Name ReferentIn	Titel des Angebots 1	Format	Beschreibung des Angebots	Titel des Angebots 2	Format	Beschreibung des Angebots
Adriane Langela- Bickenbach / Nina Bücker	Videokonferenz und digitale Vernetzung mit externen Partnern: zeitgemäße Kommunikation am Beispiel des #GLAS-Konzepts	Talk (Vortrag)	Eine Videokonferenz in den Unterricht zu integrieren, klingt erst einmal einfach. Welche didaktischen Konzepte und Stolpersteine verstecken sich aber hinter digitalem Austausch und der Öffnung von Bildungseinrichtungen? Wie kann man Lernenden aller Altersstufen anhand digitaler Medien (z.B. iPads) zeitgemäße Kommunikation ermöglichen, sie aktivieren und dabei unterstützen, sich mit Gleichaltrigen, authentischen Muttersprachlern, außerschulischen Lernorten oder Expertinnen und Experten zu vernetzen. Der Talk widmet sich der Präsentation des #GLAS-Konzepts, einem erfolgreich umgesetzten Anwendungsbeispiel aus der Praxis, das im Januar 2018 mit dem 1. Platz des ‚Deutschen Lehrerpreises – Unterricht innovativ' ausgezeichnet wurde. Es wird Raum für zielgerichtete Unterrichtsszenarien, alternative technische Lösungen und den Blick in das Technasium einer niederländischen Schule geben.	Vernetzen - aber wie? Die Bedeutung der #4K und des #PLN in einer zeitgemäßen Lehreraus- und weiterbildung	Talk (Infoshop)	In diesem Infoshop lernt man Wege und Möglichkeiten kennen: 1) sich durch digitale Medien mit Gleichgesinnten und Experten zu vernetzen (z.B. soziale Netzwerke wie Twitter). 2) im Rahmen von alternativen Veranstaltungsformaten (z.B. Organisation Barcamp in der Lehrerausbildung - #fs_bc) kollaborativ zusammenzuarbeiten, Erfahrungen und auch Materialien auszutauschen. Genau diese Qualitäten fordert auch der aktuelle "Europäische Rahmen für die Digitale Kompetenz von Lehrenden" (DigCompEdu), indem er die Kompetenzen 'Vernetzung, Kommunikation und Zusammenarbeit von Lehrkräften' als zentrale Bestandteile unseres professionellen Lehrerhandelns definiert. An konkreten Anwendungsbeispielen aus der Praxis zeigen wir, wie diese Kompetenzen gelebt werden können. Anschließend bleibt Raum für Diskussion und Austausch.
Andreas Hofmann	Vom Ende der Leuchttürme und der Notwendigkeit einer Strategie	Talk (Vortrag)	Wir schreiben das Jahr 2019: Der digitale Wandel schreitet erbarmunglos durch ausnahmslos alle Bereiche unserer Gesellschaft. Sie macht auch vor der Schule nicht halt, auch wenn die Landesregierungen dies zu hoffen scheinen. Was passiert reflexartig? Es werden aus allen Richtungen Ausschreibungen formuliert, Schulpreise verteilt, Bestpreise vergeben und werbewirksame Projekte initiert sowie neue Leuchttürme eingerichtet. Dass es die nicht mehr braucht und wie wir diese Herausforderung der digitalen Transformation meiner Ansicht nach auch in Schule bewältigen können, möchte ich Ihnen mit 10 Jahren medienpädagogischer Tätigkeit aufzeigen.			
Andreas Ott	Interaktive Lernszenarien mit H5P	Hands on Workshop	Das kostenlose Tool H5P bietet fast 50 Möglichkeiten, Lerninhalte interaktiv zu gestalten und sie z.B. im Rahmen von Lernerfolgskontrollen einzusetzen. In diesem Workshop möchte ich die wesentlichen Einsatzmöglichkeiten von H5P aufzeigen und im Anschluss durch die Teilnehmerinnen und Teilnehmer selbst erstellen lassen. Vorkenntnisse sind nicht notwendig; sinnvoll ist jedoch, dass die Teilnehmenden sich vorab einen kostenlosen Zugang zu H5P beschaffen (https://h5p.org/).			
Arkadi Jeghiazaryan / Jonas Paul	Erlebnisraum Augmented Reality	Erlebnisraum	In diesem Workshop lernen wir Augmented Reality und dessen Potential im Unterricht kennen. Theoretische Hintergründe werden nur kurz erläutert, da es viel mehr den mit AR Erlebnissen gespickten Raum zu entdecken gilt. So können alle TeilnehmerInnen u.a. Tiere, Anatomie, physikalische Phänomene oder Bücher auf eine neue Art und Weise erleben, erste Hands-On Erfahrungen sammeln und sich für eigene Unterrichtsideen inspirieren lassen. Bitte bringen Sie für diesen Hands-On Workshop ein internetfähiges Smartphone oder Tablet mit.			
Arne Brix	Kollaboratives Arbeiten mit digitalen Endgeräten	Hands on Workshop	Vernetztes Lernen und Arbeiten im schulischen Umfeld bietet die Chance SuS an konkreten Inhalten, methodisch und in didaktisierter Form, für zukünftige Arbeitsbereiche und Lernsettings vorzubereiten. Dieser Workshop zeigt beispielhaft browserbasierte und iOS-abhängige Anwendungen und deren Einsatz im Unterricht mit dem ziel kooperative Arbeitsformen und Vernetzung mit digitalen Endgeräten zu fördern.			
Arne Sorgenfrei	OER Unterrichtsbausteine - digital.learning.lab	Talk (Vortrag)	Seit Jahren wird intensiv über die Potenziale von Open Educational Resources (OER) diskutiert. In Hamburg wird seit 2018 die Erstellung von freien Unterrichtsmaterialien in großem Umfang mit öffentlichen Mitteln finanziert. Die Behörde hat dazu ein Team von Hamburger Lehrkräften zusammengestellt, die Unterrichtsmaterialien mit digitalen Elementen entwickeln. Im Talk wird der Umgang mit der Plattform digital.learning.lab eingeführt, Beispiele von Unterrichtsbausteinen vorgestellt und erläutert, wie die KMK-Kompetenzen berücksichtigt werden.	Gestaltung der Präsenzphase im Flipped Classroom	Hands on Workshop	Die Einbindung von Erklärvideos in den Unterricht wird immer populärer. Der Flipped Classromm und dessen Variante in-class flip stellen häufig das methodische Setting dar, welches insbesondere neue Möglichkeiten der Gestaltung der Präsenzphase ermöglicht. Mehr Zeit für Anwendungsaufgaben und kreative Aufgabenformate bieten die Chance eines differenzierten und individualisierten Unterrichts. Ein solches individualisiertes und offenes Lernsetting kann aber auch dazu führen, dass sich die Lernenden sich "verzetteln". Für den Flipped Classroom werden agile Lernmethoden und das Ivi-Teamboard zur Strukturierung des Unterrichts vorgestellt.
Benedikt Heitmann	Absolute Beginners - Eine technische Einführung in die Tabletnutzung	Hands on Workshop	Hier werden die Möglichkeiten des Tableteisatzes für Anfänger dargestellt und ausprobiert, damit Sie sich mit allen Basics auf die weiteren Workshops freuen können. Bitte beachten Sie, dass es sich hier um eine technische Schulung handelt und keine didaktischen Themen besprochen werden.	Tablets als digitale Lehrertasche	Hands on Workshop	Das papierlose Büro? Für viele ein Traum. In diesem Workshop werden die Möglichkeiten des Tablets als Werkzeug in Lehrerhand vorgestellt und erprobt. Auch werden Grenzen aufgezeigt, bei denen auf Papier nicht verzichtet werden kann. Alle vorgestellten Apps funktionieren plattformunabhängig.
Bernd Bahn (Jambo)	Schnelles und einfaches Einbinden von schuleigenen und schülereigenen Tablets mit unterschiedlichen Betriebssystemen in den Unterricht	Firmenangebot	Wie kann ich schülereigene Tablets (BYOD) mit unterschiedlichen Betriebssystemen einfach in das jambo-Device-Management einbinden, ohne jedes Gerät einzeln konfigurieren zu müssen? Wie kann ich schnell eine sichere Prüfungsumgebung herstellen? Wie stelle ich sicher, dass in der Schule nur schulisch erwünschte Apps genutzt werden und z.B. Multiuser-Games ausgeblendet sind? Wie verteile ich Apps auf alle Tablets? Wie wird der Datenschutz bei schuleigenen und bei schülereigene Geräten sicher gestellt? - Fragen über Fragen ... im Rahmen dieses Workshops werden Antworten gegeben.			
Bernd Wilpsbäumer	Tabellenkalkulationen in Mathematikunterricht der Sek 1 – Möglichkeiten zur Einbindung in den Unterricht mit Tablets	Hands on Workshop	Die Nutzung von Tabellenkalkulationen im Mathematikunterricht steht schon seit einigen Jahren im Bereich der prozessbezogenen Kompetenzen im Kerncurriculum der Sek 1 in NRW. Pflicht also! Doch die Realität sieht anders aus. Aufgrund fehlender Endgeräte kommt es selten – wenn überhaupt nur bei ausgewählten Projekten – zum Einsatz von Tabellenkalkulationen. Durch Tabletkoffer im Unterricht oder in Tabletklassen ist es jedoch möglich, Tabellenkalkulationen als regelmäßig genutztes Werkzeug einzusetzen. In diesem			
Bernd Wöhlbrandt	Unterrichtsprojekte „3-D-Welten bauen, darin Geschichten erzählen oder Spiele gestalten"	Hands on Workshop	Die Teilnehmer lernen die App „Freggers Play" kennen. Sie bauen eine eigene 3-D-Welt. Sie lernen die Handhabung von Aktionselementen kennen. Sie üben einige Handlungsabläufe. Sie bekommen einige Anregungen für Unterrichtsprojekte und wie man sie in einer 7. oder 8. Klasse umsetzen kann. Praxis-erprobtes Projekt-Beispiel: Unterrichtsprojekt „Spiele in 3-D-Welten gestalten" mit folgender Abfolge: Kurz-Analyse von vorhandenen Beispielen - Erfassung der Aktionselemente - Ablaufplanung - Umsetzung - Screening der Umsetzung - Videobearbeitung (Schüler-Ergebnisse sind vorhanden). Teilnehmer-Niveau „Grundkenntnisse im Umgang mit iPad sind vorhanden"	Erfahrungsbericht „Vorbereitung und Umsetzung eines Schulprojektes elternfinanzierte 1:1-Tablet-Lösung"	Talk (Vortrag)	Lohnt es sich? - Erfassung des Ist-Standes einer Schule - Vorbereitung des Kollegiums - Konzepterarbeitung - Einbeziehung der Schulgremien - Partnersuche - Geräte-Bundle - Umfragen - Elterninformationsabend - Konzept zum Start mit Schülern - Strategien und Taktik der ersten Jahre - Erfahrungen nach 2,5 Jahren Praxis Teilnehmer-Niveau: auf der Suche nach Lösungen, vorhandene Erfahrungen mit Zwischenlösungen
Carsten Bertram	Unterrichtsszenarien mit iPads an der Grundschule mit Schwerpunkt Mathematik und Sachunterricht	Hands on Workshop	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.			
Carsten Bertram / Kai Milde	Digitale Grundschule - nachhaltig und für alle	Talk (Vortrag)	Im Rahmen eines Erfahrungsberichtes mit konkreten Beispielen aus den Bereichen: Medienkonzept, Hospitationsangebote, technische Ausstattung bieten wir einen Leitfaden an, wie an unserer Grundschule am Heidenberger Teich digitaler Alltag gelebt wird. Besonderen Fokus möchten wir darauf legen, wie uns die Einbeziehung des gesamten Kollegiums gelungen ist.			
Christian Schlöndorf	Digitalpakt#D - Mein Stück vom Kuchen	Talk (Vortrag)	Wie funktioniert der Digitalpakt vom BMBF und wie sichere ich mir mein Stück vom Kuchen? Was wird von wem gefördert und welche Gegenleistung muss für eine Förderung erbracht werden? Bei diesem Talk erhalten Schulen und Schulträger Informationen zu den Zielen des Digitalpakts und zu dessen Umsetzung auf Länderebene. Sie erfahren, welche Fragen zu klären und welche Formalitäten zu erfüllen sind, damit ein Antragsverfahren erfolgreich sein kann.			
Christian Wettke	Verschiedene Gamificationplattformen und deren Alltagstauglichkeit	Hands on Workshop	Die Suche nach erfolgreichen digitalen Unterrichtskonzepten ist so aktuell und spannend wie lange nicht. Der Ansatz, bestimmte Elemente des unterrichtlichen Alltages zu gamifizieren, trägt nicht nur zur Auflockerung des Unterrichtsgeschehen bei, sondern birgt das Potential, den Unterricht auf ein komplett neues Niveau zu heben. Gamification im Unterricht ist jedoch oft ein zweischneidiges Schwert. Neben dem Potential (was die Möglichkeiten der Vermittlung und der Schülermotivation angeht) sind sie oftmals stark unter Legitimationsdruck (aufgrund des spielerischen Charakters und der ihnen gegenüber herrschenden Vorurteile). In dem Workshop sollen nun zwei verschiedene Gamification-Plattformen (Actionbound und Classcraft) im Bezug auf ihre Einsatzmöglichkeiten vorgestellt, erfahren und diskutiert werden. Hierbei soll bewusst der Fokus auf dem sinnvollen Einsatz beider Plattformen als gewinnbringendes Element im Unterricht gelegt und der Gamification-Ansatz kritisch hinterfragt werden.rricht gelegt und der Gamification-Ansatz kritisch hinterfragt werden.	„Now that's too much!" - Apps und Wege, eine Überforderung zu erleben und zu vermeiden	Hands on Workshop	Wir alle möchten unseren Unterricht durch die Hinzunahme von digitalen Medien und Apps verändern und verbessern. Da hat man nun die eine Anwendung, die eine App gefunden, die den eigenen Unterricht möglicherweise radikal verbessert und stellt dann fest: „Shit, ich und meine Schüler brauchen dazu 2 Wochen Einarbeitungszeit bis wir sie produktiv nutzen können. Lohnt sich das? Geht das auch anders?" In diesem Workshop sollen bewusst Anwendungen und Abläufe skizziert, demonstriert und besprochen werden, die die Gefahr bergen, eine Überforderung der Schüler (und auch eines selbst) herbeizuführen. Gleichzeitig sollen als Kontrastierung jeweils einfache und schnell einsetzbare Lösungen und Anwendungen dargestellt werden.
Christopher Klöffer (CampusLAN)	Filr - Unsere private Cloud, damit niemand unsere Daten klaut!	Firmenangebot	Wie kann ich sicher auf meine Daten zugreifen, heute, morgen, von überall und mit jedem Gerät? Micro Focus Filr bietet eine einheitliche Umgebung für die Dateizugriffe, und zwar unabhängig davon wo ich mich befinde und welches Gerät ich nutze. In diesem Workshop lernen Sie Filr kennen, wie man damit arbeitet, sicher auf Daten zugreift und diese mit anderen teilt. Absolut DSGVO Konform!			
Constanze Lotter	Must-haves für Newbies – digitale Werkzeuge für Neueinsteiger	Hands on Workshop	Ziel dieses interaktiven Vortrags ist es aufzuzeigen, wie schülerzentrierter Unterricht mit Hilfe von digitalen Werkzeugen gelingen kann. Vorgestellt werden ausgewählte Apps und webbasierte Tools, die sich leicht im Unterricht einsetzen lassen. Benötigt werden dafür nur die Materialien, die ein Lehrer ohnehin in der Schultasche hat: Smartphone oder Computer, Post-its und USB-Stick mit Unterrichtsmaterialien. So lässt sich „Digitales Lernen" im eigenen Fach – auch ohne Vorkenntnisse – verwirklichen!	Interaktive Lernbausteine mit LearningApps erstellen	Hands on Workshop	Dieser Workshop erläutert anhand von Erklärvideos die wesentlichen Funktionen, welche das Erstellen und den Einsatz von LearningApps im Unterricht ermöglichen. Es wird eine Auswahl an Templates vorgestellt (z.B. Vorlagen für Zuordnungsübungen, Multiple-Choice-Tests) und erklärt, wie diese überarbeitet und anschließend genutzt werden können. (Bitte Kopfhörer mitbringen)
Cord Gudegast	Energize! Digitale Unterrichtseinheiten erstellen	Hands on Workshop	Die Webplattform Cloudschool bietet eine gute und leicht zu nutzende Basis für digitale Lerneinheiten. In diesem Worshop soll ein Beispiel vorgestellt werden. Im Anschluss geht es in die Praxis und eigene Inhalte können angefertigt werden. Dabei wird z.B. auf learningapps.org, padlet.com und etherpad - und wie man diese in cloudschool zusammenführt - eingegangen.			
Cornelia Schneider- Pungs	Assistive Tech in der Sprachbildung	Hands on Workshop	Große Klassen, in denen Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Förderschwerpunkten zusammen lernen, sind eine Herausforderung für die Lehrkraft. In diesem Workshop beleuchten wir daher Möglichkeiten, Lerntools von Microsoft zur Binnendifferenzierung im Schrift-Sprach-Erwerb einzusetzen. Vor allem Lese-Rechtschreib-Schwächen, häufige Schwierigkeiten langsamer Lerner und Lernerinnen sowie die Förderung im Bereich „Deutsch als Zweitsprache" können mit der vorgestellten Software unkompliziert und anwenderfreundlich verbessert werden. Dabei richtet sich der Workshop an Unterrichtende aller Fächer, in denen Textarbeit eine Rolle spielt. Alle Teilnehmer sind zudem eingeladen, eigene Ideen vor Ort experimentell umzusetzen. Die Ergebnisse werden gemeinsam besprochen und dabei Möglichkeiten und Grenzen der vorgestellten Software erörtert.			
Cornelia Schneider- Pungs (Microsoft)	Schulentwicklung im Digitalen Wandel: Von der Vision bis zur Praxis	Firmenangebot	In diesem Workshop erhalten Sie individuelle Praxistipps zur Entwicklung eines Medienkonzepts an Ihrer Schule. Der Fokus liegt dabei auf einem ganzheitlichen Ansatz mit verschiedenen Modulen zur Organisations-, Personal- und Unterrichtsentwicklung sowie zur Infrastruktur. Erfahren Sie zudem in Praxisbeispielen, wie andere Schulen digitales Lehren und Lernen auf diese Weise erfolgreich umsetzen und welche Auswirkungen der Digital-Pakt auf Ihre Schule haben kann.			
Daniel Sawahn	Absolute Beginners - Eine technische Einführung in die Tabletnutzung	Hands on Workshop	Hier werden die Möglichkeiten des Tableteisatzes für Anfänger dargestellt und ausprobiert, damit Sie sich mit allen Basics auf die weiteren Workshops freuen können. Bitte beachten Sie, dass es sich hier um eine technische Schulung handelt und keine didaktischen Themen besprochen werden.			
Daniela Albrecht-Frommann	Unterrichten im digitalen Klassen[RAUM]	Talk (Vortrag)	Wie kann schulisches Lernen abseits von Frontalunterricht und Kreidetafel aussehen? Mit neuen Lernräumen gibt man SuS die Möglichkeit selbstständig und motiviert und den individuellen Bedürfnissen in einer inklusive Klasse gerecht zu werden. Durch Mobile Technik können schulische Lernorte im offenen Lernen neu definiert werden.			
Daniela Knapp (WBF)	WBF-Medien für Ihren digitalen Unterricht	Firmenangebot	WBF-Unterrichtsfilme und Unterrichtsmedien eignen sich in besonderem Maße zum mobilen Lernen im Unterricht: Die Schülerinnen und Schüler können sich mit Filmsequenzen und zahlreichen Arbeitsmaterialien die Lerninhalte selbst erschließen, gemeinsam erarbeiten oder ihr Wissen testen. Die neuen digitalen Lernmodule des WBF ermöglichen darüber hinaus eine interaktive Bearbeitung der Materialien - insbesondere auch an mobilen Endgeräten. Im Workshop zeigen wir Ihnen an aktuellen Produktionen, wie Sie Ihren digitalen Unterricht spannend, kreativ und binnendifferenziert gestalten können.			
Dejan Mihajlovic	World of Lehrkraft 2050	Hands on Workshop	Es wird ein Talkshop (Talk+Workshop, ein Raum für Impulse und Austausch) zu den Fragen der Kompetenzen, Rolle und Haltung von Lehrenden im Jahre 2050. Welche Ausbildung, Ressourcen und Strukturen sind dafür notwendig? Was davon kann wie vielleicht auch schon früher umgesetzt werden? Am Ende sollen gemeinsam Ideen, Visionen oder konkrete Ansätze für die nächsten Schritte im eigenen Umfeld entwickelt werden. In diesem Talkshop wird es keine PDF mit allen Lösungen zum Ausdrucken und Mitnehmen geben. Das Angebot richtet sich ausschließlich an offene, lösungsorientierte, kreative, teamfähige und gut gelaunte Menschen. Jede Expertise und Perspektive ist herzlich willkommen. Es wird geduzt und auch mit kollaborativen Settings gearbeitet. Bringt also mobile Endgeräte mit Internetz mit, auf denen man gut schreiben kann.			
Dirk Hetterich (Lancom)	LAN in der Schule - Leitfaden für den Auf- und Ausbau von Netzwerk-Infrastrukturen an Schulen	Firmenangebot	- Welche Kriterien sind zu beachten bei der Planung und Umsetzung - Wie kommt das WLAN in die Schule - Wer betreut das Netzwerk und die Infrastruktur			
Dirk Hildebrand (CERTNET GmbH)	Zertifizierte Medienkompetenz für alle – mit der Microsoft Imagine Academy	Talk (Vortrag)	Zahlreiche Tools unterstützen den Unterricht: von Schulungsunterlagen und Videokursen, bis hin zu Prüfungsvorbereitungsmaterialien und IT-Prüfungen. In diesem Workshop zeigen wir, wie Lehrende und Lernende gleichermaßen vom Lernportal „Microsoft Imagine Academy" profitieren. Angesprochen werden Themen aus den Bereichen von IT-Grundlagen, über Microsoft Office, Softwareentwicklung bis zur Systemadministration. Darüber hinaus erhalten Sie einen Einblick in eine aktuelle Microsoft-Office-Prüfungssituation. Jede/-r Teilnehmer/-in am Workshop erhält ein kostenfreies Assessment- und Lerntool auf dem Level einer Microsoft Office-Prüfung (Microsoft Office Specialist).			
Dirk Neumann	Mensch oder Monster: Digitale Medien zum Differenzieren	Hands on Workshop	Einsatz von digitalen Medien ist nicht nur für die Schülerinnen und Schüler sehr motivierend, sondern kann auch die Lehrkraft entlasten. Gerade bei heterogenen Lerngruppen bieten sich hier viele Möglichkeiten. Am Beispiel der beiden Online-Lernplattformen "Learningapps.org" und "Antonapp" soll der zielführende Einsatz digitaler Endgeräte im Unterricht gezeigt werden. Beide Systeme bieten eine Vielzahl von vorgefertigten Unterrichtsmaterialien. Bei Learningapps.org besteht zudem die Möglichkeit eigene Materialien niederschwellig zu erstellen. Beide Plattformen laufen auf allen Betriebssystemen und sind sowohl im Computerraum, als auch mit mobilen Endgeräten einsetzbar. In dem Workshop werden beide Lernplattformen in ihrer Funktionalität vorgestellt. Anschließend können beide Systeme ausprobiert werden.	Hast du was gelernt? Ja/Nein/Vielleicht: Formatives Feedback und Assessment im Unterricht	Hands on Workshop	Erheben von Lernständen, Feedback geben und bekommen. Es gibt viele Online-Plattformen und Apps, mit denen man im Unterricht schnell und niederschwellig Meinungen, Wünsche, aber auch Fachwissen und Kompetenzen abfragen kann. Dieses ist für die Schülerinnen und Schüler meist sehr motivierend und bietet der Lehrkraft gute Möglichkeiten, seinen Unterricht zu reflektieren und weiterzuentwickeln. In diesem Workshop werden unterschiedliche Tools zum formativen Feedback/Assessment vorgestellt und ausprobiert. Pingo, Kahoot, Learningapps.org und ähnliche sind alle kostenlos und laufen auf verschiedenen Betriebssystemen. Die Teilnehmer erhalten die Möglichkeit, eine Abfrage in einem der vorgestellten Tools selbst umzusetzen.
Elke Noah	Edubreakout - Einfacher Start	Hands on Workshop	Edubreakouts im Unterricht fördern bei Schülern, Teamarbeit, Kommunikation und Kreativität und ist für alle Altersgruppen geeignet. Gleichzeitig kann die Methode auch im Lehrerzimmer stark die Zusammenarbeit stärken. Obwohl die Arbeit mit digitalen Medien dabei nicht zwingend notwendig ist, ergeben sich viele interessante und niederschwellige Möglichkeiten um eher zögerliche Kollegen zu ermutigen, sich einer neuen veränderten Lernkultur (u.a. mit digitalen Medien) zu öffnen. Im ersten Teil spielen alle Teilnehmer ein Breakout (wie im Klassenraum) durch, um das Erlebnis zu erfahren und die Methode kennen zu lernen. Anschließend werden verschiedene Einstiegsmöglichkeiten, erste Schritte und Varianten diskutiert. Im letzten Teil werden dann Wege aufgezeigt, wie man gemeinsame Ideen sammeln kann, um den Start zu wagen. Digital affine Kollegen finden schnell weitere Möglichkeiten, mit Tablets und anderen Geräten die Edubreakout - Methode weiter zu entwickeln und damit auch herkömmlichen Unterricht weiter zu verändern. Die Methode kann flexibel und auch völlig unabhängig von der digitalen Ausstattung einer Schule angewendet werden (also keine Ausreden).			
Eyk Franz	Mit digitalem Storytelling und Erklärfilmen zum Lernerfolg: Adobe Spark im Unterricht	Hands on Workshop	Mit digitalem Storytelling zum Lernerfolg: Adobe Spark im Unterricht Werden Schüler vom „User zum Creator", verinnerlichen sie als schwierig empfundenen Stoff viel besser. Mit kostenfreien Werkzeugen wie Adobe Spark kreieren Anwender schnell und einfach animierte Videos, Webpräsentationen oder Social-Posts. Der Vorteil dabei: der technische Aufwand ist sehr gering. Die Bedienung der Web-basierten App ist selbsterklärend und die angebotenen Inhalte wie zum Beispiel Bilder, Icons und Musik sind lizenzfrei und damit bedenkenlos einsetzbar – für den Schulunterricht ein großer Vorteil.	Die 4 K und der Marshmallow: Kompetenzentwicklung mit Adobe Spark	Hands on Workshop	Tauchen Sie in den Marshmellow-Challenge ein und erleben Sie das Zusammenspiel von kollaborativen und kooperativen Methoden, praktizieren Sie kritisches und konstruktives Denken und beweisen Sie Ihre Kreativität beim Lösungsprozess. Erleben Sie mit Spark Video und Spark Post die Möglichkeiten von digitalen Werkzeugen in Phasen der Gruppenarbeit.
Fabian Fuge (IServ)	IServ – der digitale Dreh und Angelpunkt Ihrer Schule	Firmenangebot	Erfahren Sie, wie Sie mit Ihrem Kollegium digital kommunizieren, egal ob per E-Mail, Messenger oder Forum! Halten Sie Ihre Kollegen mit Newsbeiträgen auf dem Laufenden und transportieren Sie wichtige Informationen über den Infobildschirm direkt in das Schulgebäude. Mit dem Modul Stundenplan werden jeder Lehrperson und jedem Schüler die persönlichen Stunden- und Vertretungspläne geräteunabhängig angezeigt.Mit der strukturierten Dateiablage, dem Buchungsmodul zur Raum- und Ressourcenbuchung und dem Klausurplan digitalisieren Sie ohne Mühe und schaffen Mehrwerte für das ganze Kollegium.Im Hintergrund können Ihre Administratoren mit dem IServ spielend leicht das Netzwerk verwalten, Computer mit der automatischen Softwareverteilung installieren und aktualisieren. Darüber hinaus ist es mit dem integrierten MDM mühelos möglich iPads mit Apps und Profilen zu versorgen und somit für den Unterricht nutzbar zu machen. Die größten Vorteile mit IServ: Sie erhalten dabei alle oben genannten Funktionen aus einer Hand! Alle Funktionen nutzen Sie ortsunabhängig von jedem internetfähigen Tablet, PC oder Smartphone aus!			
Fabian Karg	„Was machst du da eigentlich?" Fortnite, Instagram und YouTube (wirklich) verstehen	Talk (Vortrag)	Auf den Spuren von drei Jugendlichen werden die Angebote genauer unter die Lupe genommen. Die geheimen Regeln von Instagram werden erklärt, der Reiz von Fortnite beim Spielen live erschlossen und es wird in die teilweise düstere Welt von YouTube eingetaucht.	Analog trifft digital: Geschichten visualisieren mit Lego und dem iPad	Hands on Workshop	Der Workshop führt die Teilnehmer von der ersten Idee zur Visualisierung eines Projektes über das Schreiben von Storyboards, bis hin zur Gestaltung von Flyern, Einladungen oder Plakaten zur Darstellung von (einfachen) Geschichten und der kreativen Interpretation von komplexeren Werken. Es wird mit den iOS Bordmitteln und der App Comic Life 3 gearbeitet.
Felix Kolewe	Unterrichtsworkflow mit Explain Everything	Hands on Workshop	Explain Everything gehört zu einer der wichtigsten Apps im digitalen Klassenzimmer, da sie vielseitig einsetzbar ist. In diesem Workshop möchte ich anhand von drei Beispielen zeigen, wie Explain Everything gewinnbringend im Unterricht eingesetzt werden kann. Dazu zählt die Verwendung von Explain Everything als digitales Whiteboard mit Aufnahmefunktion, Explain Everything als Feedbacktool und ich möchte die Potentiale von der App in Schülerhand aufzeigen.	Videos in fächerübergreifenden Unterrichtsszenarien	Hands on Workshop	Videos nehmen einen größeren Raum im Unterricht ein. Durch die Visualisierung lassen sich Unterrichtsinhalte kreativ und nachhaltig festhalten. In diesem Workshop zeige ich anhand von Beispielen aus diversen Fächern wie man Videos auf unterschiedlichen Wegen im Unterricht erstellen, bearbeiten und sichern kann.
Felix Müller (presented by Microsoft)	Schützen & Sicher agieren: Digitale Bildung als Chance für mehr Datenschutz	Firmenangebot	Schule hat und hatte immer schon mit der Erfassung und Auswertung von Daten zu tun. Natürlich müssen Daten von Schülern dabei besonders gut geschützt werden. Grundkenntnisse im Datenschutz, aber auch in Bild- und Urheberrecht sind deshalb – nicht erst seit der DSGVO – unerlässlich für Lehrkräfte. In diesem Workshop wird am Beispiel von Microsoft Tools gezeigt, wie Sie als Lehrkraft sicher durch den Datendschungel navigieren und wie Sie Ihre Schüler bei digitalen Aktivitäten anleiten und schützen.			
Frauke Hohberger	WarmApps - musiklische bewegte WarmUps in der Grundschule	Hands on Workshop	Lebendige musikalische WarmUps zum Einstieg in den Musikunterricht, zur Auflockerung zwischendurch, zur Vermittlung musiklalischer Grundlagen oder zur Untermalung eines Bewegungsimpulses. Welche Musikapps eignen sich dafür? Wie können Kinder selber musikalische WarmUps gestalten?	Musikapps zur einfachen Liedbegleitung	Hands on Workshop	Sie spielen kein Instrument, singen aber gerne und wünschen sich eine Akkordbegleitung? Oder einen groovigen Rhythmus der den Klassensong in Schwung bringt? Und am besten noch so, dass eine kleine Band aus Schülern Ihrer Klasse diese Begleitung übernehmen kann? Daran arbeiten wir in diesem Workshop. Bringen Sie gerne einen Song mit.
Georg Schlamp	Digitalisierung konkret - Fremdsprachenunterricht mit dem Ipad	Hands on Workshop	Digitalisierung ist das Thema der Stunde. „Es geht nicht um das Ob, sondern um das Wie" (Andreas Hofmann). Wie lassen sich Digitalisierung und zeitgemäße Bildung verbinden? Unzählige Apps und eine Flut an Möglichkeiten verhindern es oft, richtige Wege zu finden, Tablet-Computer wie das iPad gewinnbringend einzusetzen. Basierend auf theoretischen Grundlagen (4K-Modell, etc.) erhalten Sie in diesem Workshop Anregungen sowie konkrete und erprobte Anwendungsbeispiele aus dem Fremdsprachenunterricht, sowohl für Sie als Lehrer als auch für die Schüler. Der Workshop ist schulartübergreifend.	Fremdsprachlicher Literaturunterricht mit dem Ipad – Digitalisierung kreativ und binnendifferenzierend	Hands on Workshop	„Das iPad schafft für die Schüler den Übergang vom simplen Lesen eines Textes zur Interaktion mit dem Text. Und sobald es Interaktion gibt, entwickeln sie auch Interesse und sind motiviert." (Larry Reiff, Lehrer für Geisteswissenschaften an der Roslyn High School, New York) Digitalisierung ist das Thema der Stunde. n diesem Workshop erhalten Sie Anregungen sowie erprobte und direkt umsetzbare Anwendungsbeispiele aus dem Fremdsprachenunterricht, sowohl für Sie als Lehrer als auch für die Schüler. Moderner, kreativer, handlungsorientierter und schülerzentrierter Literaturunterricht mit Hilfe des iPads ist einer der vielen nötigen Schritte in Richtung Digitalisierung der Schule. Konkrete Unterrichtsbeispiele zur Nutzung des iPad zu Romanen wie J. Ashers „13 Reasons Why", L. Lowrys „The Giver" und M. Hamids „The Reluctant Fundamentalist.
Holger Jessen-Thiesen	Stationenlernen digital aufgepeppt oder echt erweitert?	Hands on Workshop	Digitale Übungen bieten eine einfache, motivierende Differenzierungsmöglichkeit im Stationenlernen, fördern aber nur wenige Kompetenzen für das Lernen in der digitalen Welt. Offenere (Wahl-) Stationen ermöglichen neben der fachlichen Vertiefung auch die Förderung der 4K-Kompetenzen und die Umsetzung der KMK-Strategie.	Mathematik dreidimensional - Digitale Helfer oder nur nette Ergänzung?	Hands on Workshop	Anhand von drei unterschiedlichen Beispielen (Simulation, 3D mit Rot-Grün-Brille und AR) wird gezeigt wie sich die digitale Unterstützung im Mathematikunterricht entwickelt (hat). Neben dem Hands on soll aber auch die Frage beleuchtet werden ob sich dadurch Mathematik verändert.
Ira Diethelm	Prinzipien der digitalen Welt fachfremd mit IT2School unterrichten	Talk (Vortrag)	Die Kultusministerkonferenz verlangt in ihrer Strategie zur Bildung in der digitalen Welt neben dem Einsatz digitaler Endgeräte im Unterricht auch eine ganze Reihe Kompetenzen, die Hintergrundwissen über die Prinzipien der digitalen Welt erfordern, z.B. darüber wie das Internet oder Verschlüsselung funktionieren. Dies stellt viele Lehrkräfte, die oft nicht Informatik studiert haben, vor große Herausforderungen. Das Unterrichtspaket IT2School setzt genau hier an und nimmt die Prinzipien Digitalisierung, Automatisierung und Vernetzung strukturiert in den Blick. Es bietet frei verfügbare Unterrichtsmaterialien, die extra für Fachfremde konzipiert wurden, sodass man schon ab dem Grundschulalter gemeinsam mit den Kindern spielerisch durch Blinzeln Daten übertragen und Codes und Algorithmen im Alltag entdecken kann.			
Irmgard Mühlhuber	3D-erleben: Von der Idee zum Objekt - praktisches Unterrichtsbeispiel aus dem Bereich 3D-Druck	Hands on Workshop	Im Projekt 3D-erleben wird der Einsatz von Schlüsseltechnologien in Schule und Unterricht pilotiert. Ziel des Projekts ist es, dass Schülerinnen und Schüler Problemstellungen verschiedener Unterrichtsfächer und Projekte kreativ und kollaborativ bearbeiten und als Ergebnis eine 3D-Datei erzeugen, die dann als anfassbares Lernprodukt gedruckt wird. Nach einer kurzen Vorstellung des Projekts durch die Projektleiterin Irmi Mühlhuber haben die Teilnehmer in einer hands-on-Phase mit Christian Albrecht die Möglichkeit, ein konkretes Unterrichtsbeispiel auszuprobieren. Entsprechend der im Workshop knapp bemessenen Zeit, wird per Modellage am Tablet ein einfaches 3D-Objekt selbst erzeugt. Ein eigenes Mobilgerät oder Laptop mit Internetzugang sollte möglichst mitgebracht werden. Auf die Rahmenbedingungen des schulischen Einsatzes und den Druck der erstellten Modelle, sowie weitere exemplarische Einsatzmöglichkeiten des 3D-Drucks wird im Anschluss eingegangen.			
Jan Ertmann (EF Class)	Digitaler Englischunterricht – zeitsparend, gesellschaftsrelevant, unterhaltsam und kollaborativ	Firmenangebot	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. You will experience EF Class from a students and the teacher's perspective. In order for you to be able to follow the workshop, make sure to sign up for a teacher account before the workshop. To sign up for your free teacher account via browser visit class.ef.com or download the app for iPads.			
Jan Hambsch	MiFd 4.0 Modell individuelle Förderung digital - das Update. Digitale Medien mit Konzept einsetzen.	Hands on Workshop	Nachdem das MiFd in z.B. in NRW, Bayern und BW auch Eingang in die Lehrerbildung gefunden hat, wurde es Zeit für ein Update und kleinere Anpassungen: Die Verankerung in grundlegenden Modelle wurde gestärkt und Apps upgedated. Der Workshop biete die Einordnung konkreter Unterrichtssituationen ins Modell: Best-Practice mit kleineren interaktiven Phasen.	Wie kommen Lehrende und Lernende aus der Kuschelecke?	Talk (Vortrag)	Technik-, Pädagogik- und Fortbildungskonzepte der JDS-Rastatt als Beispiel, wie zeitgemäßer Bildung der Weg geebnet werden kann.
Jan Säfken	Absolute Beginners - Eine technische Einführung in die Tabletnutzung	Hands on Workshop	Hier werden die Möglichkeiten des Tableteisatzes für Anfänger dargestellt und ausprobiert, damit Sie sich mit allen Basics auf die weiteren Workshops freuen können. Bitte beachten Sie, dass es sich hier um eine technische Schulung handelt und keine didaktischen Themen besprochen werden.			
Jan Vedder	Tablets im Sportunterricht	Hands on Workshop	Tablets und Sportunterricht? Passt das überhaupt zusammen? Ich sage ja! Es werden Beispiele aus der Praxis erprobt, gezeigt und gemeinsam reflektiert. Bitte Sportsachen bzw. Sportschuhe mitbringen.	Kommunikation & Kooperation mit dig. Endgeräten		Die Fähigkeit zur Kommunikation und Kollaboration sind zwei zentrale Kompetenzen für Lernende und Lehrende im 21. Jahrhundert. Gezeigt werden digitale Anwendungen, die Austausch und Zusammenarbeit im Unterricht fördern. Dies können z.B. Wortwolken bzw. Abfragen (Mentimeter), digitale Pinnwände (Padlet), Schreibgespräche (Etherpad), kooperative Lernformen (Oncoo) oder kollaborative Mindmaps (Baiboard) sein.
Jan Weber	Prüfungsformate als Indikator der Schulentwicklung - Sammlung, Erfahrungsaustausch, Weiterentwicklung	Talk (Vortrag)	In diesem Angebot werden alternative Prüfungsformate vorgestellt. Es soll aufgezeigt werden, warum Prüfungsformate stets zentraler Bestandteil nachhaltiger Schulentwicklung sein müssen. Im Laufe des Workshops soll eine Übersicht verschiedenster alternativer Prüfungsformate entstehen, die zur Weiterentwicklung dienen soll. Die Teilnehmenden sollen durch den Workshop befähigt werden, ein beispielhaft vorgestelltes Prüfungsformat in ihrem Unterricht umzusetzen und damit auch die Unterrichtspraxis umzugestalten. Es soll ein aktiver Austausch der Teilnehmenden untereinander erfolgen. Erfahrungen sollen ausgetauscht und eigene Projekte weitergedacht werden. Auch soll stets aufgezeigt werden, wie Innovationen von Prüfungsformaten mit aktuellem Schulrecht vereinbar sind.	Erklärvideos für den FlippedClassroom erstellen	Hands on Workshop	Die TeilnehmerInnen sollen nach dem Workshop in der Lage sein, ein eigenes Erklärvideo zu erstellen um dieses im Unterricht einzusetzen. Darüber hinaus sollen sie die Grundsätze des FlippedClassroom kennen und mit wenigen Anpassungen in ihrem Unterricht zeitnah einsetzen können. Ebenso sollen die Teilnehmer handlungskompetent und kriterienbegleitet das Erstellen von Erklärvideos durch SchülerInnen als Instrument der Diagnose und Leistungsmessung einsetzen können. Zunächst wird ein Überblick über die Möglichkeiten bei der Erstellung eines Erklärvideos gegeben. Vom Abfilmen eines Tafelanschriebs bis zur Aufzeichnung mit ExplainEverything und anschließender Bearbeitung mit einer Videoschnittsoftware. Diese Möglichkeiten erproben die TeilnehmerInnen dann im Anschluss, indem sie selbst ein Erklärvideo (zu einem vorgegebenen Thema) erstellen. Das Erstellen von Erklärvideos durch SchülerInnen wird einen weiteren Schwerpunkt einnehmen, da hier vor allem die Planungsphase viele Kompetenzbereiche ansprechen und daher Teil einer komplexen Aufgabe sein kann.
Jan Weickardt	Tableteinsatz im Fach Geschichte	Hands on Workshop	Der Unterricht im Fach Geschichte lebt u.a. vom Recherchieren, Strukturieren und Präsentieren. In diesem Workshop sollen Wege aufgezeigt werden, diese Elemente mit Hilfe des iPads umzusetzen. Hierzu werden Möglichkeiten zum Mindmapping, zur Erstellung von Comics sowie zur Präsentation per Erklärvideo vorgestellt und ansatzweise erprobt. Weiterhin werden einige themenspezifische Unterrichtsideen vorgestellt. Die Teilnehmer schauen sich dafür unterschiedliche Apps und viele weitere Einsatzmöglichkeiten von Tablets an.	Tableteinsatz im Erdkundeunterricht	Hands on Workshop	Das Tablet (im Fall des Workshops das iPad) drängt sich im Geographieunterricht geradezu auf als zeitgemäßes Unterrichtswerkzeug, da es so viele geographische Prozesse und Arbeitsweisen gibt, die sich gerade mit einem Tablet sehr gut veranschaulichen lassen. Wir schauen uns dafür unterschiedliche Apps und viele weitere Einsatzmöglichkeiten von Tablets im Geographieunterricht an. Die Fortbildung soll einen Einblick liefern, Anregungen bieten und zu einer Diskussion um den didaktischen Wert des iPads im Geographieunterricht einladen. Die Veranstaltung ist offen für alle Lehrkräfte, legt aber einen Schwerpunkt auf die Arbeit ab der Sekundarstufe.
Jens Lindström	Aufbruchstimmung erzeugen - Kolleg(inn)en mitnehmen	Talk (Vortrag)	In diesem Infoshop soll diskutiert werden, warum Kolleg(inn)en sich gegenüber der Digitalisierung von Schule verschließen und wie man sie mit auf den Weg nehmen kann.	Lernvideos hochwertig, günstig und zeiteffizient selbst erstellen	Hands on Workshop	In diesem Workshop soll an konkreten Beispielen gezeigt werden, wie mit kostenloser Software und minimalem Budget hochwertige Lernvideos in kürzester Zeit selbst erstellt werden können.
Joachim Oest	Design Thinking - Innovation in 60 Minuten	Hands on Workshop	Die Teilnehmer durchlaufen mit dem Format „Innovation in einer Stunde" den gesamten 6-stufigen Design-Thinking-Prozess in 60 Minuten. Dabei soll an der Fragestellung:„Gestalte ein Urlaubserlebnis für deinen Partner" schwerpunktmäßig die Methode -unabhängig vom Thema- vermittelt werden. Nach einer kurzen Einführung in das Design Thinking, durchlaufen die Teilnehmer den Prozess in Zweierteams und erleben die Dynamik dieser Innovationsmethode. Warm-ups und der Bau von Prototypen sind unverzichtbare Bestandteile des Workshops.			
Johannes Stanggassinger (Schulmanager Online)	Schulmanager Online: Digitales Klassenbuch und mehr	Firmenangebot	Im Papier-Klassenbuch fällt es schwer, den Überblick über Einträge, Fehltage und abgegebene Krankmeldungen zu behalten. Mit dem Schulmanager führen Sie das Klassenbuch online und per App. Sie sehen jederzeit, welche Einträge/Entschuldigungen noch fehlen und wie viele Fehltage ein Schüler hat. Ich stelle Ihnen die Software vor und gehe dabei auch auf weitere Funktionen ein, z. B. Online-Krankmeldung, bargeldlose Bezahlung von Schulkosten oder die Online-Anmeldung für Elternsprechtage und Wahlfächer.			
John Warkentin	Ein Crashkurs in digitaler Kreativität im Kunstunterricht mit Adobe apps Mix, Fix, Draw, Sketch.	Hands on Workshop	Using Adobe Apps Draw, Sketch, Mix and Fix participants will explore how to easily transform their tablets as devices for visual creativity. Suitable for teachers of all subjects. Auf Denglisch	Mit digitalem Storytelling und Erklärfilmen zum Lernerfolg: Adobe Spark im Unterricht	Hands on Workshop	Mit digitalem Storytelling zum Lernerfolg: Adobe Spark im Unterricht Werden Schüler vom „User zum Creator", verinnerlichen sie als schwierig empfundenen Stoff viel besser. Mit kostenfreien Werkzeugen wie Adobe Spark kreieren Anwender schnell und einfach animierte Videos, Webpräsentationen oder Social-Posts. Der Vorteil dabei: der technische Aufwand ist sehr gering. Die Bedienung der Web-basierten App ist selbsterklärend und die angebotenen Inhalte wie zum Beispiel Bilder, Icons und Musik sind lizenzfrei und damit bedenkenlos einsetzbar – für den Schulunterreicht ein großer Vorteil.
Jörg Steinemann	Argumente gegen das Digitale in der Schule	Talk (Vortrag)	In Diskussionen, Artikeln und Leserbriefen werden oft Argumente gegen das Digitale und insbesondere gegen 1:1-Ausstattungen in der Schule genannt. Es ist wichtig, diese Argumente zu kennen. Gewisse davon sind unsinnig oder leicht zu widerlegen, andere gilt es durchaus zu bedenken und nicht von der Hand zu weisen.Aus diesem Grund werden in diesem Talk Argumente gegen das Digitale in der Schule dargestellt und besprochen. Die Argumente werden nach dem folgenden Schema besprochen: • Prototypische Formulierung • Beispiele • Gegenargumente • Diskussion			
Josef Buchner	Vom Video zum Lernvideo	Hands on Workshop	Mehr Zeit für Individualisierung, Methodenvielfalt und Beziehungsarbeit? Welche Lehrkraft wünscht sich das nicht! Mit dem Konzept Flipped Classroom kann ein erster Schritt in diese Richtung unternommen werden, da die Wissensvermittlung in Lernvideos ausgelagert wird. Damit die Videos aber auch angesehen werden und vor allem auch zum Lernen anregen, gilt es ein paar Gestaltungskriterien zu berücksichtigen. In diesem Workshop lernen Sie die Kriterien kennen, um vom Video zum Lernvideo zu kommen. Im Anschluss dürfen Sie selber ein erstes Video planen und produzieren.			
Josef Buchner / Arkadi Jeghiazaryan	Das Nicht-Sichtbare sichtbar machen – Lernen mit Augmented und Virtual Reality	Makerspace	Begeben Sie sich mit Arkadi und Joe auf eine Suche nach der Realität! Technologische Entwicklungen im Bereich AR und VR lassen uns nicht nur unsere eigene Realität erweitern, sondern können auch klassische Lernräume aufbrechen. Für den Einsatz im Unterricht ergeben sich vielfältige Potentiale, welche möchten wir in diesem Vortrag gerne vorstellen. Außerdem stellen wir Beispiele vor, wie augmentiertes und immersives Lernen auch Ihren Unterricht anreichern kann.			
Julia Frei / Anika Kirsch	Innovation ist keine Magie - Design Thinking mit Schülern	Hands on Workshop	Unsere Umgebung ändert sich permanent, neue Probleme entstehen und diese verlangen nach neuen Lösungswegen. Man kann sich zu ihrer Lösung nicht der gleichen Denkweise bedienen, die sie erschaffen hat. Neue Herausforderung und neue, bisher sogar noch nicht einmal bekannte Aufgaben der Zukunft benötigen neue, innovative Denkweisen, Problemlösestrategien und Lösungsansätze. ‚Design Thinking' verbindet diese Herangehensweisen. Der Ansatz wird allgemein, vor allem aber im Hinblick auf die konkrete und praktische Umsetzung in der Schule und im Unterricht vorgestellt. Die einzelnen Phasen werden von den TeilnehmerInnen aktiv durchlaufen. Gemeinsam können Fragestellungen und Unterrichtsinhalte erarbeitet und diskutiert werden. Dabei rücken Aspekte wie Kreativität, kritisches Hinterfragen, Kollaboration, Innovationsfähigkeit und vernetztes Denken sowie die Nutzerzentrierung und eine positive Fehlerkultur in den Vordergrund.	Keine 1:1 Ausstattung? Kein Problem! Praxisbeispiele aus 1:n Unterrichtssituationen.	Hands on Workshop	Was tun, wenn man nicht den Luxus einer 1:1 Ausstattung an der Schule hat, wenn also nicht alle SchülerInnen über ein eigenes Tablet verfügen? In diesem Workshop werden größtenteils projektbasierte und schülerorientierte Beispiele aus unserem Schulalltag (500 SchülerInnen und 20 iPads), die mediengestütztes Lernen und zeitgemäße Bildung ermöglichen, vorgestellt. Die Beispiele stammen vor allem aus den Bereichen Deutsch, Gesellschaftswissenschaften, Sprachen und Religion. Dabei ist wichtig, dass die Umsetzung fächerübergreifend möglich ist. Auch das schuleigene Fach „Medien und Mehr" wird kurz vorgestellt. Dieses Fach stellt unsere momentane Lösung zur Vermittlung der Medienkompetenzen dar, da auch an unserer Schule noch nicht alle KollegInnen die von der KMK geforderten „Kompetenzen in der digitalen Welt" innerhalb ihrer Unterrichts vermitteln (können), wir aber trotzdem einen Weg finden müssen, die gesamte Schülerschaft zu erreichen. Der Workshop wird in 2 Teile gegliedert sein:1.Teil: Best Practice Beispiele, 2.Teil: Erprobungsphase (je nach Erfahrungsstufe/Interesse.
Julia Hastädt	QR-Codes im Unterricht vielseitig nutzen	Talk (Vortrag)	Die Einsatzmöglichkeiten von QR-Codes im Unterricht sind vielseitig und so können sie in nahezu allen Unterrichtsphasen Anwendung finden. Das besondere Potenzial liegt unter anderem in der Leistungsdifferenzierung sowie in der Nutzung in kooperativen Lernformen. Dabei möchte ich aufzeigen, wie verschiedenste Formen von QR-Codes erstellt werden können, dass es auch QR-Codes gibt, die ohne Internetverbindung nutzbar sind und wie der Einsatz im Unterricht erfolgen kann. Die Teilnehmenden möchte ich dazu ermuntern, in dem Workshop bereitgestellte Materialien zu testen, in Kleingruppen selbst didaktische Einsatzmöglichkeiten mit QR-Codes zu entwickeln und im Anschluss zu präsentieren/zu diskutieren.	Medienprävention durch "Medienscouts" mit digitaler Interaktion	Hands on Workshop	Im Rahmen des Angebots würde ich unseren Medienpräventionsworkshop, der durch die Medienscouts unserer Schule zum Thema "Social Media" für die Jahrgangsstufe 7 konzipiert wird, mit digitaler Interaktion mit den Teilnehmenden durchführen. Das Prinzip, was sich hinter diesem Konzept verbirgt, ist die Förderung der Medienkompetenz der SchülerInnen durch ältere MitschülerInnen. Dabei ist der Fokus auf einen starken Lebenswelt- und Gegenwartsbezug gelenkt. Im Rahmen des Workshops wird digital interagiert, wobei keine Daten im Internet landen.
Juliane Richter	Digitale Medien im Unterricht - eine Forschungsperspektive	Talk (Vortrag)	Wie können digitale Medien didaktisch sinnvoll im Unterricht eingesetzt werden? Für diese Frage gibt es eine Vielzahl an Antwortmöglichkeiten beispielsweise anhand von Best-Practice Beispielen. Viele Aspekte dieser Frage sind zudem Gegenstand von pädagogisch-psychologischer Forschung. Der Vortrag geht auf relevante Theorien und Modelle in diesem Kontext ein und stellt Forschungsergebnisse zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht vor.			
Julie Dannheim	Greenscreen im DaZ-Unterricht	Hands on Workshop	Kinder mit Migrationshintergrund erhalten durch den Einsatz des Greenscreen die Möglichkeit, selbstbewusst in spielerischem Umgang, sprachliche Barrieren abzubauen. Die digitale Handlungsfähigkeit des Grundschulkindes steht dabei im Vordergrund - in Einklang mit der durchgängigen Spracherziehung. Kinder werden dabei zu Akteuren in Bilderbüchern und tauchen in andere Welten ein.			
Jutta Schneider (Code your Life)	Mit der Turtle zu mehr Teilhabe: Programmieren in inklusiven Lernsettings	Hands on Workshop	Programmieren ist DAS Zukunftsthema und wird auch in Bildungskontexten immer wichtiger. Von verschiedenen Seiten werden die Rufe lauter, Programmieren als weitere Fremdsprache in Schulen zu etablieren. Doch welche Programmiertools eignen sich wirklich im Rahmen von Bildungsprozessen und wie kann man Mädchen und Jungen gleichermaßen fürs Programmieren begeistern? Und geht das auch in inklusiven Lernsettings? Was macht man als Lehrkraft, wenn man selbst gar nicht programmieren kann? Die Bildungsinitiative Code your Life stellt sich dieser Herausforderung und bietet Fachkräften ein breites Unterstützungsangebot, um mit Kindern bereits ab der dritten Klasse spannende und kreative Programmiererlebnisse zu schaffen. Im Workshop bekommen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer einen Einblick, wie Programmieren niedrigschwellig und anschaulich vermittelt werden kann. Immer mit einer gewissen Portion Herausforderung und garantiertem Wow-Effekt. Im Zentrum steht dabei die Programmiersprache Logo und die App TurtleCoder, mit der Schritt für Schritt grundlegende Prinzipien des Programmierens erlernt und algorithmische Strukturen identifiziert werden können. Mithilfe einer digitalen Schildkröte, ersten Befehlen und ein wenig Experimentierfreude entstehen bereits nach kürzester Zeit beeindruckende selbst-programmierte Kunstwerke.			
Kai Milde	Coding für die Grundschule	Hands on Workshop	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, über verschiedene Robotik-Systeme 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!			
Karin Schüttendiebel	Film in Niedersachsen	Talk (Vortrag)	Filmbildung ist ein Teil der Medienbildung und Niedersachsen ist dabei ziemlich weit vorne! Wir bieten Tools zur interaktiven Analyse an und fördern ebenso die Filmproduktion. Davon kann auch die mobile Schule profitieren- nutzen Sie die vorhandenen Möglichkeiten und machen Sie Film zu einem Baustein ihres Medienbildungskonzeptes.	Filmproduktion mit Tablets	Hands on Workshop	Noch nie war Filmen so einfach und noch nie wurden so viele Filme durch Kinder und Jugendliche veröffentlicht. Umso sinnvoller ist es, neben der einfachen technischen Seite der Filmproduktion auch die Grundlagen der Filmsprache und Ideenentwicklung zu bedenken, um Qualität ins Clipchaos zu bringen.
Katja Bröckl-Bergner	Erstellung einer Digitale Schnitzeljagd für Senioren im P Seminar	Talk (Vortrag)	Wie kommt ein soziales Bildungsprojekt aus der Erwachsenenbildung zu SchülernInnnen eines P Seminars an einem bayerischen Gymnasium? In diesem Vortrag werde ich über die Entstehung der Idee, die Planung, die Koordination der verschiedenen Beteiligten sowie die Arbeit an der App Actionbound erzählen. Welche Ziele verfolgt dieses Projekt? Großes Ziel: Einen Mehrwert für die Gesellschaft! Die digitale Welt kann Generationen verbinden! Nebeneffekt: Die SchülerInnen setzen sich mit ihrer und der digitalen Welt der Senioren auseinander, lernen moderne Arbeitsweisen und -techniken. Eine Beratungsagentur wird die SchülerInnen in die Design Thinking Welt einführen und als Experte für digitale Produkte mit Rat und Tat zur Seite stehen.	Gebastelte DIN A3 Plakate sind schön - Plakate mit dem Grafik Tool Canva können mehr!	Hands on Workshop	Einführung in das Grafikdesign Tool Canva - Erstellung eines Plakats - Weitere Spielmöglichkeiten - QR Quiz einbinden
Katzer-Diekmann / Meyer / Ottmann	Mappenführung, Erklärfilme und Datentransfer, Workshop zu Notability und ExplainEverything aus Schülerhand	Hospitation, Schülerbeteiligung	Schülerinnen des Jahrgangs 8 der Liebfrauenschule Vechta stellen ihre Erfahrungen nach zwei Jahren iPad-Nutzung vor. In einem ersten Teil werden sie zur "papierlosen" Mappenführung, zur Erstellung von Erklärfilmen und zum Datentransfer referieren, im zweiten Teil der Veranstaltung bieten sie selbständig Talks im Sinne eines "Speedappings" zur Handhabung der eingesetzten Apps "Notability", "ExplainEverything" und "WebDAV Nav+" an.			
Kay Sturzwage	Interaktive Apps und Online-Tools im Unterricht	Hands on Workshop	Dieser Workshop richtet sich an Lehrkräfte, die noch keine oder wenig Erfahrung in der Arbeit mit interaktiven Apps (vorrangig für das iPad) und Online-Tools im Unterricht haben. Die Grundfunktionen ausgewählter, interaktiver Apps und Online-Tools werden vorgestellt und praktisch erprobt. Abgerundet wird der Workshop mit einem wissenschaftsbasierten Ausblick, wie intensiv man mit seinen Schülerinnen und Schülern App-gestützt bzw. generell online arbeiten sollte. Bitte bringen Sie zum Workshop ein Tablet mit.			
Kirsten Visscher (Zulu)	Intuitiver Workflow mit ZuluDesk Teacher und Apple Classroom	Firmenangebot				
Lale Özren (Gesellschaft f. digitale Bildung)	GYOD - BYOD: Wer bezahlt das? Möglichkeiten der Finanzierung von Tablets im Unterricht	Firmenangebot	In diesem Workshop wollen wir die unterschiedlichen Möglichkeiten zur Finanzierung mit ihren jeweiligen Vor- und Nachteilen betrachten: - Elternfinanzierung als Mietkauf oder Miete über variable Laufzeiten, zentral beschafft über den Bildungsfachhändler - Schul- oder schulträgerfinanzierter Mietkauf oder Tablet-Miete: bietet sich an für mobile Klassenlösungen oder Projekte - soziale Förderung für einkommensschwache Familien über Schule / Schulträger oder Fördervereine / Sponsoring: Chancengleichheit auch und vor allem im digitalen Unterricht			
Lea Schulz	#DiKlusion: Inklusion und Digitale Medien - Erfolgskonzepte für die inklusive Schule	Hands on Workshop	Inklusion und Digitale Medien - zwei enorme Herausforderungen für die Schule - unter einem Dach betrachtet, eine Chance zur Individualisierung des Unterrichts und der Teilhabe aller. Viele Kinder benötigen in inklusiven Systemen Hilfestellungen, die nicht beständig durch die Lehrkraft bedient werden können. Digitale Medien können hier Abhilfe schaffen und einen Teil zur Verselbstständigung der Schüler*innen beitragen. Verschiedene Einsatzszenarien und Unterrichtsideen zur Lern- und Sprachförderung im Fach werden vorgestellt. Übungs- und Unterstützungsmöglichkeiten mit dem iPad, Anybookreader, Talking Wall und weitere digitale Tools für Diagnostik und Förderung werden vorgestellt und gemeinsam im Workshop ausprobiert.	#DiKlusion: Die digital-inklusive Schule - Chancen Schule neu zu denken!	Talk (Vortrag)	Teilhabe von Schülerinnen und Schülern mit Beeinträchtigungen ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe, die besonders die Schule betrifft - die Nutzung digitaler Medien zur Verselbstständigung und Identitätsentwicklung der Schülerinnen und Schüler als eine Umsetzung inklusiver Maßnahmen macht Hoffnung für eine Erhöhung der Chancengleichheit und Individualisierung in der Schule. Doch wie funktioniert die praktische Umsetzung? Wie gestaltet sich der diklusive Unterricht? Ebenen der diklusiven Verwebung für Förderung und Diagnostik und exemplarische Apps werden während des Vortrags präsentiert.
Leonardo Quintero	Everyone Can Create - In jedem steckt ein Videoprofi	Hands on Workshop	Kino, soziale Netzwerke, Internet und Werbung - überall sehen wir Videos. Am eindrucksvollsten sind jedoch Videos, die Gefühle in uns wecken, uns etwas beibringen oder uns motivieren. In diesem Workshop lernen Sie, wie ein Filmemacher zu denken und mit der App Clips Ihre eigenen Geschichten in einem Video zu erzählen.	Everyone Can Create - Entdecke den Künstler in dir!	Hands on Workshop	In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie das iPad und den Apple Pencil nutzen können - von einfachen Skizzen über die Erstellung von Infografiken bis zur Gestaltung eines Buchs. Entdecken Sie Ihr kreatives Potenzial und erkunden Sie spannende Projekte aus allen Fächern.
Louisa Bernard	Tableteinsatz im Bio- und Chemieunterricht	Hands on Workshop	In diesem Workshop werden Impulse zum weiterführenden Tablet- und Smartphoneeinsatz gegeben. Auf die Messwerterfassung und Auswertung mit dem Tablet wird nicht eingegangen. Zu einigen Unterrichtsphase werden Apps oder Webtools mit ausgewählten Beispielen vorgestellt, sodass Sie ein breites Repertoire zur Mediennutzung und Mediengestaltung im naturwissenschaftlichen Unterricht erhalten. Sei es die Aufarbeitung von Mikroskopaufnahmen oder die Weiterverarbeitung von Videos aus dem Netz zu Abfragezwecken; und das ganz ohne Urheberrechtsproblematik. Es wird versucht alle Betriebssysteme mit einzubeziehen.			
Maik Riecken	Och nö - noch ein Konzept! Ein Medienbildungskonzept realistisch angehen.	Talk (Vortrag)	Wie kann ich ein Medienbildungskonzept gestalten? Wofür ist das notwendig? Was bringt das eigentlich? Warum machen nicht alle mit? Mit welchen Ressourcen soll man das überhaupt umsetzen? Was hat das mit dem Digitalpakt zu tun? Wer hilft uns denn? Ach - das geht alles nicht. - in diesem Talk denke ich das Thema Medienbildungskonzept gemeinsam mit Ihnen einmal anders.			
Marc Seegers	Interaktive Lernhäppchen gestalten mit learningsnacks	Hands on Workshop	Learningsnacks sind dialogische Chat-Bots, die man am eigenen Handy durchspielt. Aber das beste ist, Lehrer und Schüler können sie selbst erstellen, kostenlos und ohne Programmierkenntnisse. Im Workshop lernst du, wie man die Snacks im Unterricht einsetzt und selbst mit Schülern erstellt. Was das genau meint, probierst du zur Vorbereitung am besten selbst aus. Nimm ein Mobilgerät (PC geht aber auch) und klicke den Link, um ein Lernhäppchen über Learningsnacks zu kosten: https://www.learningsnacks.de/share/916/	Feedback und Evaluation im Unterricht - live und in Farbe	Hands on Workshop	Live-Feedback und Evaluationen sind dank digitaler Technik ohne großen Aufwand möglich. Im Workshop werden verschiedene Tools ausprobiert: Edkimo.com, Mentimeter.com, Google Formulare, oder reicht für all das doch nur eine Webseite: www.classroomscreen.com?
Marcel Kaufmann	Multimediale Stories - mehr als einfach eine Geschichte	Hands on Workshop	Digital Storytelling ist in aller Munde. Dabei werden erzählende Elemente mit digitalen Inhalten kombiniert. Dabei sind dem Einsatzbereich kaum Grenzen gesetzt. Mit der App "Book Creator" können einfach kreative und interaktive Geschichten erzählt werden.	Film ab!	Hands on Workshop	Videos eignen sich ideal zur Dokumentation oder Aufbearbeitung von Themen. Mit demiPad können einfach Kurzfilme in wenigen Minuten umgesetzt werden. Neben technischen Möglichkeiten werden praxisnahe Methoden für den Unterricht vorgestellt. Im Zentrum steht dabei Grundlagen der Videogestaltung und geeignete Apps kennen zu lernen.
Maria Kruse	Das Tablet im Kunstunterricht (Grundschule/ SEK I)		Der Einsatz von Tablets verändert die Praxis des Kunstunterrichts in der Schule. Wir wollen gemeinsam Möglichkeiten erproben, die Geräte in den Gestaltungs-, Lern- und Bildungsprozess der Grund- und Sekundarstufe I zu integrieren. Das Mitbringen eines Tablets ist von Vorteil, aber nicht zwingend erforderlich.			
Martin Janik	Wieviel WLAN braucht eine Schule? (...und was noch dazu gehört!). Ein Erfahrungsbericht aus 10 Jahren mobilem Lernen an einer BBS		Die BBS-OHZ ist seit 2007 in Sachen mobilem Lernen unterwegs. Abseits der wichtigen Themen des pädagogischen Einsatzes haben wir die Erfahrungen gemacht, wie wichtig die Infrastruktur im Hintergrund ist. Wann eine Fritzbox nicht mehr reicht, wie wichtig der richtige Accesspoint ist, wie und ob man den WLAN-Zugang begrenzen muss. Dabei möchte ich von der Reise von der ersten Notebookklasse bis zum heutigen System mit BYOD und CYOD berichten.			
Matthias Christel	Stationenlernen einmal anders - digitale Lernzirkel im Schulgebäude mit Actionbound konzeptionieren und erstellen	Hands on Workshop	Mithilfe des Angebotes von Actionbound lassen sich nicht nur spannende Rallyes oder Erkundungstouren im freien und an außerschulischen Lernorten erstellen. Man kann auch einmal ganz anders denken und die Software für Arbeitsphasen im und am Schulgebäude nutzen. Einzige Voraussetzung ist ein passendes Thema und eine geschickte Nutzerführung mit Orientierungshilfen im und am Gebäude (und natürlich Endgeräte mit der App). Einmal erstellte Stationen lassen sich dann immer wieder verwenden, verändern und erneut abrufen.	Digitale Unterrichtsvorbereitung und Organisation als Lehrer effektiv mit Onenote gestalten	Hands on Workshop	Microsoft bietet seit einigen Jahren sein Programm Onenote im Officepaket kostenlos an. Die zunächst unscheinbare Notizanwendung entpuppt sich bei genauerer Betrachtung als IDEALES Planungstool für Lehrerinnen und Lehrer und zur Verwaltung der digitalen Unterrichtsunterlagen. In der Fortbildung werden die wichtigsten Features anhand von Beispielen aus der Praxis vorgestellt. Außerdem soll ein Austausch mit den Teilnehmern zur sinnvollen Organisation stattfinden, sodass jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin hinterher entweder einen guten Einstieg in das Programm finden kann oder bereits erfahrenere Kollegen_innen neue Anregungen erhalten. Wer möchte und kann, bringt ein bereits mit OneNote ausgestattetes digitales Endgerät mit.
Matthias Kostrzewa	REMIX it! Einführung in die Welt der offenen Bildungsmaterialien (OER)	Talk (Vortrag)	Achtung: Bei diesem Talk handelt es sich um einen Flipped-Talk. Schaut euch im Vorfeld bitte folgendes Video an: www.matthias-kostrzewa.de/remix-it Lehrerinnen und Lehrer sind beim Erstellen von Unterrichtsmaterialien wahre Remix-Künstler. Die Art und Weise wie wir Informationen und Materialien für den Unterricht finden und verwenden, hat sich durch den digitalen Wandel radikal verändert. Doch wie kann man sich im Dschungel der Materialien und Lizenzen zurechtfinden? Im Vorfeld des Talks lernen die Teilnehmenden in einem Video die theoretischen und rechtlichen Grundlagen (Lizenzierung) rund um das Thema offene Bildungsmaterialien kennen (www.matthias-kostrzewa.de/remix-it). Im Talk wird aufgezeigt wie Open Educational Resources (OER) gefunden und im eigenen Unterricht verwendet werden können. Zudem erfahren die Teilnehmenden, wie selbst erstellte Lernressourcen frei lizenziert und anderen Personen zur Verfügung gestellt werden können.	Mehr als 4K - die vier Dimensionen der Bildung	Talk (Vortrag)	Das 4K-Modell des Lernens gehört mittlerweile zu den beliebtesten Kompetenzmodellen im Bereich der digitalen Bildung. Die 4K sind dabei eine von vier Dimensionen der Bildung. Oftmals kommen die anderen drei Dimensionen deutlich kürzer. In diesem Talk sollen Sie die Hauptrolle spielen. Es soll aufgezeigt werden, dass die 4K erst in einem größeren Zusammenhang gesehen, eine gute Grundlage für Veränderungen von Bildungszielen und -prozessen sein können.
Michael Niehaus / Stephan Hegemann	Life is strange - ein Spiel rund um ethische Fragen als Thema im Religionsunterricht	Hands on Workshop	Das Spiel Life is strange bietet eine Fülle von Spielsituationen, in denen Schülerinnen und Schüler sich mit Fragestellungen auseinandersetzen müssen, mit denen sie auch im Alltag konfrontiert werden (können). Verrate ich den Mitschüler, der eine Waffe dabei hat? Diese und ähnliche Fragen müssen beantwortet werden und haben Auswirkungen auf den Spielverlauf. In Absprache mit einem Mitarbeiter der Uni Bern, der zu diesem Spiel Unterrichtsmaterialien entwickelt hat, setze ich das im Unterricht ein. Welche Möglichkeiten bieten sich hier für Lehrende und Lernende? Wie sind die gemachten Erfahrungen? An welchen Stellen bieten sich Spiele generell an?	stemwederbergnews.de - eine digitale Online-Schülerzeitung als Beispiel zur Förderung der Medienkompetenz	Hands on Workshop	www.stemwederbergnews.de ist die Adresse unserer Schülerzeitung. Dieses ist bei uns in Klasse 8/9 reguläres Wahlfach und die Schülerinnen und Schüler, die dieses wählen, drehen und schneiden alle Beiträge selbst. Sie managen auch die Social-Media-Accounts und bestimmen die Inhalte. Da sie gleichzeitig wissen, dass sie die Schule und ein Stück weit auch die Gemeinde repräsentieren, lernen sie Verantwortung im Internet von einer anderen Seite kennen, die aber für die Schüler total wichtig ist. Was sich wie ein großes Projekt anhört, ist für jede Schule leistbar und es sollen hier die Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie so etwas in der eigenen Schule aufgebaut werden kann, welches Material gebraucht wird etc.
Michael Reder / Thomas Rudel	Kreative Filmarbeit	Hands on Workshop	Die kreative und produktive Auseinandersetzung mit dem Film hat inzwischen Einzug in alle Lehr- und Bildungspläne der Republik gefunden. Zu Recht, denn längst ist nicht mehr das Buch, sondern der Film das Leitmedium der Heranwachsenden. Warum auch nicht? Schon frühere Generationen wussten die Präsentation von Filmmaterial im Unterricht nicht nur vor den Ferien durchaus zu schätzen...Nun, was kann schöner sein als im Unterricht Filme zu gucken? Natürlich eigene Filme zu produzieren! Und dafür braucht es gar nicht mal so viel Zeit, keine großen Projekte und kein neues Unterrichtsfach. Filme lassen sich mit ein wenig Phantasie gut in den „normalen" Fachunterricht integrieren, und dank mobiler Endgeräte hält sich der Aufwand dafür in überschaubarem Rahmen. Wir zeigen in einer Tour d'Horizon, mit welchen Apps sich kleinere und größere Filmprojekte gut realisieren lassen, wie man Trailer und Trickfilme produziert oder mit dem Green Screen die große, weite Welt ins Klassenzimmer holt. Dabei sind alle Teilnehmenden aufgefordert, sich kreativ vor und hinter der Kamera einzubringen und eigene Erfahrungen zu sammeln! Daneben geben wir Tipps, wie sich die Filmarbeit sinnvoll in den Fachunterricht einbinden lässt. Unsere Unterrichtsbeispiele kommen vornehmlich aus dem Deutsch-, Fremdsprachen- und Geographieunterricht. Wir freuen uns darüber hinaus über jeden Teilnehmenden, der weitere Ideen einbringen mag.	Analog vs Digital in der Grundschule	Talk (Vortrag)	Digitale Medien und Grundschule, das war viele Jahre lang ein Reizthema, an dem sich die Geister schieden. Glücklicherweise scheinen die Zeiten, in denen man den Einsatz von Computern und Tablets in der Primarstufe grundsätzlich verteufelte, endgültig vorbei zu sein. Sucht man beim Online-Buchhändler nach dem Begriffspaar „Grundschule" und „Computer", finden sich erfreulich viele Unterrichtsbeispiele und nur noch wenige Streitschriften, die pauschal vor den unabsehbaren Gefahren der digitalen Medien im frühen Kindesalter warnen. Dennoch bleibt für viele Lehrkräfte der Primarstufe weiterhin die Frage, wann und wie das Digitale das Analoge ersetzen kann – und ob das tatsächlich immer sinnvoll ist. Wir meinen nein, weil der Blickwinkel auf die Thematik falsch ist: Analoges und Digitales sind kein Gegensatzpaar, zeitgemäßer Unterricht mit „klassischen" Inhalten und Kompetenzen nicht zwangsläufig ein Widerspruch. Deswegen möchten wir mit den Teilnehmenden diskutieren, wie sich Digitales und Analoges gewinnbringend miteinander kombinieren lässt, um zeitgemäße Bildung zu ermöglichen. Einige Ideen dazu bringen wir mit und stellen sie vor – aber vielleicht mag ja auch der ein oder andere Teilnehmende von einem Best-Practice-Beispiel zu berichten und seine Ideen vorzustellen? Wir freuen uns auf den gemeinsamen Austausch!
Michael Reder / Thomas Rudel	Kreative Bildbearbeitung	Hands on Workshop	Ein Bild sagt mehr als tausend Worte... – lassen wir die Bilder sprechen! Mit einfachen Tools lassen sich Fotos auf dem Tablet retuschieren, optimieren und manipulieren – wir zeigen Ihnen, wie das geht! Wie wird aus einem Alltagsschnappschuss ein echter Hingucker? Wie bringt man mehr Farbe, mehr Drama ins Bild? Die grundlegende Fotobearbeitung und -optimierung bildet den ersten Teil des Workshops. Der zweite Teil steht dann ganz im Zeichen der Manipulation: Porträtretusche, Bildmontagen und Verfremdungen – probieren Sie mit uns aus, was mit einfachen Apps alles möglich ist! Wir konzentrieren uns auf alltagstaugliche Apps für die Schule – unser Anspruch ist nicht die professionelle Bildbearbeitung, sondern Kreativität und Spaß im Unterricht!			
Michel Smidt (Univention)	Apple School Manager mit UCS@school datenschutzkonform zentral managen - Großflächiger Einsatz von Tablets über Schulträger	Firmenangebot	In diesem Workshop geht es darum, wie Schulträger, Medienzentren und Dienstleister datenschutzkonform und effizient Tablets in großen Stückzahlen betreiben können. Sie erfahren, wie Sie als Schulträger Tablets an die zentrale Benutzerverwaltung (IDM) von UCS@school anbinden und so entscheiden können, über welche Mobile Device Management (MDM) Lösung Sie beispielsweise geteilte iPads einsetzt, welche Cloud-Angebote sie welchen Nutzern freigeben und welche Nutzerdaten Sie nur anonymisiert an externe Dienste weitergeben. Schulen werden so von administrativen IT-Aufgaben weitgehend befreit und Lehrkräften erhalten größtmögliche Flexibilität für den Einsatz digitaler Angebote im Unterricht. So können Lehrkräfte Tablets weiterhin individuell vorbereiten (Apps installieren etc.), aber müssen sich nicht um das Enrollment, die Konfiguration des Internetzugangs oder das Zurücksetzen von Geräten kümmern. Einen besonderen Blick werfen wir darauf, welche Gelingensbedingungen für die Einführung notwendig sind, welche Projekt-Schritte Sie zuerst ausführen müssen und wie Sie geltende Datenschutzbestimmungen erfüllen.			
Mona Aykul	Das 4K Modell durch digitale Projekte fördern	Talk (Vortrag)	Im Wandel der Digitalisierung müssen sich auch die Schulen darauf achten, dass die Bildung zeitgemäß ist. Traditionelle Lehrveranstaltungen sind für die Schüler und Schüler, die als „Digital Natives" nicht mehr ausreichend. Was kann man in diesem Fall als Lehrkraft im Unterricht verändern um ein vielfältigeres Lehrkonzept aufzubauen? Man sollte heutzutage den Schülern helfen nachhaltig zu lernen; also forschend, selbstbestimmt und engagiert. In diesem Kontext ergab es sich sinnvoll mit dem 4K-Modell die SuS zu aktivieren und ihnen die Gelegenheit zu geben ihre eigenen Potenziale im Unterricht zu entfalten. Die Komponenten des 21.Jahrhunderts ; Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und Kritisches Denken, die auch im Berufsleben relevant sind, können durch den Projektbasierenden Ansatz gefördert werden. In diesem Vortrag wird mit Schülerbeispielen vorgestellt wie der projektbasierende Ansatz mithilfe von digitalen Medien den SuS beim Fremdsprachenerwerb und die akademische Persönlichkeitsentwicklung fördern kann. Außerdem möchte ich auch gerne zeigen welchen großen Beitrag digitale Medien einer Lehrkraft leisten können und mit den Ideen im Workshop auch für neue kreative Produktivität inspirieren.	Das 4K- Modell durch digitale Projekte fördern	Hands on Workshop	Im Wandel der Digitalisierung müssen sich auch die Schulen darauf achten, dass die Bildung zeitgemäß ist. Traditionelle Lehrveranstaltungen sind für die Schüler und Schüler, die als „Digital Natives" nicht mehr ausreichend. Was kann man in diesem Fall als Lehrkraft im Unterricht verändern um ein vielfältigeres Lehrkonzept aufzubauen? Man sollte heutzutage den Schülern helfen nachhaltig zu lernen; also forschend, selbstbestimmt und engagiert. In diesem Kontext ergab es sich sinnvoll mit dem 4K-Modell die SuS zu aktivieren und ihnen die Gelegenheit zu geben ihre eigenen Potenziale im Unterricht zu entfalten. Die Komponenten des 21.Jahrhunderts ; Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und Kritisches Denken, die auch im Berufsleben relevant sind, können durch den Projektbasierenden Ansatz gefördert werden. In diesem Vortrag wird mit Schülerbeispielen vorgestellt wie der projektbasierende Ansatz mithilfe von digitalen Medien den SuS beim Fremdsprachenerwerb und die akademische Persönlichkeitsentwicklung fördern kann. Außerdem möchte ich auch gerne zeigen welchen großen Beitrag digitale Medien einer Lehrkraft leisten können und mit den Ideen im Workshop auch für neue kreative Produktivität inspirieren.
Müller und Schmidt	Zirkus Digitali Reloaded	Hands on Workshop	Bei dieser Show fegen Marek und Thomas durch die digitale Welt, um sie mit der analogen zu verschmelzen. Bei uns wird einiges geboten; Bodenständiges und Abgedrehtes geben sich hier die Hand. Auch dieses Mal katapultieren wir Handgezeichnetes im Nu in digitale Sphären, olle Arbeitsblätter werden zu interaktiven Anwendungen aufgepimpt, Selbstgebasteltes wird im Handumdrehen zu einem 3D-Objekt und Analoges wird durch AR zum Leben erweckt. Kollaboration wird bei uns groß geschrieben, wir zeigen dir unsere besten Tools und Workflows. Das Motto lautet auch in diesem Jahr: bei uns steht die Idee im Vordergrund und nicht die Technik. Wie immer wird bei Müller trifft Schmidt live performt – ohne Tricks und doppelten Boden.	DRUM-STUDIO: Kick-Off für den Übergang in das digitale, selbstverantwortliche und projektorientierte Arbeiten mit iPads	Talk (Vortrag)	Plötzlich iPad-Lehrer und kein Plan, was geht? – Dann komm in unser DRUM-STUDIO. Dein Kick-Off für den Übergang in das digitale, selbstverantwortliche und projektorientierte Arbeiten mit iPads. Hierbei handelt es sich um unser Selbstorganisiertes Lernmodell mit den Schwerpunkten "Alles rund um Daten, Recherche, Urheberrecht und Multimediatools". Also alles, was man braucht, um sich selbstbestimmt und sicher im World Wide Web zu bewegen und 21st Skills zu erwerben. Deine Schüler bearbeiten dieses Modell völlig eigenständig, denn zu den überfachlichen Themen haben wir konkrete Aufgaben und passende Tutorials produziert. Mit verschiedenen Multimediatools erstellen deine Schüler digitale Artefakte wie Bilder, Grafiken, Präsentationen, Audio- und Videomaterial. In dieser Session stellen wir euch das DRUM-STUDIO vor, präsentieren euch Ergebnisse unserer Schüler, sprechen über Stolpersteine und möchten mit euch darüber diskutieren.
Nadine Klein	Calliope@iPad - kreativ und intuitiv Programmieren lernen	Hands on Workshop	In diesem Workshop lernen Sie die wunderbaren Möglichkeiten kennen, die die Kombination aus Calliope Mini und iPad mit sich bringt. Erkunden Sie die Funktionsweise des Mini im eigenen Playground und lassen Sie sich von den zahlreichen Unterrichtsideen aus dem exklusiven Begleitmaterial inspirieren.			
Nele Hirsch	Lernen im offenen Internet (und für das offene Internet)	Hands on Workshop	Im offenen internet gibt es eine Vielzahl an Projekten und Tools, die einfach im Browser aufgerufen und zumeist sogar ganz ohne Anmeldung/ Registrierung im Unterricht genutzt werden können. Dazu gehört unter anderem das StoryTelling Tool Twine, das Etherpad mit integriertem Präsentationsmodus HackMD oder interaktive Simulationen zum Explorieren komplexer Prozesse. In diesem Workshop werden diese und weitere Tools vorgestellt und gemeinsam mit den Teilnehmenden ausprobiert. Dabei können erste konkrete Einsatzszenarien für den Unterricht konzipiert und gestaltet werden.	Digitale Souveränität: eigene Website Gestaltung für Schülerinnen und Schüler	Talk (Vortrag)	Mitte 2019 startet voraussichtlich das Projekt 'netzsouverän'. Es geht in diesem Projekt darum, in Bildungsprozessen einen souveränen Umgang im Internet zu erlernen. Wesentlicher Bestandteil ist es, über einen eigenen Raum im Internet zu verfügen, d.h. sich eine eigene Website mit Hoheit über die eigenen Daten einrichten zu können. In diesem Talk soll das Projekt vorgestellt, Hintergründe erläutert und Beteiligungsmöglichkeiten aufgezeigt werden. Gedacht ist das Projekt netzsouverän als offnes Projeit, an dem sich Lehrende mit ihren Klassen ab ca. Klasse 8 und aus allen Schulformen beteiligen können.
Nils Lion	Tablet & Co. in Förderschule und Inklusion	Hospitation, Schülerbeteiligung	Gemeinsam mit Schüler*Innen der Grundschule Dürerstr. und der Katenkamp-Schule Ganderkesee (Förderschwerpunkt GE) werden Sie Teil unserer Kooperationsstunden und erstellen mit uns gemeinsam einen kleinen Film im Sachunterricht. Daneben wird es Zeit zum Austausch, Zeit für Fragen und Möglichkeiten zum Ausprobieren geben.			
Nils Wiedmann (Westermann)	Grundschule interaktiv	Firmenangebot	Lernen Sie in unserem Workshop das erste interaktive Schulbuch Deutschlands kennen. Wir geben Ihnen einen Überblick über die Funktionen von Grundschule interaktiv und lassen Sie selbst Denken und Rechnen interaktiv ausprobieren. Nils Wiedemann, der Kopf hinter unseren YouTube-Tutorials für Grundschule interaktiv, begleitet Sie in die interaktive Welt des Lernens und durch diesen spannenden Workshop.			
Norbert Thien	Escape Room - Edu	Hand on Workshop	Stellen Sie sich vor, Sie betreten einen Raum. Plötzlich fällt die Tür hinter Ihnen zu. Eine Stimme aus dem Off verkündet, dass Sie in großer Gefahr sind und versuchen müssen, mit anderen Personen, die sich auch in den Raum verirrt haben, möglichst schnell zu entkommen. Ihnen bleiben maximal 30 Minuten, um verschiedene Rätsel zu lösen. Jede gefundene Lösung gibt einen Teil eines Zahlencodes frei, mit dem Sie am Ende die Tür öffnen können. Besuchen Sie unsere Veranstaltung und spielen Sie zum Einstieg einen kleinen Escape Room. Anschließend wollen wir diskutieren, wie sich dieses Konzept im Rahmen von Schule einsetzen lässt.			
Olaf Müller / Thomas Rohde	Online kooperieren im Unterricht	Hands on Workshop	Sie möchten eine Kartenabfrage mit Ihrer Klasse durchführen, aber der Methodenkoffer ist mal wieder verliehen? Sie möchten ein Placemat nutzen, aber der Klassenraum ist ungeeignet für Gruppentische? Sie kennen das? Sie möchten sich von solchen Restriktionen unabhängig machen? Dann sind Sie in diesem Workshop genau richtig, denn hier wird anhand der bekannten Unterrichtsmethoden „Placemat", „Kartenabfrage", „Evaluationszielscheibe", „Helfersystem" und „Lerntempoduett" beispielhaft gezeigt, wie das Potenzial der im Raum befindlichen Rechner (Smartphone, Tablet, PC) genutzt werden kann, um auf Basis der Webanwendungen auf www.oncoo.de Kooperation zwischen den Schülerinnen und Schülern zu ermöglichen. Die vorgestellten Lernwerkzeuge bieten Vorteile wie hohe Flexibilität im Einsatz, Unabhängigkeit von kostspieligen und umweltschädlichen Materialien (insb. Papier) sowie Möglichkeiten einer unkomplizierten dauerhaften Sicherung und Wiederverwendbarkeit der Arbeitsergebnisse.			
Ole Koch	Das iPad - der perfekte Ausgangspunkt, um Programmieren zu lernen	Hands on Workshop	Mit Swift Playgrounds lernen Schüler auf unterhaltsame und spielerische Art und Weise zu Programmieren: von ersten selbst geschriebenen Befehlen bis hin zur Planung der ersten funktionsfähigen App. Der Workshop macht Sie mit der grundlegenden Funktionsweise von Swift Playgrounds vertraut und gibt einen Überblick über das gesamte Spektrum von Everyone Can Code.	Kreatives Storytelling in Pages	Hands on Workshop	Mit der neuen Stiftunterstützung in Pages sind den kreativen Ideen der Schüler keine Grenzen mehr gesetzt: Reichern Sie Textdokumente mit Bildergalerien, Skizzen und Videos an; fügen Sie Ihre eigene Stimme ein und erwecken Texte so auf vielfältige Weise zum Leben.
Oliver Killgus	Kollaboration in kreativen Prozessen	Talk (Vortrag)	Wir sprechen über medienunterstütztes gemeinsames Denken, Entwerfen und Prototypen. Dabei werden Herangehensweisen wie Clustern, Mapping oder simultanes, gemeinsames Schreiben in den Blick genommen und es wird erörtert, welche digitalen oder analogen Medien hier jeweils sinnvoll eingesetzt werden können.			
Oliver Stein (Relution)	Tablets im Schuleinsatz managen	Firmenangebot	Tablets per Mobile Device Management (MDM)verwalten, am Beispiel der Lösung „Relution for Education": • Darstellung und Anforderung an die „mobile" Infrastruktur • Beschreibung einer optimierten Vorgehensweise • Betrachtung Anwendungsfall - Private Tablets • Betrachtung Anwendungsfall - Klassensätze • Fragen und Diskussion - Digitalisierung in Schulen			
Patrick Schmidt (Brainyoo)	Bring your own device Szenario mit digitalen Karteikarten und Live Gaming im Klassenzimmer.	Firmenangebot	Was haben Karteikarten mit Künstlicher Intelligenz zu tun, und welchen Beitrag leistet die Lernkartei im Bereich des Blended Learning? Patrick Schmidt zeigt wie einfach und erfolgreich die digitale Lernkartei Unterricht ergänzen kann. Die kluge Verknüpfung zwischen messbar nachhaltigem, individuellem Selbstlernen und spielerischer Lernerfolgskontrolle als Live-Game im Unterricht macht die Karteikarten- App einzigartig. Der flexible Einsatz ermöglicht BYOD Szenarien. Kluge Lernalgorithmen und der Einsatz von Lerncoaches auf Basis künstlicher Intelligenz sind die Grundlage für einen binnendifferenzierten Einsatz der digitalen Lernkartei.			
Peter Patten	Everyone Can Create - Erstelle dein erstes eigenes Musikstück	Hands on Workshop	In diesem Workshop bekommen Sie erste Eindrücke vermittelt, wie einfach es sein kann, mit GarageBand ein eigenes Lied zu komponieren oder das Stilmittel Musik fächerübergreifend einzusetzen. Sie experimentieren unter Anleitung mit vorhandenen Loops und unterschiedlichen Touch Instrumenten - völlig losgelöst davon, wie musikalisch begabt Sie sind. (bitte Kopfhörer mitbringen)	Everyone Can Create - Ideen mit Hilfe von Fotos kommunizieren	Hands on Workshop	Fotografie verbindet das Lernen mit den Alltagserfahrungen der Schüler. Oft genügt schon ein ungewöhnlicher Blickwinkel, um ein Foto zum Leben zu erwecken. Oder der Fokus auf ein Detail um eine völlig neue Geschichte zu erzählen. In diesem Workshop erkunden Sie die Grundlagen der Fotografie - und bekommen Anregungen, wie Sie Fotos unabhängig vom Fach in den Unterricht integrieren können.
Peter Schroetter / Jonas Winkler	Das iPad - als Einsteiger den Unterricht mein eigenen Gerät bereichern	Hands on Workshop	Allein mit dem bloßen Einsatz im Unterricht können auch Einsteiger am iPad ihren Unterricht bereichern. In diesem Workshop zeigen wir die geheimen und weniger geheimen Tricks für den Unterricht mit iPad in Lehrerhand und ersetzen damit ganz einfach die Dokumentenkamera, den USB-Stick oder den zweiten Bildschirm. Zusätzlich geben wir praktische Beispiele für den Einsatz von QR-Codes im Unterricht, digitale Notenverwaltung und einfache Datenverwaltung. Dieser Kurs richtet sich an alle LehrerInnen, die für die ersten Schritte mit dem iPad Inspiration suchen. Im Anschluss versuchen wir mit unserer Erfahrung als Betreuer der IPad-Programme unserer Schule alle ihre Fragen um den IPad-Einsatz an Schulen zu beantworten.			
Petra Carbon (ELMO)	Einstieg und Schnittstelle für digitales Arbeiten	Hands on Workshop	Petra Carbon zeigt wie sie selbst Dokumentenkameras in der täglichen Praxis einsetzt und gibt Anregungen und Ideen für den Unterricht. Vom „Overhead-Ersatz" über den Mikro- und 3-D-Bereich bis zum „spontanen" Erstellen von Fotos und Videos, das alles ist möglich allein nur mit der Dokumentenkamera. Sie ist ideal als Einstieg ins digitale Arbeiten, aber auch als Schnittstelle zur Nutzung analoger und digitaler Materialien in der Klasse. Durch die Kombination mit einem PC ergeben sich zusätzliche Möglichkeiten. Im Workshop bleibt ausreichend Zeit, um individuelle Fragen zu klären.			
Philipp Wartenberg	Stop-Motion-Filme erstellen	Hands on Workshop	Wir erstellen Trickfilme mit Hilfe der Stop-Motion-Technik. Diese dienen der Vereinfachung von komplexen Unterrichtsinhalten mit einfacher Technik und ohne Einstiegshürden. Ein spaßiger Workshop mit Lego, Playmobil und Tablets. (Funktioniert in Ihrer Schule auch ohne WLAN und mit schülereigenen Geräten)	Nachrichtenstudio mit GreenScreentechnik	Hands on Workshop	Beamen Sie Ihre SchülerInnen in ein Nachrichtenstudio oder platzieren Sie sie z.B. vor den Eiffelturm. Mit GreenScreen-Technik und der App Touch Cast-Studio ist dies ganz einfach. Referate und Präsentationen bekommen durch diesen Einsatz eine ganz neue Qualität. In diesem Workshop erproben wir die App und loten Einsatzszenarien für den Unterricht aus.
Ralph Williams (Cornelsen)	Digitaler Unterricht neu gedacht: multimedial, interaktiv, intuitiv	Firmenangebot	Anhand von konkreten Einsatzbeispielen werden die vielfältigen Möglichkeiten des neuen mBook präsentiert und diskutiert. Das mBook ist die neuste und spannendste Generation von multimedialen Unterrichtsmöglichkeiten. Gerade der Einsatz zahlreicher unterschiedlicher Medien und die sich ergebenden Chancen für mehr Individualisierung, Autonomie und Motivation des Lerners stehen im Zentrum des Vortrags. Die Präsentation bezieht sich auf Lehrwerke für die SEKI und SEKII für Englisch. Der Vortrag beschreibt, wie man so multimedial wie möglich und so interaktiv wie gewünscht lehrplankonform arbeiten kann.			
Robert Rymeš / Jakob Reichel	Gönn dir Heterogenität!- Differnzierung mit iPads in der Grundschule	Hands on Workshop	Mit digitalen Medien können Schüler*innen Lernziele erreichen, die früher undenkbar waren. Durch kognitive Entlastung, Erweiterung von Ausdrucks- und Rezeptionsmöglichkeiten sowie Steigerung der Lernmotivation ergeben sich für die Lehrkraft zahlreiche neue Lehr- und Lernstrategien für binnendifferenzierten Unterricht insbesondere in heterogenen Klassen. Am Beispiel des Sachunterrichts in der 4. Klasse zeigen Jakob Reichel und Robert Rymeš wie binnendifferenzierter Unterricht mit einer heterogenen Schülerschaft mit Hilfe von iPads umgesetzt werden kann. Im Fokus stehen kreative und kooperative Lernformen, die visuelle sowie audiovisuelle Ausdrucksformen beinhalten und Grundschüler*innen auf unterschiedlichen Niveaus aktivieren. Die vorgestellten Lehr- und Lernstrategien sind auf andere Fächer übertragbar.			
Sabine Meyer	Tableteinsatz in der Grundschule - Praxisbeispiele	Hands on Workshop	An vielen Stellen im Grundschulalltag unterstützt der Tableteinsatz den Lernspaß und den Lernprozess. Hilfreiche Apps und Arbeitsabläufe im Unterricht mit Tablet-Computern werden vorgestellt. Recherchieren, Dokumentieren und kreatives Präsentieren wird selbstverständlich. Durch die Nutzung von Kamera und Mikrofon eröffnen sich neue, effektive Lernsituationen. Die Veranstaltung inspiriert und ermutigt zum Unterrichtseinsatz von Tablet-Computern. Es gibt unterschiedliche Angebote, um selber praktisch und kooperativ die Apps zu erproben.			
Sabine Meyer / Martin Bühler	Es geht mir gut mit Garage Band	Hands on Workshop	Mix it and fix it mit Garageband. WIr bieten einen interaktiven Einstieg in die App. Ob Lieder, Songs, Soundtracks oder Hörspiele, all das lässt sich mit Garageband im Unterricht umsetzen. Songs erstellen, Loops einbinden - anhören.			
Sabine Neumann	Das iPad im Mathematikunterricht der Sekundarstufe 1	Hands on Workshop	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 dem Vorstellen der unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten, wird in diesem Workshop auch Zeit zum Erproben und Ausprobieren gegeben.			
Sabine und Michael Schillings	Comics für den Unterricht	Hands on Workshop	Fast jeder liest gerne Comics. Mit Comics verbindet man Text mit Bildern. Viele denken visuell. Um den Schülerinnen und Schülern einen anderen Unterrichtseinstieg anzubieten, kann man auch sehr gut einen Comic einsetzen. Er eignet sich auch im Sprachunterricht als Rollenspiel. Weiterhin könnte man ihn für Wiederholungen oder Vertiefung des Stoffes benützen. Schülerinnen und Schüler können auch z.B. Definitionen bildlich verarbeiten. In diesem Kurs zeigen wir, wie es mit einfachen Mitteln gelingt, einen lebendigen Comic zu erstellen.			
Sarah Kecke	Ein einfacher Weg zur Digitalisierung von Methoden	Hands on Workshop	Wie viele Methoden nutzt man im Unterricht? Ich denke, jede Lehrkraft hat ein eigenen Pool und spezielle Lieblingsmethoden, mit denen sie am liebsten arbeitet. Die aktuelle Entwicklung von rein analogen Unterrichtsphasen hin zu digitalen Phasen bedingt eine Transformation der Methoden in eine digitale Lernumgebung. Das fängt mit der Folie für den Overhead Projektor an und geht weiter zu komplexeren Methoden wie den Lerntheken. In diesem Workshop möchte ich von meinem Weg mit der Arbeit an Lerntheken berichten. Anschließend möchte ich gemeinsam mit den Teilnehmern überlegen, wie ihre Methoden digitalisiert werden könnten. Der Ansatz ist dabei sehr einfach gehalten. Die Transformation in digital nutzbare Materialien soll mit bekannten Anwendungen wie Office Programmen erfolgen, damit der Einstieg so leicht wie möglich ist. Dieser erste Schritt ist noch keine Revolution des Unterrichtes, aber sie soll den Spaß am Ausprobieren und Spielen mit den Möglichkeiten der Digitalisierung wecken.			
Saskia Ebel	Das Tablet in der Berufsausbildung	Talk (Vortrag)	Was ist der Mehrwert, wenn mein Azubi ein Tablet von mir zur Verfügung gestellt bekommt? Wie kann das Tablet mir als Lehrkraft meine Arbeit erleichtern? Wie kann ich das Tablet sinnvoll als Schüler einsetzen? In diesem Workshop geht es um die Beleuchtung dieser Fragen für alle Beteiligten der Berufsausbildung. Sie bekommen Beispiele wie diese Fragen klar beantwortet werden können und haben selbst die Möglichkeit sie auszuprobieren. Fragen sind herzlich willkommen.			
Saskia Ebel / Steffen Jauch	Makerspace 24/7	Hands on Workshop	Hands-On-Workshop nehmen wir wörtlich! Statt Vorlesung heißt es ausprobieren, kreativ sein, Fragen stellen, eigene Projekte starten! Du wolltest schon immer mal Drohnen fliegen mit Swift? Den MakerBot- oder Lego Mindstorms-Unterrichtsroboter für Montag programmieren? Mit dem Appbaukasten eine Android App erstellen? 3D-Welten designen und interaktiv programmieren? Dann bist du hier genau richtig! Wir unterstützen dich beim Einstieg, teilen mit dir kreative Ideen und unsere Erfahrungen beim Einsatz in unseren Schulen, damit du in deiner Schule selbst Coding-Making-Robotik leicht umsetzen kannst.			
Sibylle Bilavski, Monika Stütz, Silke Steinbach (Bechtle)	Die Digitalisierung der Schule systemisch gestalten – „Dreiklang"	Firmenangebot	Dreiklänge sind eine unverzichtbare Grundlage für die gesamte Harmonielehre. Gemeinsam mit Ihnen möchten wir die digitale Bildung in einen harmonischen Klang bringen und diskutieren mit Ihnen in diesem Workshop Themenstellungen wie; welche Effekte erhoffen Sie sich von Digitalen Medien in der Bildung? wie sieht für Sie eine Smart School aus und welche IT-Infrastruktur wird nach Ihrer Einschätzung benötigt? welche Faktoren sind Ihrer Meinung nach entscheidend für ein erfolgreiches und nachhaltiges Digitalisierungs-Konzept an Schulen und was erwarten Sie von einem modernen Dienstleister für Digitale Bildung – heute und in Zukunft?			
Simon Maria Hassemer	Play the Game - Gamification und der homo ludens	Talk (Vortrag)	Spielen und lernen sind enger miteinander verbunden, als man glauben mag. Aber was bringt viele Menschen - gerade junge - dazu, sich stundenlang mit spielen zu beschäftigen, während Ihnen zum Lernen häufig die Motivation fehlt? Neben lernpsychologischen Aspekten und mehreren Praxisbeispielen werfen wir auch einen gemeinsamen Blick auf historische Beispiele, die zeigen: Wir müssen das Spielen zurück in die Bildung bringen.	Is this hype/r/real? Potentiale von virtueller Realität in der Schule	Talk/Workshop-Hybrid	Virtual Reality wird aktuell als der "neue heiße shice" (Hofmann) des Bildungswesens gehandelt. Aber was ist dran an dem Hype - ist er real? Können aktuelle Softwareangebote von ihrer didaktischen Konzeption her den Anforderungen kompetenzorientierter Bildungspläne überhaupt gerecht werden? Und sind die Potentiale von VR für die Schule sinnvoll und nutzbar?
Stefan Spohn (+ Grundschüler)	Lego Wedo 2.0: Kleine Roboter werden lebendig!	Hands on Workshop	Schülerinnen und Schüler der Grundschule Bardowick nehmen die Workshop-Teilnehmer mit auf eine spannende Entdeckungsreise ins "Lego WeDo-Land". Durch die Kinder unterstützt, bauen die Workshopteilnehmer/innen erste kleine Lego-Modelle und erwecken diese mittels Tablet und Programmbefehlen zum Leben. Lassen Sie sich von der Begeisterung der Kinder "anstecken" - und Sie werden feststellen: Programmieren in der Grundschule? Ja, das geht!			
Stefanie Wendeburg	Datenschutz-GVO mit Herz und Verstand managen!	Talk (Vortrag)	Unter Betrachtung der DS-GVO, die am 25. Mai 2018 in Kraft getreten ist, kommt es vielfach zu einem Anpassungsbedarf des schulischen Datenschutzes. Es sollen daher in die Datenschutzproblematik an Schulen eingeführt und Lösungswege aufgezeigt/diskutiert werden, die eine effektive Bearbeitung des Themas in Schulen ermöglichen. Talk für Datenschutzeinsteiger!	Das iPad im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht- kreativ und kooperativ - eingesetzt	Hands on Workshop	Unterricht mit dem iPad in gesellschaftswissenschaftlichen Fächern gestalten! Bekannte Methoden aus dem gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht sollen im Rahmen der digitalen Umsetzung betrachtet und reflektiert werden. Dafür wird anhand eines konkreten Beispiels aus dem Unterricht gearbeitet. Dies ist ein Anfängerworkshop!
Steffen Jauch	Wissen kommt von Machen.	Hands on Workshop	In Zeiten, in denen neueste naturwissenschaftliche Erkenntnisse schneller in Wikipedia publiziert sind, als in den klassischen Journalen, fordert den naturwissenschaftlichen Unterricht neu heraus. „Wissen" beinhaltet das Verstehen, dass eng mit „begreifen" verknüpft ist. Digitalisierung bietet unzählige Möglichkeiten im MINT-Unterricht individualisiert zu experimentieren. Ob das chemische Labor in der Hosentasche, der programmierte Experiment-Roboter, die (virtuelle) Entdeckungsreise im Sonnensystem, der bionisch optimierte Gleiter oder Mathe im eigenen Tempo, sind nur einige der Möglichkeiten die du hier dir ansehen, ausprobieren und nachmachen kannst!			
Steffen Loock	Cybermobbing – auch ein Thema an meiner Schule?!	Talk (Vortrag)	Warten Sie nicht unvorbereitet auf den nächsten Cybermobbingfall an Ihrer Schule, sondern erfahren Sie, wie sich solche Fälle verhindern bzw. minimieren lassen und welche Handlungsmöglichkeiten Sie im Ernstfall haben. Wann darf ich, wann sollte ich, wann muss ich als Lehrer handeln?	Mobiles Lernen im Unterricht – rechtliche Grauzone?	Talk (Vortrag)	Darf ich Whatsapp oder andere Social Media Angebote im Unterricht einsetzen? Sollte ich die Fotos der letzten Studienfahrt nach London oder Paris den Schülern zur Verfügung stellen? Was sagt das seit dem 01.03.2018 geltende neue Urheberrecht bezüglich des Einsatzes von Videoclips im Unterricht aus und welche Position vertritt dazu die KMK? Der Impuls gibt einen kurzen Überblick über das neue Urheberrechtsgesetz und mögliche Folgen für mein Dasein als Lehrer/-in.
Steffen Schwabe & Tim Krumkühler	#MethodenGuide - LERNEN DIGITAL	Hands on Workshop	Die kostenlose Methoden-App für gute Noten: Besser lernen - mehr verstehen. Praktische Lern-Hilfen und anschauliche Erklär-Videos für erfolgreiches Arbeiten mit Smartphone und Tablet. Plattformunabhängige App für alle Schüler der Sek.I und Sek.II Ein Angebot der Medienbildung des NLQ.			
Thomas Cleesattel	Binnendifferenzierung mit dem Tablet im BWL - Unterricht: Wie das geht und was das bringt!	Hands on Workshop	In diesem Workshop werden Wege aufgezeigt, wie Lehrende mit Hilfe digitaler Medien im BWL-Unterricht kreativ binnendifferenzieren können. Die Teilnehmer/innen erhalten Anregungen durch praxiserprobte Anwendungsbeispiele, die teilweise auch selbst erprobt werden können.	Schulentwicklung en vogue - Wie werden Lehrkräfte fit gemacht für zeitgemäßen Unterricht?	Hands on Workshop	Zeitgemäße Lehrerfortbildung in der eigenen Schule erleben...und das Kollegium zieht mai! Geht das überhaupt? Die Antwort lautet: JA! Denn Kreativität schlägt "Althergebrachtes". Wie schulinterne Lehrerfortbildung neu gedacht werden kann, ist Thema dieses Workshops. Die eigenen Erfahrungen der Teilnehmer werden ebenso diskutiert wie die praktische Umsetzung der schulinternen Lehrerfortbildung an der Andreas-Schneider-Schule. Lernen Sie aus dem Austausch mit anderen Schulen und gehen Sie mit guten Ideen nach Hause...und rocken Sie Ihre Schule!
Thomas Cleesattel	Der APP-Werkzeugkasten - die digitalen Helfer für die Lehrkraft	Hands on Workshop	Der von iPad-Virtuose Tobias Erles konzipierte Workshop, findet durch mich nun auch Einzug nach Oldenburg! Ich biete in diesem Workshop zunächst Einblicke in das app-basierte Arbeiten im Schulalltag und zeige dabei anhand von konkreten Beispielen auf, welche Einsatzmöglichkeiten im Unterricht und in der Schule denkbar sind. Darüber hinaus möchte ich Ihnen weitere Tools vorstellen, mit denen Sie als Lehrkraft Ihren Arbeitsalltag ökonomisieren und erleichtern. Zum Abschluss zeige ich Ihnen noch jede Menge Hardware aus meinem „Hardwarekoffer", die den Einsatz mobiler Geräte erleichtern sollen.			
Thomas Jordans (AIX Concept)	Die serverlose Schule: IT-Management und Lernen auf einer Plattform	Firmenangebot	Die AixConcept GmbH zeigt auf, wie moderne IT Schulen und Schulträger entlasten kann. Es werden sowohl Lösungen aus dem klassischen serverbasierten Umfeld aufgezeigt, als auch die neuen serverlosen Möglichkeiten aus der Cloud. Dabei spielen schulische Kommunikation und Kollaboration genauso eine Rolle wie Identitätsmanagement, plattformunabhängige Softwareverteilung für alle Betriebssysteme oder Unterrichtssteuerung für den Klassenraum.			
Thomas Kress mit SuS (Stüber Systems)	Kabellose Bildschirmpräsentation in Unterricht und Konferenzen am Beispiel des EZCast Pro Sticks	Talk (Schülerbeteiligung)	Am Beispiel des EZCast Pro Stick werden didaktisch-methodische Unterrichtsbeispiele und die Anwendungsmöglichkeit der kabellosen Bildschirmpräsentation in Lehrerkonferenzen exemplarisch dargestellt. Der Anwendungserfolg wird aus Lehrer- und Schülerperspektive reflektiert. Zudem werden die organisatorischen Notwendigkeiten und möglichen Abläufe für die Implementierung im Unterrichtsalltag sowie die technische Umsetzung beleuchtet. Am Wilhelm-Hausenstein-Gymnasium Durmersheim werden die EZCast Sticks seit zwei Jahren flächendeckend in allen Unterrichtsräumen eingesetzt. Der stellvertretende Schulleiter und zwei Schülermedienmentoren/Oberstufenschüler berichten über die gemachten Erfahrungen.			
Thomas Neubauer (sponsored by Adobe)	Adobe Spark an der Schule: zentrale Zugriffsverwaltung und Deployment (Named User Deployment)	Firmenangebot	Adobe Spark an der Schule: zentrale Zugriffsverwaltung und Deployment. Sie möchten Adobe Spark schulübergreifend einsetzen? Mit Adobe Spark Premium ist ein kostenloser Zugang über Single Sign-on für alle Lehrer und Schüler möglich. Dieser Vortrag bietet eine Starthilfe für die Bereitstellung der personengebundenen Lizenzen von Adobe Spark Premium. Der Referent stellt Lösungswege für die gängigen Deployment-Szenarien vor wie etwa die Konfiguration von Adobe Spark über eine zentrale Nutzerverwaltung am Beispiel von Microsoft Office 365.			
Thorsten Puderbach	Unterrichtsentwicklung im Biologieunterricht mit der "Design Thinking-Methode"	Hands on Workshop	Der Workshop zeigt Beispiele (Digitale Repräsentationen, Augmented Reality, Simulationen, Games) aus dem Biologieunterricht mit digitalen Medien und stellt „Design Thinking" als Möglichkeit der Unterrichtsentwicklung vor. Im Anschluss entwickeln die Teilnehmer*innen anhand der Methode Unterrichtsbeispiele für den Biologieunterricht (HandsOn)	Projektlernen mit agilen Methoden	Hands on Workshop	Der Workshop thematisiert die Notwendigkeit des Projektlernens in der heutigen Wissensgesellschaft. Es werden Einblicke in die Methodik des Projektlernens anhand von Good Practice Beispielen vorgestellt. Fallstricke und misslungene Projekte werden ebenfalls thematisiert. Zudem zeigt der Workshop, wie Projektarbeit mit agilen Methoden (Kanban-Scrum) gestaltet werden kann und welche Tools zur Unterstützungen verfügbar sind. Im Anschluss planen die Teilnehmer*innen Projekte, die im Unterricht umgesetzt werden sollen (HandsOn).
Tiemo Duarte	Das iPad im Fremdsprachenunterricht: Motivation und Lernerfolg	Hands on Workshop	Unterrichten mit dem iPad führt zu einem größeren Lernerfolg, da Motivation, Selbstbestimmung und Kreativität der Lernenden gesteigert werden. Die Teilnehmer/innen erfahren, wie sie die Schüler/innen aktivieren, indem Wissen (z.B. Grammatik und Vokabeln) geübt und abgefragt wird, Anleitungen und Videos, interaktive Bücher, Mind-Maps und Filme erstellen werden und sie selbstständig arbeiten. Ziel ist dabei, die Lernmotivation zu steigern und Differenzierung für unterschiedliche Lerntypen anzubieten. Alle Aktivitäten werden von den Kursteilnehmern an praktischen Beispielen geübt.			
Tim Krieger	QR-Codes im sprachsensiblen Unterricht	Hands on Workshop	In diesem Workshop werden QR-Codes gescannt und generiert sowie geeignete Apps und Anwendungsmöglichkeiten im Unterricht vorgeschlagen. Ein QR-Code enthält codierte Daten, die technisch mit nahezu jedem Smartphone oder Tablet ausgelesen werden können. Im Alltag begegnen uns QR-Codes z.B. als Herstellerlink auf der Produktverpackung oder als WiFi-Zugangsinformation. Der Einsatz von QR-Codes im Unterricht ist niedrigschwellig bis komplex, eignet sich für nahezu alle Altersstufen und bietet zahlreiche Möglichkeiten der Differenzierung. Im Fokus dieses Workshops steht die Verknüpfung von Sprach- und Medienbildung (z.B. im Bereich DaZ oder im sprachsensiblen Fachunterricht). So richtet sich der Workshop insbesondere an diejenigen, die in Klassen mit mehrsprachigen Kinder- und Jugendlichen unterrichten und die digtiale Medien unterstützend einsetzen möchten.			
Timo Ihrke	Radiofeatures im Fachunterricht	Hands on Workshop	Radiofeatures sind ein motivierendes mediales Format mit welchem sich hervorragend komplexe Sachverhalte oder diskursive Themen veranschaulichen lassen. Schülerinnen und Schüler werden hierbei zu eigenverantwortlich arbeitenden Gestaltern und Produzenten. Tabletgeräte helfen hier bei der schnellen und komfortablen Aufnahme im Fachunterricht.			
Timo Münzing	Mathematische Appschlacht	Hands on Workshop	Es wird eine Vielzahl an Apps vorgestellt, die auf den ersten oder auch zweiten Blick im Mathematikunterricht sinnvoll eingesetzt werden können. Dabei geht es vor allem um das Kennenlernen dieser Apps.	Actionbound - interaktive Schnitzeljagden	Hands on Workshop	Mit Action Bound erhält der Lehrer eine App zur Hand, die es ermöglicht Unterrichtsstoff interaktiv zu vermitteln. Teil des Workshops ist auch das ausprobieren eines Bounds, der die Teilnehmer quer über das Gelände führt.
Tobias Raue	Kollaborative und Kommunikative Projektarbeit in Teams - digital gestützt	Talk (Vortrag)	Regelmäßig nehmen meine Schülerinnen und Schüler an dem "Deutschen Gründerpreis für Schüler " teil. Die besonderen Anforderungen, die Rahmenbedingungen und das Team im Zentrum des Geschehens stellen hohe Ansprüche an die gemeinsame Onlinearbeit. Mit "trello", "slack" und "googledocs" haben wir für uns einen effizienten Weg gefunden, die Projektarbeit digital abzubilden. In dem Talk werden wir kurz vorstellen, wie wir mit den Tools kollaborativ und kommunikativ zusammenarbeiten.	2 x 3 macht 4 – Lerner dokumentieren ihre Lernprozesse mit Hilfe der Videoapp Flipgrid	Hands on Workshop	Flipgrid ist im deutschsprachigen Raum noch kaum oder gar nicht dokumentiert. Dabei ist das Werkzeug wunderbar im Unterricht einzusetzen. Die Grundidee lässt sich wie folgt beschreiben: der Lerncoach erstellt auf der Plattform eine Frage oder Aufgabe. Kleinere Einstellungen wie z. B. ein Abgabelimit ergänzen die Vorbereitung. Nun kann sich der Lerner in dem Kurs einloggen (natürlich nur anonymisiert) Hier sieht er die gestellte(n) Aufgabe(n). Die beantwortet er nun nicht schriftlich, sondern nimmt mit dem Smartphone über die App einen kleinen Videoclip auf. Als Lernbegleitung geben Sie optional anschließend ein qualifiziertes Feedback. In dem Workshop werden Sie Flipgrid zunächst aus der Klassenperspektive erleben. Anhand einiger Beispielaufgaben erleben Sie selbst die Schnittstellen zu Ihrem Unterricht. Anschließend zeige ich Ihnen das Backend des Programms. Abhängig von der Zeit können wir Praxisanwendungen zusammentragen und erste Gehversuche aus Lerncoachperspektive testen.
Torben Mahler (Büro Albers)	Neue Interaktive Lösungen für den Unterricht von SMART	Firmenangebot	Wir zeigen anhand von aktuellen SMART Displaylösungen und der darauf abgestimmten SMART Learning Suite auf, wie einfach es ist auf die Anforderungen von digitalem Unterricht einzugehen. Wir werden uns die Möglichkeiten eines aktuellen interaktiven Displays von SMART ansehen und Tafelbilder ganz ohne Computer entstehen lassen und auf mobile Schülerendgeräte verteilen. Wir werden Lernmodule für das spielerische Lernen mit SMART LAB erstellen sowie Leistungsstanderhebung mit SMART Response 2.0 durchführen. Während des Workshops kann auf die Wünsche der Teilnehmer flexibel eingegangen werden. Ein eigenes Smartphone oder Tablet ist bei diesem Workshop hilfreich.			
Torsten Traub	Mobile Seamless Learning - Ein Konzept für die Schule	Talk (Vortrag)	Welche Nahtstellen und Brüche erleben wir im schulischen Lernen? Wie können wir mobiles Lernen nutzen, um diese Nahtstellen zu reduzieren und zu überbrücken? Das Modell des Mobile Seamless Learning wird vorgestellt und von den Teilnehmenden in Bezug auf sein Potential für die Gestaltung schulischer Lernprozesse diskutiert.	Gapminder - eine Impfung gegen Fakenews	Hands on Workshop	Wie hat sich die Geburtenrate seir 100 Jahren entwickelt? Wie viele Kinder werden eingeschult? Wie ist der Wohlstand der Welt verteilt? Mit dem Tool Gapminder können Daten und Statistiken der letzten 150 Jahre grafisch anschaulich genutzt werden. Schülerinnen und Schüler können damit auf unterschiedlichen Niveaustufen selbst forschen und nutzen dabei Daten und Statistiken, um einen faktenbasierten Blick auf die Welt zu werfen.
Uwe Vogel	Digitale Lehr- und Lernarrangements mit dem Tablet	Hands on Workshop	Der Workshop soll Lehrkräften bei der Planung, Konzeption und Umsetzung des Unterrichts mit mobilen, digitalen Endgeräten unterstützen. Auf dem Programm stehen theoretische wie auch praktische Inhalte, in denen verschiedene Unterrichtsszenarien mit Tablets vorgestellt und erprobt werden. Das gilt für die Vorbereitung von Unterricht aber auch für deren Durchführung. Die Veranstaltung ist für Einsteiger geeignet und bezieht sich weitestgehend auf den Einsatz des iPads.			
Valerie Bader (Brockhaus)	Kompetent mit digitalen Medien umgehen	Firmenangebot	Wie finde ich die richtigen Informationen? Wie erkenne ich Fake News? Wie darf ich Informationen verwenden? Medienkompetenz ist auch den sogenannten „digital natives" nicht in die Wiege gelegt, sondern braucht kompetente Vermittler wie Sie. Wir zeigen Ihnen in unserem Workshop wie Sie Medienbildung einfach und zeitsparend im Unterricht integrieren und damit die Forderungen des Kompetenzrahmens der KMK „Kompetenzen in der digitalen Welt" erfüllen.			
Volker Honkomp (Texas Instruments)	Mathematikunterricht mit der TI-Nspire™ CAS-App für iPad® auf dem iPad	Firmenangebot	In diesem Workshop soll anhand von ausgewählten Beispielen der Sekundarstufe I und der Oberstufe aufgezeigt werden, wie ein didaktisch reflektiertes Unterrichten mit der TI-Nspire™ CAS-App für iPad® das selbstständige Beobachten, Experimentieren und Entdecken mathematischer Inhalte nachhaltig fördern kann. Die Vorzüge und der sinnvolle Einsatz dieser App sollen an verschiedenen Beispielen dargestellt werden. In den Workshop- Phasen sollen die Teilnehmer die TI-Nspire™ CAS-App für iPad® ausprobieren und Aufgabenbeispiele bearbeiten. Hier sollen Erfahrungen mit der TI-Nspire™ CAS-App für iPad® gemacht werden und Möglichkeiten zur Dynamisierung von Unterrichtsinhalten diskutiert werden.			
Wibke Tiedmann	Sketchmotion - Sketchnotes in Motion	Hands on Workshop	Hier lernst du Erklärfilme mit deinen eigenen Visualisierungen zu produzieren. Basierend auf dem Sketchnotes-Kartenspiel entwickelst du mit deiner eigenen Idee einen Erklärfilm. An verschiedenen Stationen kannst du dich zwischen verschiedenen Produktionsszenarien entscheiden.	Sketch it! Let's play sketchnoting	Hands on Workshop	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!
Wolfgang Schröder	Auf dem Weg zu einem kommunalen Medienentwicklungsplan	Talk (Vortrag)	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.			
Yvonne-Wiebke Kramer	Einsatz von Padlet in Fachenglisch "Dealing with complaints on the phone"	Talk (Vortrag)	„Eine betriebliche Handlungssituation bildet den Rahmen dieser komplexen Lernsituation: eine Unternehmung beabsichtigt die Mitarbeiter im Umgang mit telefonischen Kundenbeschwerden zu schulen und bittet aufgrund interner Fortbildungsmaßnahmen um die Aufzeichnung der jeweiligen Gesprächssituationen und deren anschließender, halböffentlicher Bereitstellung. Mit der Lernsituation *„Dealing with complaints on the phone"* wird das Ziel verfolgt, SchülerInnen zur Bewältigung dieser Kommunikationssituation zu befähigen. Die Unterrichtssequenz ist hierbei als *digitale Variante des Stationenlernens* konzipiert, in der eine Vielfalt an kommunikativen Sprachanlässen in der Zielsprache angeboten wird, auf die die SchülerInnen individuell zugreifen können, um ihre Sprachkompetenz (rezeptive und produktive Sprachfähigkeiten) zu fördern. Die Unterrichtssequenz ist nach dem Prinzip des *Blended Learning* konzipiert: Präsenzphasen und webbasierten Unterrichtsphasen werden vermischt, um dem Anspruch nach einer Ausgewogenheit zwischen analogen und digitalen Lernzeiten gerecht zu werden. So gibt es Phasen, in denen zum einen die angebotenen elektronische Materialsammlungen erarbeitet wird und zum anderen Phasen, in denen die SchülerInnen zur Bearbeitung der betrieblichen Handlungssituation in den direkten Austausch miteinander gehen."			