule stellt sich vor: Stadtschule Travemünde	Michael Cordes	iPads als gleichberechtigtes Medium im Kanon der klassischen Medien - Die Stadtschule Travemünde hat in Schleswig Holstein gegen viele Widerstände seit 2014 ein Medienkonzept entwickelt und umgesetzt, das nachhaltig und angemessen für eine Grundschule ist. Dieses Konzept und seine derzeitige Umsetzung möchten wir präsentieren.
Do3-02: Mit Drohnen durchstarten und den Coding Himmel entdecken mit Swift Playgrounds	Thomas Rittmann	Ready for "Take off"! Entdecken Sie einen neuen Playground. Kontrollieren Sie mit Swift Code Ihre Drohne. Heben Sie ab, steuern Sie die Drohne quer durch das Zimmer und landen Sie wieder sicher. Faszination Fliegen und Freude am Programmieren!
Do3-03: Unterrichtsszenarien und Projekte mit Garage Band	Sabine Meyer/ Martin Bühler	Sing a song - mix and fix it mit GarageBand. Wir zeigen Unterrichtsszenarien mit hochmotivierten Schülern und stellen einfache Ergebnisse vor. Sie können Aufbau und Struktur von Musik durch Erstellen eigener Songs erkennen und umsetzen sowie Hörspiele, Interviews oder Soundtracks für Filme erstellen.
Do3-04: Coding in der Grundschule	Kai Milde	In diesem Workshop lernen Sie unterschiedliche Möglichkeiten kennen, den Themenbereich „Programmieren/ Informatik“ mit Grundschulkindern zu erarbeiten. Von Apps, die bereits Kinder der ersten Klassenstufe einsetzen können, bis hin zu komplexeren Aufgabenstellungen der Klassenstufe 4, sowie zusätzlichem analogen und digitalen Materialien versuche ich, einen Einblick in die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten zu geben. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich!
Do3-05: Green Screen meets Pecha Kucha	Müller und Schmidt	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.
Do3-06: Social Media und Schule	Dejan Mihajlovic	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 stärkeren 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.
Do3-07: Das Erklärvideo aus Schülerhand - Mögliche Schritte auf dem Weg zum Schüler als Produzenten des eigenen Wissens	Christian Wetteke	Erklärvideos spielen im Rahmen von Bildung in der digitalisierten Welt eine gewisse Rolle, sind jedoch (auch aufgrund der Komplexität) oft noch ausschließlich von Lehrern gemacht. Von Schülern selbst organisiert und produziert bieten Sie neue Möglichkeiten, aber auch neue Fallstricke im Bezug auf die Hinführung zum Schüler als Produzenten. Auf beides soll eingegangen und von beidem berichtet werden.
Do3-08: Kompetenzorientiertes Arbeiten mit dem iPad im Sprachunterricht	Jan Säfken	Der Einsatz des iPads bietet im Sprachunterricht eine Vielzahl von Gelegenheiten, motivationsfördernd und lernwirksam zu arbeiten. Im Workshop werden zu unterschiedlichen Kompetenzbereichen unterrichtsnahe Beispiele gezeigt und vor allem ausprobiert. Die Einsatzszenarien reichen vom „Synchronsprechen“ und dem „Geschichten erzählen“ über das Erstellen von „Erklärvideos“ und „animierten Lernwörterbüchern“ bis hin zu den Bereichen „Texte planen“ und „Inhalte strukturieren“.
Do3-09: Schüleraktivierung digital - Wie man Lernsequenzen im Fremdsprachenunterricht gestalten kann	Martin Fritze	Der zeitgemäße Englischunterricht lebt von der praktischen Umsetzung von Schlagworten wie Differenzierung, Aktivierung, Aktualität, Feedback und Lernerautonomie. Mit dem iPad lassen sich diese und weitere zentrale Ideen für einen modernen und schülerorientierten Unterricht hervorragend in der alltäglichen Unterrichtspraxis umsetzen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer diskutieren zahlreiche best-practice Einblicke in die Gestaltung von entsprechenden Lernsequenzen.
Do3-10: Kreative Videoprojekte mit dem iPad	Tilo Bödigeheimer	In diesem Workshop werden wir mit den iPad Apps "iMovie" und „Clips“ 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.
Do3-11: Mit freien & offenen Arbeitsmaterialien individuell, differenziert und legal unterrichten	André Hermes	Das Urheberrecht ist eine der vielen Hürden, die Lehrenden die Arbeit erschweren. Vor allem wenn man sich aufmacht, digitale Medien im Unterricht zu nutzen. Egal ob man im schulischen Lernmanagementsystem Materialien bereitstellen will oder Schüler Erklärfilme erstellen lassen will, die Beschränkungen sind vielfältig und verhindern oftmals eine (legale) Nutzung. Aber es gibt Ansätze, mit denen man die massiven Beschränkungen, die durch das Urheberrecht entstehen, umgehen kann. Frei und offen lizenzierte Bildungsmaterialien sind ein solcher Ansatz. In dem Workshop werden "Creative Commons"-Lizenzen vorgestellt und ihre Nutzung Schritt für Schritt gemeinsam erarbeitet. Ziel des Workshops ist es, dass Sie am Ende nicht nur selbst in der Lage sind solche Materialien zu nutzen sondern auch Ihre Schülerinnen und Schüler befähigen, entsprechend zu produzieren.
Do3-12: Die Fake News Check- Sensibilisierung zum kritischen Umgang mit Nachrichten	Detlef Endeward	Der Workshop beschäftigt sich mit Fake News als Herausforderung in einer demokratischen Gesellschaft. Dazu werden Unterrichtsvorschläge und Arbeitsmaterialien sowie die entwickelte kostenlose App „Fake News Check“ vorgestellt sowie Ideen für die Sensibilisierung zum kritischen Umgang mit Nachrichten mit den Teilnehmer*innen diskutiert.
Do3-13: 10 Jahre mobiles Lernen: Zwischen Faszination und Frustration - ein Erfahrungsbericht	Andreas Hofmann	Kinder, wie die Zeit vergeht. Eine unerträgliche Floskel. Im Zeitalter der fortschreitenden Digitalisierung allerdings erhält diese Redewendung eine neue Bedeutung besonders wenn man sieht, wie die meisten Schulen darauf reagieren. Seit fast 10 Jahren arbeite ich in 1:1 Klassen, deren Schüler mit digitalen Endgeräten ausgestattet sind, die sind mit nach Hause nehmen. Vor sechs Jahren wagte ich als „Pionier“ in Niedersachsen den Schritt in die Welt der Tablets: eine damals wenig konzeptbasierte Schnapsidee, die sich rasant verselbständigte und mein Leben sowie auch die Entwicklung meiner Schule deutlich veränderte. Dabei gab es frustrierende und schöne Momente, die ich gerne mit Ihnen teile und anreichern werde mit meinem Erfahrungsschatz als medienpädagogischer Berater.
Do3-14: Videos erstellen mit den kostenlosen Apps Spark Video und Adobe Clip	Wolfgang Schlicht	Mit den Apps Adobe Spark Video und Adobe Clip können Schüler selbst zum Produzenten werden. Wie man seine eigenen Geschichten in einen Film packt oder mit gefilmten Sequenzen auf seinem Handy eigene Videos erstellt, kann jeder Teilnehmer in diesem Workshop selbst erfahren.
Do3-15: Das E-Portfolio für die ganze Klasse: OneNote ClassNotebook	Volker Wittenbröker	Die Microsoft OneNote Erweiterung Class Notebook/ Kursnotizbuch bietet vielfältige Möglichkeiten, um die Arbeitsergebnisse von Schüler/innen übersichtlich organisiert darzustellen. Dabei bietet das Kursnotizbuch den Schüler/innen vielfältige Möglichkeiten Inhalte zu erstellen, zu organisieren und mit anderen Schüler/innen zu teilen. Im Rahmen des Workshops werden die Möglichkeiten des Kursnotizbuchs praktisch angewendet.

Bezeichnung	ReferentIn	Beschreibung
Do3-16: Der Einsatz von Comics im Unterricht	Michael Reder/ Thomas Rudel	Comics im Unterricht: Bis am 17. Mai 1890 Houghton Townley gezeichnete Geschichten in ein Heft unter dem Namen „Comic Cut“ veröffentlichte, konnte noch niemand ahnen welchen Erfolg derartige Bildergeschichten in den kommenden Jahrzehnten haben würden. Ob Popeye, Tin Tin, Mickey, Asterix und Obelix längst haben Comics auch Einzug in den Bildungsbereich gefunden. Im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht, in Geschichte und Politik aber auch in Sachfächern erfahren die attraktiven Bilder vielseitige Anwendungsmöglichkeiten, um Sachverhalte zu vereinfachen, Leerstellen zu schaffen oder kreative Schülerlösungen zu ermöglichen. In diesem Workshop werden Ihnen einerseits Beispiele aus dem Unterricht gezeigt und andererseits wird Ihnen beispielhaft erklärt wie mit einem Programm (ComicLife) einfach und schnell entweder bestehende Comics modifiziert oder aber eigene Comics schnell und einfach selbst geschaffen werden können.
Do3-17: Lernen neu gedacht: Zukunftsweisendes Lernen braucht eine inspirierende Lernlandschaft	Christian Heinz	Lernen findet immer in Lernumgebungen statt. Umgebungen beeinflussen durch die Art ihrer Gestaltung das Verhalten von Individuen - im Kontext Schule: das Verhalten von Schülern. Der Vortrag mit interaktiven Elementen geht der Frage nach, wie die Gestaltung einer Lernumgebung dazu beitragen kann, dass Lernen mit mobilen Endgeräten unter lernförderlichen Bedingungen stattfinden kann. Zur Illustration wird der Referent viele konkrete Beispiele aus der Unterrichtspraxis bringen und in die Hands-on-Workshop-Phasen integrieren.
Do3-18: Digitales Klassenzimmer – Unterrichten mit interaktiven Flachbildschirmen und Tablets	Lenhard Bonna	Interaktive Whiteboards und die dazugehörige Whiteboard Software werden bereits seit zwanzig Jahren in Klassenzimmern zum Unterrichten eingesetzt. Durch das Aufkommen von mobilen Endgeräten und deren appbasierte Betriebssysteme verändern sich auch die Möglichkeiten im digitalen Klassenraum. Wir laden Sie ein mit unseren digitalen Werkzeugen und Medien zu arbeiten. Gestalten Sie die Veranstaltung mit, indem Sie Ihr eigenes Tablet, Smartphone oder Notebook zum Workshop mitbringen!
Do3-19: Der Einsatz von Dokumentenkameras im Klassenzimmer am Beispiel von ELMO	Petra Carbon	Frau Carbon ist selbst Lehrerin und 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. Vom „Overhead-Ersatz“ über den Mikro- und 3D-Bereich bis zum „spontanen“ Erstellen von Fotos und Videos, das alles ist möglich mit der Dokumentenkamera. Also perfekt für den Einstieg ins digitale Arbeiten in der Klasse. Durch die Kombination mit einem PC ergeben sich weitere Möglichkeiten. Im Workshop bleibt ausreichend Zeit, um individuelle Fragen zu klären. Auch die Fragen nach einem möglichen „Sponsoring“ für Schulen für Dokumentenkameras werden diskutiert.
Do3-20: Bedienerfreundliche MDM-Lösungen für Schulen am Beispiel von Zulu-Desk	Marc Essenheimer	Für eine Schule in welcher viele iPads genutzt werden, ist es unabdingbar sich mit DEP Geräten, Apple School Manager, VPP und einem Mobile Device Management auseinanderzusetzen. Am Beispiel der OBS Gehrden wird vorgestellt, welche Herausforderungen auf dem Weg zur komplett digitalen Tablet-Schule liegen und welche Chancen eine gut überlegte Vorbereitung bietet. Hierbei wird ein besonderer Fokus auf den Einsatz des MDM ZULU-Desk gelegt.
Do3-21: Das iPad als Lehrertool: Von der Unterrichtsvorbereitung bis zur Notengebung. Alles aus einer Hand	Eyk Franz	Digitale Arbeitsabläufe sollen von unseren Schülerinnen und Schülern im Unterricht kompetent angewandt werden. Nur: Beherrschen wir als Lehrkräfte diese Techniken auch? Das iPad in Lehrerhand ist ein tolles Werkzeug, um digitale Arbeitsabläufe zu realisieren: Informationen sammeln, Arbeitsblätter verteilen, einsammeln und kommentieren. Wie sieht so der Alltag als „papierfreie“ Lehrkraft aus? In diesem Workshop sollen Ihnen Einblicke und Hilfen gegeben werden, den Einstieg mit dem iPad zu meistern. Im zweiten Teil des Praxisworkshops sollen Ihnen Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie kompetenzorientierte Methoden der Medienbildung in den Unterricht integriert werden können. Dabei geht es vor allem um fächerübergreifende Arbeitsweisen, die im weitesten Sinne digitale Arbeitsabläufe den SuS garantieren.
Do3-22: Interaktive Übungen gestalten mit LearningApps.org	Dirk Neumann	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.
Do3-30: Der Maker Space für Coding - Making - Robotik	Team Area26	mobile.schule nehmen wir wörtlich und ermöglichen zusammen mit unseren SchülerInnen auf einer ganzen Etage die Umsetzung Ihrer Ideen im Bereich Coding: mit RasPi, Swift, Making: 3D-Druck und nachhaltige Umgestaltung von Tetrapacks und Robotik: mit Mbots und Lego-Mindstorms fast ohne Zeitlimit. Der kreative Geist eines Start-ups verbindet sich mit der Didaktik und Methodik beim Einsatz in unseren Schulen, damit Sie in Ihrer Schule selbst Coding-Making-Robotik spielend leicht umsetzen können.
Fr1-01: Eine Schule stellt sich vor: Allemannenschule Wutöschingen: Allemannenschule Wutöschingen	Valentin Helling	Eine Schule ohne Klassen, Zimmer, Stundenplan, Noten, Schulbücher und Lehrer! Eines ist sicher: dem gesellschaftlichen und technischen Wandel können sich Schulen nicht mehr verwehren. Zu divers sind die Herausforderungen, denen die nächsten Generationen begegnen werden, als dass sich Schulen weiterhin auf tradierte Konzepte und Strukturen verlassen könnten. Die Allemannenschule Wutöschingen - eine Gemeinschaftsschule im äußersten Süden Deutschlands - hat sich vor fünf Jahren auf den Weg gemacht, diesen Herausforderungen gerecht zu werden und hat in der Neukonzeption „keinen Stein auf dem anderen“ gelassen. So wurden neben einer völlig neuen Lernstruktur auch die Raumstruktur an die neuen Anforderungen angepasst, ein iPad 1:1 mit inzwischen 500 Devices realisiert, eine digitale OpenSource-Lernplattform (digitale-lernumgebung.de) entwickelt und ein Materialnetzwerk aufgebaut, in dem Schulen für Schulen Material erstellen und frei zur Verfügung stellen (materialnetzwerk.org). Welche Faktoren für das Gelingen dieses Großprojektes wichtig sind (und waren) und welchen Herausforderungen wir als Schulen in den nächsten Jahren gegenüberstehen werden, stelle ich in diesem Vortrag vor.
Fr1-02: Unterrichtsszenarien mit iPads an der Grundschule mit Schwerpunkt Mathematik und Sachunterricht	Carsten Bertram	Im Workshop werden konkrete Unterrichtsbeispiele vorgestellt, bei denen das iPad als allgemeines Werkzeug eingesetzt wird. Die einzelnen Bausteine können hierbei sowohl von Einsteigern genutzt werden um ihren Unterricht punktuell zu verändern, als auch von Fortgeschrittenen um ihre Einsatzpalette zu erweitern.
Fr1-03: Digitale Medien in Förderschule & Inklusion - iPad und Co.	Nils Lion	Geplant ist ein Einblick in die Kooperationsstunden zwischen der Grundschule Dürerstr. und der Katenkamp-Schule (Schüler mit Föschw.punkt GE) Ganderkesee, wo im Sachunterricht digitale Medien in Form von iPads eingesetzt werden. Darüber hinaus soll es Zeit zum Austausch und zum Ausprobieren geben.
Fr1-04: Arbeiten mit GeoGebra Büchern und GeoGebra Gruppen	Ferdinand Stipberger	In den Online-Materialien von GeoGebra finden sich mittlerweile über 1 Mio. Beispiele zu verschiedenen Themen. Lernen Sie die Möglichkeit kennen, ihre GeoGebra-Arbeitsblätter innerhalb GeoGebra Büchern zu ordnen und so für den Schüler einen selbstgesteuerten Lernpfad zu gestalten. Zudem bieten sich GeoGebra-Gruppen an, dieses selbstgesteuerte Lernen durch die Lehrkraft nachvollziehbar zu kontrollieren. Erstellen Sie in diesem Workshop ein GeoGebra-Buch und teilen Sie dieses mit Ihren Schülern über GeoGebra-Gruppen. Stellen Sie Ihren Schülern Aufgaben und geben Sie Feedback.
Fr1-05: Das iPad im Mathematikunterricht der Sekundarstufe 1 - Interaktives Üben, Lernvideos, selbstgesteuertes Lernen, kollaboratives Arbeiten und digitale Testsituation	Sabine Neumann	Interaktives Üben, Lernvideos, selbstgesteuertes Lernen, kollaboratives Arbeiten und digitale Testsituation. All das wird, eingebettet in eine mathematische Unterrichtseinheit (Sekundarstufe 1), Thema in diesem Workshop sein. Neben der Vorstellung der unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten, wird es in diesem Workshop auch Zeit zum Erproben und Ausprobieren geben.

Bezeichnung	ReferentIn	Beschreibung
Fr1-06: Absolute Beginners mit dem iPad	Benedikt Heitmann	Sie wollten schon immer mal ein iPad im Unterricht einsetzen, wussten aber nicht wie? Dann sind Sie in diesem Workshop genau richtig. Er richtet sich an Anfänger, die noch keine Erfahrungen im Einsatz eines iPads im Unterricht besitzen. Im Rahmen des Workshops werden Möglichkeiten für den Einsatz des iPads im Unterricht aufgezeigt und ausprobiert. Schwerpunkte sind hierbei die Recherche und Präsentation von Inhalten im Unterricht, der Austausch und die Sicherung der Ergebnisse mit dem iPad. Die im Workshop vorgestellten Apps eignen sich für alle Fächer, Jahrgangsstufen und alle Betriebssysteme.
Fr1-07: StopMotion Filme im Unterricht	Philipp Wartenberg	Der Einsatz von StopMotion-Filmen im Unterricht bietet sich für die verschiedensten Fächer an. Insbesondere mit Handy, iPad und Co ist die Nutzung denkbar einfach geworden, zumal die Schülerinnen und Schüler ihr Handwerkszeug immer dabei haben. StopMotion-Filme sind nützlich im Fremdsprachenunterricht (etwa Dialoge umsetzen), im Deutschunterricht (z.B. literarische (Kurz-)Texte verfilmen), im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht (Erstellung von Mini-Dokumentarfilmen oder animierten Grafiken). Im Kunstunterricht sind zahlreiche Einsatzmöglichkeiten vorstellbar, auch mathematische Probleme, physikalische und chemische Abläufe lassen sich einfach darstellen und dokumentieren.
Fr1-08: Entstehung, Handlung, Perspektiven. Schülerzentrierte Filmarbeit im Geschichtsunterricht	Timo Ihrke/ Olaf Schneider	Vorstellung und Erprobung der Materialpakete zur historischen Filmbildung des NLQ an den Beispielen "Luther" und "Asylrecht". Verknüpfungsmöglichkeiten zwischen Kerncurriculum und schulischen Medienkonzepten sollen aufgezeigt werden.
Fr1-09: Schülerexperimente multimedial	Viola Bauer	Gefordert vom Lehrplan sollen verstärkt Schülerexperimente in den verschiedenen Lernbereichen durchgeführt werden. Das iPad, als einfach zu bedienendes Multimediatool, eröffnet in den Naturwissenschaften in diesem Bereich völlig neue Möglichkeiten in der Gestaltung und Durchführung dieser Schülerexperimente. Es kann zur Dokumentation und zur Auswertung von Versuchsergebnissen oder dem direkten oder indirekten Austausch von Ideen und Sichtweisen dienen. Im Rahmen dieses Workshops werden verschiedene Unterrichtsideen vorgestellt und diskutiert. Schwerpunkt liegt dabei nicht auf der Messwerterfassung.
Fr1-10: Erklär-mir-Videos erstellen - mit Paper, Pencil und iMovie	Markus Neubauer	Klar und leicht verständlich erklären und dies in drei Minuten: Mehr als Zeichenmaterial, eine stimmige Story und eben das iPad ist nicht notwendig, um ein Video mit dem sogenannten „AHA - Effekt“ zu erstellen. Dabei werden auf Papier gezeichnete Figuren samt Bilder und Symbole passend zum Sprechertext mit den Händen in ein Bild hinein- oder herausgewischt. Bekannt als Simple Shows des Stuttgarter Kreativunternehmens entstehen sympathische und leichte Erklär's-mir-Movies - für jedes Fach, in jeder Klasse oder im Flipped Classroom. Im Workshop werden zunächst die Produktionsschritte (Textkonzept, Visualisierung, Storyboard und Produktion) erläutert; anschließend erproben die Teilnehmer die Umsetzung.
Fr1-11: Smarter Einsatz im Fremdsprachenunterricht - mit dem Smartphone Sprech- und Medienkompetenz fördern	Mareike Glöckner	In meinem Workshop stelle ich den Einsatz von verschiedenen Apps auf dem Smartphone vor, die besonders zur Förderung der Sprechkompetenz eingesetzt werden können. Zur Darstellung eines einheitlichen Einsatzes werden anschließend zwei durchgeführte Lernaufgaben vorgestellt.
Fr1-12: Schlechter digitaler Unterricht - Worst Practices	Philip Stade	Austausch zu eigenen Erfahrungen mit Worst Practices
Fr1-13: Unterrichten mit dem Tablet - ein Einsteigerkurs	Franz Albers	Wo kann mir als Lehrer das Tablet im Unterricht helfen, wie erstelle ich Tafelbilder am Tablet? Am Beispiel weniger Funktionen und Apps (Explain Everything, OneNote) stelle ich euch unabhängig vom Gerät grundlegende Ideen vor! (Für Einsteiger!)
Fr1-14: Schüler werden zu Produzenten - Projektwebseiten und Videotutorials selbst gemacht mit Adobe Spark	Wolfgang Schlicht	Mit Adobe Spark steht jedem - egal ob Lehrer oder Schüler - ein kostenloses Werkzeug zur Verfügung, welches die Erstellung von ansprechenden digitalen Medienprodukten, wie z. B. Videotutorials, Webseiten oder Grafiken ermöglicht. In diesem Kurs kann sich jeder selbst ausprobieren und zum Medienproduzenten werden.
Fr1-15: Digitale Schulbücher in der Praxis am Beispiel von OneNote und Kursnotizbücher	Felix Müller	Microsoft Teams und OneNote in the Classroom bringen alles mit, was als Werkzeug für zeitgemäßen Unterricht gebraucht wird. In diesem Workshop bekommen sie einen Einblick über die Möglichkeiten von den Zusammenarbeitswerkzeugen von Microsoft.
Fr1-16: Das iPad im Sportunterricht - beispielhafte Unterrichtsszenarien aus der Praxis für die Praxis	Matthias Christel	Das iPad im Sportunterricht - beispielhafte Unterrichtsszenarien aus der Praxis für die Praxis
Fr1-17: Fachtexte leichter nutzen: Inhalte mit der App LiquidText strukturieren, Informationen entnehmen und weiterverarbeiten - ein Beispiel aus dem Fach Wirtschaft	Sandra Ricker	Aus Anleitungen, Lehrtexten oder Lehrbüchern relevante Informationen zu entnehmen will geübt sein. Die klassische Variante des Strukturierens und Markierens mittels Textmarker kann in vielen Apps bereits heute für PDFs genutzt werden. LiquidText geht einen deutlichen Schritt weiter und erlaubt das Zusammenstellen relevanter Informationen, Exzerpieren von Textstellen und die Weiternutzung in anderen Apps, und das inklusive Quellenangaben. Die Textarbeit kann so deutlich produktiver gestaltet werden. Im Workshop wird ein Beispiel vorgestellt und ausprobiert.
Fr1-18: Step by Step zur Tabletklasse - so wird es gelingen! Beratung - MDM Hosting - Training - Finanzierung	Sandro Loi	Sie starten an Ihrer Schule mit den ersten Tablet-Projekten? Wir zeigen Ihnen, wie Sie einen erfolgreichen Start an Ihrer Schule umsetzen können und wie Sie erste Herausforderungen an der Schule meistern. Ob iOS, Android oder Windows, wir haben die passende Lösung für jede Schulform, wobei wir besonderen Wert auf Beratung, Konzepterstellung und Schulungen legen, um Projektergebnisse nachhaltig in die Schulentwicklung einfließen zu lassen
Fr1-19: Sketch it - Let's play sketchnoting	Stefanie Maurer	In diesem Workshop lernst du das Handwerkszeug zum Visualisieren spielerisch kennen. Visualisieren, um komplexe Inhalte vereinfacht darzustellen, um sie sich besser merken zu können, um Lerninhalte in Erklärvideos, Flipped-Classroom-Szenarien oder auf Arbeitsblättern in Bildern sichtbar zu machen (und unter die eigenen Rechte stellen zu können)... weil das Gehirn Visualisierungen liebt und es einfach Spaß macht!
Fr1-20: WLAN "Made in Germany" Backdoor frei für Ihre Schule	Dirk Hetterich	Mobiles Lernen geht nur über eine professionelle Netzwerkinfrastruktur in Zusammenarbeit mit dem Schulverwaltungsamt. Auch IT Sicherheit ist ein absolutes MUSS
Fr1-21: Digital ist besser? Zum idealen Verhältnis von digitalem und analogem Lernen	Birgit Frost	Wie sieht das ideale Verhältnis von digitalem und analogem Lernen aus? Wo ist der Einsatz digitaler Medien im Unterricht sinnvoll? Welche guten Beispiele für digitale Tools und Anwendungen gibt es, und wie werden sie eingesetzt? In welchen Situationen spricht mehr für eine analoge Herangehensweise und warum? Welche Chancen bieten digitale Lösungen, welche Vorteile haben analoge Methoden? Zu diesen Fragen wollen wir in eine Diskussion kommen und im Anschluss gemeinsam ein adaptierbares Szenario für den Einsatz digitaler und analoger Techniken und Methoden im Unterricht erarbeiten. Der Workshop sensibilisiert für Chancen und Herausforderungen digitaler und analoger Herangehensweisen im Unterricht und aktiviert dazu, situationsorientiert sinnvolle Lösungen aus beiden Bereichen zu finden.
Fr1-22: Kreative Unterrichtsgestaltung mit Green Screen & iPad	Tobias Bachert	Die Verwendung von Green Screen eignet sich hervorragend für den Einsatz im Unterricht. Denn ein farbiger Hintergrund, iPad & entsprechende App reichen aus und eröffnen fach- und schulformunabhängig diverse Möglichkeiten. Dabei eröffnet man für die SuS nicht nur eine motivierende methodische Erweiterung, sondern kann vielfältige Möglichkeiten schaffen um fach- sowie medienbezogene Kompetenzen zu fördern. Im Workshop werden Unterrichtsmöglichkeiten des iPads mit Greenscreen vorgestellt, der Umgang mit hilfreichen Apps gezeigt und eigene Beispiele erarbeitet. Mitmachen kann jeder - vom Tablet-Einsteiger bis zum erfahrenen iPad-Unterrichtsprüf!

Bezeichnung	ReferentIn	Beschreibung
Fr1-30: Der Maker Space für Coding - Making - Robotik	Team Area26	mobile.schule nehmen wir wörtlich und ermöglichen zusammen mit unseren SchülerInnen auf einer ganzen Etage die Umsetzung Ihrer Ideen im Bereich Coding: mit RasPi, Swift, Making: 3D-Druck und nachhaltige Umgestaltung von Tetrapacks und Robotik: mit Mbots und Lego-Mindstorms fast ohne Zeitlimit. Der kreative Geist eines Start-ups verbindet sich mit der Didaktik und Methodik beim Einsatz in unseren Schulen, damit Sie in Ihrer Schule selbst Coding-Making-Robotik spielend leicht umsetzen können.
Fr2-01: Eine Schule stellt sich vor: Oberschule Waldschule Hatten	Silke Müller/ Andreas Hofmann	Die Waldschule Hatten werden bundesweit als Pioniere des mobilen Lernen bezeichnet. Bereits 2008/2009 fing die Schule an, sich mit elternfinanzierten 1:1- Klassen (damals Notebooks) dem Thema des digitalisierten Unterrichts und mobilen Lernens zu stellen und baute dies über Jahre kontinuierlich aus. 2012 startete sie mit iPads als eine der ersten Schulen Deutschlands und macht seitdem viele schulentwicklerische Veränderungen durch, die wir gerne mit Ihnen teilen. Der Weg vom Projekt zum Profil war steinig aber spannend. Viele Stolpersteine können andere Schulen im Vorfeld umgehen, dabei wollen wir gerne helfen.
Fr2-02: Das Smartphone im Unterricht: Themenschwerpunkt Cybermobbing und Cybergrooming	Steffen Look	Dieser Workshop gibt einen kurzen Überblick zu aktuellen, handyrelevanten Entwicklungen beim Kinder- und Jugendmedienschutz, dem rechtlichen Hintergrund und zeigt Möglichkeiten auf, Themen wie Cybermobbing, Sexting und Cybergrooming audiovisuell und altersrelevant im (Fremdsprachen-)Unterricht zu behandeln.
Fr2-03: Roboter werden lebendig! – Programmieren mit LEGO WeDo 2.0	Stefan Spohn	Der Workshop gibt praxisnahe Einblicke in das System Lego WeDo 2.0: Planung, Bau und Programmierung kleiner Lego-Maschinen. Die dazugehörige App ist Anleitung, Programmieroberfläche und Dokumentationsplattform für die schülereigenen Projekte. Alles das wird den Workshop-Teilnehmern von einer kleiner Schülergruppe der Grundschule Bardowick vermittelt. Dazu gehört selbstverständlich eine umfassenden Praxisphase, in der die Teilnehmer selber erste Maschinen bauen und programmieren. Lassen Sie sich von der Begeisterung der Kinder "anstecken" und inspirieren!
Fr2-04: Kooperatives Lernen mit dem iPad	Stefanie Wendeburg/ Dirk Neumann	Klassische kooperative Methoden mit dem iPad umgesetzt! Kooperative Lernformen mit dem iPad ermöglichen eine aktive Auseinandersetzung mit dem Lernstoff. Die kooperativen Lernformen bieten Orientierungshilfen auf Grundlage echter Lebens- und Lernsituationen. Dadurch werden auch die sozialen und gruppenübergreifenden Fähigkeiten der Kooperation, Kommunikation und Konfliktlösung geschult. Zudem profitieren die Schülerinnen und Schüler dadurch, dass auch auf den unterschiedlichen Leistungsebenen voneinander gelernt werden kann. In diesem Workshop soll das kooperative Lernen mit dem iPad mit Hilfe der Methoden Kärtchentisch und Schneeball erfahrbar werden! Gearbeitet werden soll mit den Bordmitteln des iPads, daher ist dieser Workshop gerade für Anfänger geeignet.
Fr2-05: Erweitere Deine Realität! Augmented Reality	Müller und Schmidt	Augmented Reality ist der Kassenschlager dieses Frühjahres. Bei uns erweiterst du Deine Realität durch Erweitere Realität. Wir pimpen die althergebrachte Unterrichtsmethode „Stationenlernen“ auf und verwandeln sie in ein Digitales Erlebnis in dem sich Bilder bewegen und Wände mit Dir sprechen. Du wirst in diesem Workshop durch das Gebäude flitzen und ganz nebenbei alles Wichtige erlernen um morgen auch Deine Schüler mit dieser Methode zu begeistern. Lerne durch Erleben!
Fr2-06: Wortschatzsuche - Fortschreibung 2018: Fotografische Spracherkundung mit Smartphones der Eltern und Schultablets	Ulrich Hierdeis	Kinder mit geringen oder keinen deutschen Sprachkenntnissen begeben sich mit ihren Eltern und deren Smartphones auf fotografische Spracherkundung und nutzen dabei auch die Tablets der Schule. Die deutsche Sprache wird im Alltagsleben und mit Hilfe von Mitschülern erkundet und erprobt. Ziele des Projekts: * Fotografische Spracherkundung mit Smartphones der Eltern und Schultablets. * Partnerarbeit von Grundschulern, Migranten und Ansässigen, mit Schultablet und App ‚Book Creator‘. * Elternbeteiligung, Elternabende, Unterstützung durch Lehrer für muslimischen Religionsunterricht. * Erweiterung des Projekts um musische Bildung
Fr2-07: Das 4K-Modell des Lernens	Dejan Mihajlovic	Der digitale Wandel führt zu einer grundlegenden Veränderung der gesellschaftlichen Ordnung, die nicht nur die Wirtschaft und Politik betrifft. Wie kann man junge Menschen darauf vorbereiten? Die 4K (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken) sind mehr als Buzzwords und werden im Bildungsbereich aktuell als erforderlich angesehen, um zeitgemäße Lernprozesse zu erreichen. In diesem Workshop sollen Lehrer_innen nach einem kurzen Impulsvortrag Ansätze von Lern- und Arbeitsformen erfahren und ausprobieren, die den digitalen Wandel berücksichtigen. Für diesen Workshop sind keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich. Die Offenheit und Bereitschaft, eigene Lernsettings zu entwickeln, sind von Vorteil.
Fr2-08: Fachsprache im naturwissenschaftlichen Unterricht fördern - mit digitalen Tools	Sven Sommer	„Der elektrische Fluss durch die geschlossene Oberfläche dV eines Volumens V ist direkt proportional zu der elektrischen Ladung in seinem Inneren.“ Die Fachsprache ist für viele Schüler und auch Erwachsene oft ein abschreckender Grund sich nicht mit den Naturwissenschaften zu beschäftigen. Digitale Tools können helfen Vokabeln der Chemie, Physik und Biologie zu üben und in Zusammenhang mit Alltagssprache und Unterrichtssprache zu bringen. Der Workshop zeigt dazu einige App- Beispiele für das iPad und verknüpft sie mit Methoden.
Fr2-09: Smarte Physik: Messen und Auswerten mit Tablets	Cord Gerken	Von der Analyse von Schwingungen und Wellen über die Visualisierung von Krafterwirkungen 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 die Nutzung im Physikunterricht wird mit vielen Experimenten und Arbeitsmaterialien vorgestellt. Sek 1 und Sek 2.
Fr2-10: 1 und 1 bleibt 2 - Mit Didaktik und Tablets Lernen in der Grundschule bereichern	Stefanie Maurer	Technik alleine in Schule bringt nichts. Doch mit welchen didaktischen Grundideen können Tablets schon bei den „Kleinen“ Lernszenarien gestalten, bereichern oder erst ermöglichen? Mit nützlicher Theorie vorweg kannst du in einem Stationslauf mögliche Unterrichtsszenarien praktisch erfahren. Und das wie in der Grundschule üblich: fächerübergreifend, praxisorientiert und möglichst einfach.
Fr2-11: Der geflippte Fremdsprachenunterricht	Mareike Glöckner	Seit 2014 gestalte ich meinen Englisch- und Spanischunterricht nach der Flipped Classroom Konzept. In meinem Workshop stelle ich dar, wie ich meinen Unterricht umgestaltet habe und zeige praxisnahe Beispiele für den Einsatz.
Fr2-12: Medienbildung unplugged - Wie Medienbildung auch fast analog funktionieren kann	Maik Riecken	Medienbildung wird meist mit Geräten und einer digitalen Infrastruktur zusammen gedacht. Die ist für bestimmte Bereiche der geforderten Kompetenzen im KMK-Papier "Bildung in der digitalen Welt" jedoch gar nicht notwendig, man kann nicht nur mit Medien, sondern auch über Medien lernen. Erleben Sie anhand konkreter Beispiele, wie man auch mit Papier, Schere, Kopf und Herz Medienbildung im Unterricht realisieren kann. Einige Ideen eigne sich durchaus auch für den Einsatz in Vertretungsstunden.
Fr2-13: Sketchnotes @ Social Media	Andrea Reil	Vortrag über die Wirkung, Aufbau und Einsatzmöglichkeiten von Sketchnotes und die Nutzung mit einem kleinen Exkurs zur Nutzung von Skethnotes in Kombination mit Instagram
Fr2-14: Bildbearbeitung mit den kostenlosen Apps Photoshop Fix und Mix von Adobe	Wolfgang Schlicht	Unsere Schüler leben in einer medial geschönten Welt und verlieren nicht selten den Bezug zur Realität. Umso wichtiger ist es, die Schüler für dieses Thema in der Schule zu sensibilisieren. Mit den kostenlosen Adobe Photoshop Apps Fix und Mix kann sehr einfach und schnell aufgezeigt werden, wie solche Bilder entstehen. Außerdem bieten diese Apps die Möglichkeit eigene Bilder zu erstellen und so diesen Prozess kritisch zu reflektieren. Werden sie selbst zum Photoshopper in diesem Kurs.
Fr2-15: Produktivität trifft Kommunikation - OneNote und Teams	Volker Wittenbröker	Microsoft Teams wird zunehmend im Unterrichtskontext eingesetzt, um Kommunikation und Zusammenarbeit in der Schulklasse zu fördern. Der Workshop zeigt, wie Teams mit den OneNote Class Notebook/ Kursnotizbuch verknüpft wird und wie Aufgaben an die Schüler/innen verteilt werden können. Alle Funktionen können von den Teilnehmer/innen im Workshop selbst ausprobiert werden.
Fr2-16: Datenaustausch zwischen den Welten: Ob Android, Windows, Mac OS oder iOS	Stefan Gisler	Ob Android, Windows, Mac OS oder iOS. Irgendwie muss man doch Daten austauschen können auch ohne Cloud. Das immer wieder hürdenreiche Alltagsthema ganz praktisch in allen Facetten gemeinsam anpacken und dabei kreative Workarounds oder sogar Lösungen finden.

Bezeichnung	ReferentIn	Beschreibung
Fr2-17: Systemübergreifende Verwaltung von Mobilien Endgeräten im digitalen Klassenzimmer mit Jambo	Bernd Bahn	Einfaches und sicheres Management von Tablets im Unterricht; egal, ob Android, Windows oder iOS unter Berücksichtigung des Datenschutzes bei schuleigenen Klassensätzen und BYOD. Darüber hinaus bieten wir elternfinanzierte Modelle mit Service und Versicherung und kümmern uns um Ihre WLAN- Anforderungen eines digitales Klassenzimmer.
Fr2-18: Geschichten multimedial - interaktiv - lehrreich	Isabel Meier	Gemeinsam gestalten wir in Kleingruppen ein interaktives eBook über einen spannenden Rätsel-Krimi. Sie lernen die App Book Creator kennen, können Text, Bild- und Filmaufnahmen sowie Sound und Links einfügen. Mit dem erlernten Know-How kann Book Creator in allen Stufen und Fächern zur Erstellung von eBooks genutzt werden.
Fr2-19: E-learning schafft Integration - Herausforderungen bei der Flüchtlingsintegration meistern!	Alaa Omari	Wir versetzen uns gemeinsam in die Lage von Flüchtlingskindern aus beispielsweise Syrien und Afghanistan. Durch den dabei stattfindenden Erfahrungsaustausch und eine anschließende Kurzpräsentation des e-learning Tools Binogi wird aufgezeigt, wie die Integration von Flüchtlingskindern erleichtert und das zeitgleiche Erlernen von Fachwissen und der deutschen Sprache möglich gemacht werden kann.
Fr2-20: Die Rolle der Schulleitung bei der Umsetzung der Vernetzung und Digitalisierung	Thomas Vatheuer	Für Schulleiter: Welche Herausforderungen warten auf mich, wenn ich in meiner Schule mit den rasanten Entwicklungen der Digitalisierung mithalten möchte? Für Lehrer: Wie kann ich meine Schulleitung bei der Umsetzung zeitgemäßer Bildung mit neuen Medien helfen?
Fr2-21: Zeichnen Sie! Kreativ gestalten und skizzieren mit dem Tablet	Antje Brocke	Entdecken Sie Ihre zeichnerischen Kompetenzen und wecken Sie die Ihrer Schüler, denn ein Bild sagt mehr als 1000 Worte. Erfahren Sie, wie einfach dies mit dem Tablet funktioniert. Das Visualisieren gezielt eingesetzt - ein echter Mehrwert im Unterricht, für Lehrer und Schüler.
Fr2-22: The Art of Teaching - Rollen und Status	DIE LEONIE	Der Lehrkörper als unbezweifelter Experte ist vorbei. Neue Medien erhalten Einzug in den Unterricht. Die Schüler/innen bringen die gleichen Entwicklungsaufgaben mit. Nun allerdings in multikontextuellen Herausforderungen offline und online. Welche Funktion hat ein Lehrer heute? In Welcher Rolle fungiert er wann? Ziel: Verständnis von verschiedenen Rollen und Status erlangen und variabel einsetzen können durch ausprobieren und erleben.
Fr2-30: Der Maker Space für Coding - Making - Robotik	Team Area26	mobile.schule nehmen wir wörtlich und ermöglichen zusammen mit unseren SchülerInnen auf einer ganzen Etage die Umsetzung Ihrer Ideen im Bereich Coding: mit RasPi, Swift, Making: 3D-Druck und nachhaltige Umgestaltung von Tetrapacks und Robotik: mit Mbots und Lego-Mindstorms fast ohne Zeitlimit. Der kreative Geist eines Start-ups verbindet sich mit der Didaktik und Methodik beim Einsatz in unseren Schulen, damit Sie in Ihrer Schule selbst Coding-Making-Robotik spielend leicht umsetzen können.
Fr3-01: Das iPad im Mathematikunterricht	Matthias Christel	Das iPad bietet vielfältige Möglichkeiten des Einsatzes im Mathematikunterricht. Neben den Bordmitteln, die das Gerät ohnehin mitbringt, gibt es eine Vielzahl an Apps, die sich didaktisch und methodisch sinnvoll im Schularbeitsplan und somit im Unterricht integrieren lassen. Außerdem kann mit dem iPad prinzipiell sehr einfach mit digitalen Medien gearbeitet werden. Der Workshop soll einen Einblick liefern, Anregungen bieten und zu einer Diskussion um den didaktischen Wert des iPads im Mathematikunterricht einladen. Die Veranstaltung ist offen für alle Lehrkräfte, legt aber einen Schwerpunkt auf die Arbeit ab der Sekundarstufe.
Fr3-02: Strukturiertes und Kollaboratives Arbeiten mit den Bordmitteln des iPad mit iOS11 (für Lehrende und Lernende)	Jan Hamsch	Seit der Einführung von iOS11 eignet sich das iPad noch besser, um Unterrichtsideen zu sammeln, zu strukturieren und mit Lehrenden und Lernenden zusammen zu arbeiten. Apps wie Pages oder Numbers können kollaborativ eingesetzt und Notizen geteilt werden. Viele weitere Funktionen zum effektiven Arbeiten mit dem iPad werden gezeigt.
Fr3-03: Dateimanagement mit dem iPad	Franz Albers	„Wo ist das denn jetzt wieder gespeichert?“; „Wie kann ich Dir das schicken?“; „Sucht mal selber ...“ Wir erarbeiten Wege und probieren aus und üben!, wie Daten gesichert und getauscht, versandt oder auch empfangen werden können. Datenaustausch zwischen iPad und iPad, Windows, iServ, (Schul-)Cloud, PC, ...
Fr3-04: Auf dem Weg zu einem kommunalen Medienentwicklungsplan	Wolfgang Schröder	Der Medienentwicklungsplan, ein Instrument mit dem Schulen und Schulträger den Einsatz von Medien in Schulen planen und die dafür erforderlichen Voraussetzungen beschreiben können. Er verbindet das pädagogische Konzept mit dem technischen und dem organisatorischen Konzept (Fortbildung und Finanzierung). Ziel ist die pädagogisch sinnvolle Mediennutzung in der Schule nachhaltig zu gewährleisten. Voraussetzung für den Medienentwicklungsplan ist ein pädagogisches Konzept für den Einsatz digitaler Medien in der Schule. Diese Veranstaltung richtet sich an Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in den Schulverwaltungsämtern, Mitglieder in der Schulaufsicht mit spezifischer Verantwortung für die Medien, Schulleiterinnen und Schulleiter, Medienbeauftragte in den Schulen und an Mitglieder des Schulausschusses in Gemeinden, Städten und Landkreisen.
Fr3-05: Digitale Schnitzeljagden und multimediale Bildungsrouten mit Actionbound	Timo Münzing	In einem interaktiven Workshop wird die App Actionbound vorgestellt. Außerdem wird auf Rahmenbedingungen der App für die Nutzung im Unterricht eingegangen.
Fr3-06: Tableteinsatz im Fremdsprachenunterricht	Jan Stapel	Mit QR-Codes können Schüler am Tablet in Sekunden gezielt auf Dokumente, E-Books oder Internetseiten geleitet werden, um z.B. grammatische Strukturen selbstständig zu wiederholen und sich selbst zu überprüfen. Quizlet bietet neben dem digitalen Karteikartensystem in geschlossenen Kursgruppen und zahlreichen spielerischen Variationen des Lernens ebenso wie die Plattform Kahoot! eine motivierende kooperative Live-Quiz-Funktion, um Wortschatz, grammatische Strukturen und weitere Inhalte am Tablet spielerisch zu wiederholen.
Fr3-07: iOS 11 - Top Features für den Unterricht	Jan Säfken	Das Betriebssystem iOS 11 bietet in seinen Untiefen eine Vielzahl von zum Teil wenig bekannten Funktionen, die man lernwirksam für den Unterricht nutzen oder mit denen man den eigenen Workflow optimieren kann. So hält iOS verschiedene Wörterbücher wie z.B den Original Duden oder den Oxford German Dictionary kostenlos vor, die man in App-Anwendungen abrufen oder direkt in der Spotlight-Suche ansteuern kann. Die iPad-Tastatur lässt sich in ein virtuelles Trackpad verwandeln, um gezielter und einfacher die Position des Cursors in einem Text zu ändern. Ein weiteres praktisches Feature ist die neue Screen Recording Funktion: Bisher war es nur möglich, einzelne Screenshots vom iPad-Bildschirm zu erstellen. Mit der neuen Funktion lassen sich die Bildschirmaktivitäten dynamisch als Video aufnehmen. So lässt sich zum Beispiel die Bedienung einer App Schritt für Schritt als Bildschirmvideo aufnehmen und anschließend mit anderen teilen. Der Workshop stellt diese und viele weitere Features vor und gibt Beispiele, wie sie praktisch in den Unterricht eingesetzt werden können.
Fr3-08: APPgemixt! Musikapps zur Unterstützung eigenständiger musikalisch-kreativer Potentialentfaltung	Frauke Hohberger	Am Beispiel verschiedener musikpädagogischer Appmusikveranstaltungen stellt diese Keynote musikalisch-kreative Prozesse mit Musikapps vor. Reflektiert wird das selbstbestimmte musikalische Arbeiten von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, die sich verändernde Rolle und Aufgabe als Musikpädagogin, sowie eine lange Reihe an Lernkompetenzen
Fr3-09: Bewegungsanalyse im Physikunterricht	Cord Gerken	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.

Bezeichnung	ReferentIn	Beschreibung
Fr3-10: Digital Storytelling	Michael Reder/ Thomas Rudel	"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 Mesopotamien 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.
Fr3-11: MDM, VPP, DEP und das ganze andere technische Zeugs - Verwaltung von iOS Geräten	Andreas Schenk	Mit Tipps, Tricks und Best Practices lernen wir, die Apple Technologien VPP, DEP und Apple School Manager mittels eines MDM (JAMF) zusammen zu bringen und die technischen Voraussetzungen für ein erfolgreiches iPad Projekt zu schaffen. Technisch fundiert und mit Tiefgang, aber trotzdem verständlich erklärt. Zielgruppe: Technische Ansprechpartner von Schulen und Schulträgern
Fr3-12: (Wann) ist digital besser? "Digitale" Unterrichtsszenarien unter der Lupe	André Hermes	Vielfach wird über den sagenumwobenen "Mehrwert" des Digitalen diskutiert. Die einen beschwören ihn, die anderen zweifeln ihn an. Mit Hilfe des SAMR-Modells ist es möglich, konkrete Unterrichtsszenarien, in denen digitale Medien genutzt werden, einzuordnen und mit analogen Arbeitsweisen zu vergleichen. Nach einem einleitenden Vortrag, in dem das Modell vorgestellt wird, sollen in Kleingruppen konkrete Unterrichtsszenarien eingeordnet und erweitert werden. Anschließend können die Ergebnisse vorgestellt und diskutiert werden. So werden Aufwand und Wirkung ersichtlich und eine Reflexion des eigenen Medieneinsatzes ist möglich.
Fr3-13: „Hey, hello!“ - Tablets im Englischunterricht der Grundschule Sprachhandelnder Inputprovider	Stefanie Maurer	Sprachhandelnder Inputprovider - so wird die Rolle der Englischlehrkraft in der Grundschule beschrieben. Eine große Aufgabe! Der Einsatz von Tablets schafft entlastende und insbesondere sprachfördernde Unterrichtssituationen, in denen die Kinder aktiv ihre Sprache erproben und an ihr arbeiten. In diesem Workshop erkundest du praxisnah und praktisch Unterrichtssituationen rund ums Sprechen, Lesen, Hören und Schreiben.
Fr3-14: Videos erstellen mit den kostenlosen Apps Spark Video und Adobe Clip	Wolfgang Schlicht	Mit den Apps Adobe Spark Video und Adobe Clip können Schüler selbst zum Produzenten werden. Wie man seine eigenen Geschichten in einen Film packt oder mit gefilmten Sequenzen auf seinem Handy eigene Videos erstellt, kann jeder Teilnehmer in diesem Workshop selbst erfahren.
Fr3-15: Grenzenlos lehren und lernen mit Office365 für Bildungseinrichtungen	Felix Müller	Ist Schule ein Ort oder ein Prozess? Was bringt die schöne Digitale Welt für Bildungseinrichtungen? In diesem Workshop erhalten die Teilnehmer einen Überblick über die Möglichkeiten der Nutzung von Office 365 an Schulen.
Fr3-16: Das iPad in der Unterrichtsvor- und nachbereitung	Tobias Bachert	Die Unterrichtsmöglichkeiten mit dem iPad sind vielfältig. Ein Thema, das viele Kolleginnen und Kollegen neben der eigentlichen Unterrichtsgestaltung und Interaktion mit den Schülern beschäftigt ist aber auch die Nutzung des iPads abseits vom Unterrichtsgeschehen. Der Workshop thematisiert daher Fragen wie: Welche Möglichkeiten gibt es zur Übertragung meiner bereits erstellten Unterrichtsmaterialien und dem iPad. Wie kann es bei Absprachen mit den Kollegen sinnvoll genutzt werden? Wie gelingt ein einfacher Dateiaustausch? Welche Tools gibt es zur Organisation rund um meinen Lehrertag? Gezeigt und ausprobiert werden Workflows und hilfreiche Apps aus der eigenen alltäglichen Arbeit mit dem iPad. Es wird versucht auf die in diesem Bereich vielfältigen Fragen aller Teilnehmer einzugehen und gemeinsam Lösungen zu besprechen.
Fr3-17: Ist das die Zukunft? Digitale Lernwelten - Augmented und Virtual Reality im Unterricht	Jonas Paul	Sprachlabore, Computerräume, Laptop- und Tabletclassen - in den vergangenen Jahrzehnten setzten auch Schulen verstärkt auf vermeintlich moderne Technologien. Gegenwärtige Trends und Entwicklungen werfen nun erneut die Frage auf: „Was kommt als nächstes?“ In diesem Workshop lernen wir die Technologien AR (augmented reality) und VR (virtual reality) sowie deren Potential im Unterricht kennen. Theoretische Hintergründe werden erläutert, Praxisbeispiele aufgezeigt und „Hands on“ Erfahrung geboten. Bitte laden Sie für diesen Workshop die App „Expeditions“ von Google auf Ihr privates Smartphone und bringen dieses mit.
Fr3-18: Organisation des Lehrertags mit TeacherTool: kriterienorientierte Bewertung, Dokumentation, Datenschutz.	Udo Hilwerling	Digitalisierung sollte sich auch auf die Selbstorganisation von Lehrerinnen und Lehrern beziehen. TeacherTool ist hier seit Jahren ein bewährtes Tool auf iOS-Geräten. Der Workshop führt in die Nutzung der Software ein und gibt Tipps aus der Arbeits- und Datenschutzpraxis.
Fr3-19: Einfach. Vernetzt. Unterrichten. In Echtzeit mit Schülern und Kollegen Kurse und Tests durchführen, Inhalte und Daten teilen.	Stefanie Wiedigen	In diesem Workshop werden anhand der Lehr- und Lernplattform curriculaLAB® einfache und schnelle Möglichkeiten für vernetzten Unterricht mit neuen digitalen Inhalten gezeigt. Sie treten dabei in die Rolle des Schülers und führen eigenständig Schülerexperimente mit Hilfe digitaler Versuchsbeschreibungen durch und nutzen Ihr Tablet als Messinstrument. Anschließend werden alle Funktionen und Möglichkeiten in einer offenen Runde dargestellt und besprochen.
Fr3-20: Mobile Device Management leicht gemacht	Christopher Klöffler	Arbeiten mit Tablets und iPads – für viele Schulen leider nach wie vor Zukunftsmusik. Der Kauf an sich ist dabei nur der erste Schritt. Alle weiteren Schritte auf einem Weg zum digitalen Unterricht werfen verschiedene Fragen auf: Wie gestalte ich meinen Unterricht mit mobilen Geräten? Wie unterrichte ich überhaupt damit? Wie handhabe ich die Verwaltung?
Fr3-21: Fragen stellen - Denkanlässe anbieten - mit den richtigen Fragen zu tieferer Wissensverarbeitung	Sandra Ricker	Vorwissen sammeln, reflektieren, digitale Portfolios führen. Digitale Medien bieten Schülerinnen und Schülern vielfältige Formen ihre Gedanken und ihr Wissen zu formulieren. Dieser Workshop zeigt Praxisbeispiele aus der Grundschule und 5. Klasse, in denen die Fragestellung und angebotene Satzanfänge die Schülerinnen und Schüler zur intensiveren Auseinandersetzung mit dem eignen Wissen anleiten. Es kommen beispielhaft die Plattform Padlet und die App Seesaw als Werkzeuge zum Einsatz.
Fr3-22: Jetzt habe ich auch ein iPad - und nu?	Daniel Sawahn	Das iPad als Lehrertool und Einstiegsideen für den Unterricht mit Boardmitteln des Geräts. Mit Übungsphase.
Fr3-30: Der Maker Space für Coding - Making - Robotik	Team Area26	mobile.schule nehmen wir wörtlich und ermöglichen zusammen mit unseren SchülerInnen auf einer ganzen Etage die Umsetzung Ihrer Ideen im Bereich Coding: mit RasPi, Swift, Making; 3D-Druck und nachhaltige Umgestaltung von Tetrapacks und Robotik: mit Mbots und Lego-Mindstorms fast ohne Zeitlimit. Der kreative Geist eines Start-ups verbindet sich mit der Didaktik und Methodik beim Einsatz in unseren Schulen, damit Sie in Ihrer Schule selbst Coding-Making-Robotik spielend leicht umsetzen können.