

Workshops mit Beschreibung

ReferentIN	Format	Titel des Angebots	Beschreibung des Angebots	Zielgruppe	Mein Angebot zielt auf...
Achim Jacob	Hands on Workshop	Schüler erstellen eigene Lernvideos mit der App „Clips“	Mit der App „Clips“ können Schüler*innen sehr einfach und schnell eigene kleine Videos zur Präsentation eines Inhalts erstellen. Nach einem kurzen Einstieg in die Funktionsweise der App und methodischen Tipps (Kameraeinstellungen, Einsatz eines Storyboard/ Nutzung von freien Bildquellen, ...) für den Dreh, geht es auch los mit dem eigenen Video.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik; Kompetenzorientierung; Methodik
Achim Jacob	Hands on Workshop	Kollaboratives / kooperatives Arbeiten mit dem iPad: POST-IT plus, Padlet und Co.	Mit kleinen und einfachen Anwendungen, wie Post-It Plus oder Padlet ist kooperatives Arbeiten (Ideensammlung, Brainstorming, gemeinsames Schreiben) sehr einfach möglich. In diesem Workshop werden wir solche Anwendungen ausprobieren und deren Einsatzmöglichkeiten für den Unterricht sammeln und diskutieren.	Sek 1	Fachdidaktik; Kompetenzorientierung; Methodik
Alexander Haack plus SuS	Talk (Vortrag); Von Schüler_innen moderierter Talk	#Schülermeinung. Sechs Monate intensive Social Media Arbeit (Twitter) mit Schüler_innen. Ein Bericht.	Bei dem Vortrag geht es um eine inhaltliche und eine praktische Ebene: Inhaltlich wird aufgezeigt, dass die Meinung von Schüler_innen bei der aktuellen Diskussion um digitale Bildung (etc.) überhaupt nicht berücksichtigt wird. Praktisch wird gezeigt, wie man jene Schülermeinung durch Social Media Arbeit (auf Twitter) aktiv in Diskussionen mit einfließen lassen kann. Zuhörer erfahren, <ul style="list-style-type: none"> - was wir in sechs Monaten auf Twitter alles erlebt haben und warum viel mehr Schüler_innen diese Erfahrung machen sollten - was man bei der Social Media Arbeit mit Schüler_innen beachten muss <ul style="list-style-type: none"> - wie uns Schüler_innen die Social Media Arbeit verändert hat - welche weiteren Möglichkeiten zur Social Media Arbeit mit Schüler_innen bestehen - welchen Einfluss wir tatsächlich auf die öffentliche Diskussion haben nehmen können. 	Sek 2	Social Media
André Hermes	Hands on Workshop	Storytelling und netzwerkbasierter Diskutieren (nicht nur) im Erdkundeunterricht	Im Erdkundeunterricht werden viele und vielfältige Medien genutzt. Diagramme, Tabellen und Karten werden ausgewertet, Sachzusammenhänge und Entwicklungen werden nüchtern analysiert. Da kommt das Menschliche manchmal zu kurz. Ein Diagramm über die Entwicklung in einer Konfliktregion macht das Leid der beteiligten Bevölkerungsgruppen nicht wirklich deutlich und auch eine Desertifikations-Karte enthält keine personenbezogenen Schicksale, die nachempfunden werden können. Schulbuchverlage bringen die fehlende menschliche Ebene zuweilen mit Geschichten zu ganz konkreten Menschen in ihre Lehrwerke ein. Aber natürlich können auch Schüler fiktive Erzählungen verfassen, die auf Sachinformationen basieren. So kann die Tragweite, die hinter den Zahlen steht, erfahrbar werden. Wird dieses Storytelling mit digitalen Arbeitsmitteln durchgeführt, können typische digitale Produktions-, Kommunikations- und Anpassungsvorgänge erlebt und diskutiert werden. Dieses netzwerkbasierter Arbeiten soll im Workshop im kleinen Rahmen durchgeführt werden, so dass eine Übertragung auf den eigenen Unterricht möglich ist. Die Inhalte dieses Workshops sind zum Großteil auch für Lehrende anderer Fächer (z.B. Politik, Geschichte, Fremdsprachen, Deutsch) von Interesse.	Sek 1	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Andreas Hofmann	Talk (Vortrag), Diskussion	DigitalPaktPanik: Jetzt nur nicht den Kopf verlieren!	Die Aufregung ist groß, die Hoffnungen noch größer. Schulträger und Schulen warten auf den Geldsegen, die Wirtschaft rüstet sich für den großen Coup. Die Milliarden kommen! Die Hürde: Die Gelder können nur von Trägern abgerufen werden, wenn ein fertiger Medienentwicklungsplan (MEP) vorliegt. Und dieser soll basieren auf den einzelnen Medienbildungskonzepten (MBK) der Schulen. Klingt gut, ist in der Umsetzung jedoch schwieriger als gedacht. Woher kommen Expertise, Zeit und Personal für die Umsetzung? Wie sollen Schulen dies leisten, wenn noch keine Erfahrungen mit digitaler Technik vorliegen? Wie sollen Schulträger pädagogische Konzepte auswerten, wenn keinerlei pädagogische Expertise vorliegt? Fragen über Fragen. Ich möchte den DigitalPakt nicht, wie so oft, schlecht reden, sondern Stolpersteine und Wege aufzeigen und den Schulen und Trägern Mut machen, diese Chance gemeinsam zu ergreifen.	Schulformübergreifend	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)

Andreas Kalt	Hands on Workshop	Die Welt in die Schule holen – Digitale Daten und Modelle im Geographieunterricht	Der Geographieunterricht kann durch aktuelle Daten und wirklichkeitsnahe Modelle enorm bereichert werden. Verschiedene digitale Quellen ermöglichen es, dass Schüler/innen selbst mit den Daten interagieren und so den Alltagsbezug geographischer Fachinhalte erleben können. Sie lernen in diesem Workshop verschiedene digitale Datenquellen und Modelle kennen, können diese selbst ausprobieren und mit Kolleg/innen gemeinsam reflektieren.	Sek 2	Fachdidaktik;Methodik
Andreas Kalt	Talk (Vortrag)	Nach den Anschaffung gehts weiter – Kooperations- und Supportsysteme für einen erfolgreichen Betrieb digitaler Geräte in der Schule	Die Anschaffung von Geräten ist nur ein Schritt auf dem Weg zur Nutzung digitaler Medien in der Schule. Geräte und Dienste müssen im Alltag verteilt, gewartet und repariert werden. Wie kann das im Zusammenspiel von Schüler/innen, Kolleg/innen, Schulträger und Dienstleistern bewerkstelligt werden? In diesem Vortrag mit Diskussion lernen Sie wichtige Eckpfeiler des erfolgreichen Einsatzes digitaler Geräte in der Schule kennen.	Schulformübergreifend	Technik / Infrastruktur / Support
Andreas Schur (Acer)	Firmenangebot	Acer for education: kostengünstige, robuste und leicht bedienbare Produkte für die digitale Lernumgebung – Ihre Vorteile im Windows-Klassenzimmer	Vorstellung der Acer for education Produktempfehlungen aus dem Segment Notebooks/ Convertibles anhand der Kriterien: <ul style="list-style-type: none"> · Einfach in der Handhabung und flexibel in der Anwendung · Robustheit und Akkulaufzeit für den ganzen Schultag · Preiswürdigkeit und zusätzliche Sicherheit durch 3 Jahre Garantie Vorteile im Windows-Klassenzimmer hinsichtlich: <ul style="list-style-type: none"> · Leistungsstarke Softwaretools für Schüler und Lehrkräfte · Erleichterte Einrichtung und Verwaltung der Geräte im Unterricht · Umfassende Lösungen für ein sicheres Lernumfeld 	Schulformübergreifend	
Anja Böckmann	Hands on Workshop	Die kleine Alternative zum Lesetagebuch im Sprachunterricht: Leseindrücke und Textverständnis als Booksnaps visualisieren	Mit der Idee Booksnaps zu gestalten erhalten SuS aller Schulformen ein kreatives, niederschwelliges Angebot um evtl. auch mit geringen sprachlichen Ausdrucksmöglichkeiten ihre Leseindrücke und ihr Textverständnis illustriert wiederzugeben. Booksnaps werden idealerweise digital über die App Snapchat erstellt, können aber auch komplett analog erfolgen.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung
Anja Böckmann	Hands on Workshop	Kollaboratives Arbeiten mit Google Slides, Padlet etc. ... ein Austausch zu Ideen, Tools und Grenzen	Anhand praxiserprobter Beispiele werden einige Ideen und digitale Tools präsentiert, die kollaboratives Arbeiten von SuS im Unterricht auf einfache Weise unterstützen. Ein Austausch und die Diskussion von Möglichkeiten und Grenzen kollaborativen Arbeitens sind Teil dieses Workshops.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung
Annie Dörfle / Lena Spak (Scorbees)	Firmenangebot	Schloesser, Dörfle, Spak (Scorbees) - Best Practice Beispiel für das Leben und Erleben neuer Lernkultur mit einem digitalen Logbuch	Große Klassen und selbstständiges Lernen. Wie bekommt man da eine optimale individuelle Förderung hin? Wir zeigen euch, wie wir mit Hilfe eines digitalen Logbuchs, durch das wir jederzeit per Klick übersichtlich und aktuell den Lernstand jedes Kindes ermitteln können, eine Grundlage und auch die Zeit haben die Lernenden individuell zu fördern. In einem Rollenspiel ermittelt ihr aktuell und in wenigen Klicks, welche Kinder welches Lernbedürfnis haben. Wir wollen uns mit Euch austauschen und Euch die Angst nehmen, hier neue Wege zu gehen. Und wir wollen Euch an Hand unserer Erfahrungen zeigen, dass es sich im Sinne des personalisierten Lernens lohnt, Kinder selbstständig aber nicht allein arbeiten zu lassen.		
Apple Education	Firmenangebot	Strategiebriefing für Schulträger	Es werden Entwicklungstendenzen und Gestaltungsmerkmale pädagogischer Schulprojekte für mobiles Lernen betrachtet. Finanzielle Umsetzungsmodelle und Konzepte für eine zentrale Verwaltbarkeit werden vorgestellt.	Schulträger	Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.
Apple Education	Talk (Vortrag)	Strategiebriefing für Medienpädagogen	Es werden verschiedene Aspekte der strategischen Beratungsarbeit mit Schulträgern und Schulen beleuchtet, Kernfragen für einen nachhaltigen Tableteinsatz besprochen und Grundvoraussetzungen für mobile Lernarrangements diskutiert.	Medienpäd. Berater, Fortbildner	

Apple Education (Jonas Paul und Gerhard Tumforde)	Talk (Vortrag)	Ein Apple Bildungsfachhändler informiert zum Thema: Elternfinanzierte iPad Projekte	Wie kann man mobile Endgeräte an der Schule finanzieren, implementieren und effektiv verwalten? Welche Infrastruktur muss geschaffen werden? Sollen es Schulgeräte oder ein elternfinanziertes Projekt werden? Wie wird das Management der Geräte über ein sogenanntes Mobile Device Management organisiert? Diese Fragen werden von der Gesellschaft für digitale Bildung beantwortet und die Oskar Kämmer Schule gibt Einblicke in die Praxis, wie dort ihre allgemeinbildenden Schulen in Niedersachsen und Sachsen-Anhalt erfolgreich von der Infrastruktur bis hin zu kollegialen Weiterbildungen digitalisiert worden sind.	Schulformübergreifend	Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Armin Schudey	Hands on Workshop	Erfolgreiches Storytelling in MINT	Unterricht soll anschaulich, konstruktiv und nun auch digital gestaltet sein. Inhaltlich und soziale Kompetenzen sollen ein Gleichgewicht darstellen. Und digital soll der Unterricht auch sein. In diesem Workshop werden Sie Storytelling als Möglichkeit kennen lernen, wie Sie Schülerinnen und Schüler konstruktiv z.B. in den Physikunterricht einbinden können. Die Produktion eines Videos, also die Verbindung von (bewegten) Bildern, Texten und eigenem Sprechen folgt einer Grundidee: Unsere Gehirne haben sich im Laufe der Evolution darauf ausgerichtet Storys zu erzählen, zu verstehen und zu behalten. Nach diesem Workshop werden Sie Ihren Unterricht Elemente des Storytellings hinzufügen!	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung
Barbara Feld	Hands on Workshop	TERROR – Ihr Urteil“ – Interaktive Lernbausteine im Unterricht nutzen	Darf ein Pilot der Luftwaffe eine mit 164 Menschen besetzte Passagiermaschine abschießen, um 70 000 Menschen zu retten? Ist er schuldig oder nicht schuldig, falls er sich für den Abschuss entscheidet? Ferdinand von Schirach hat diese Fragen zum Gegenstand eines Theaterstücks gemacht, das 2016 verfilmt und in der ARD im Rahmen eines Themenabends ausgestrahlt wurde. Die Zuschauer konnten als Schöffen ein Urteil über die Schuld bzw. Unschuld des Piloten fällen. Das Ergebnis der Abstimmung wurde im Anschluss an den Film in der Sendung „hart aber fair“ bekanntgegeben und diskutiert. Film und Talkshow bilden die Grundlage eines umfangreichen interaktiven Online- Lernangebots des NLQ. Die einzelnen Module wurden primär für die Fächer Deutsch, Politik, Werte und Normen/Philosophie konzipiert. Sie thematisieren fachspezifische und medienkritische Fragestellungen. Daher können sie sowohl in die schuleigenen Arbeitspläne der genannte Fächer als auch in das Medienbildungskonzept einer Schule integriert werden.	Sek 2	Fachdidaktik;Curriculum
Barbara Münch	Talk (Vortrag)	Bridging the gap- Träger und Schulen auf Augenhöhe	In Heidelberg gibt es eine Landesstelle bei der Stadt. Daraus entstanden ist nicht nur ein Unterstützungssystem sondern auch zwei Netzwerke.	Schulformübergreifend	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Basti Hirsch	Talk (Vortrag)	Schulbau trifft Schulcloud – Pädagogische Architektur im digitalen Wandel	Klassenzimmer sind immer ein Abbild der Vorstellungen von Lernen in einer bestimmten Gesellschaft zu einer bestimmten Zeit. Ganztags, Inklusion und steigende Schülerzahlen führen zu neuen Anforderungen im Schulbau. In vielen Städten wird massiv investiert. Neue pädagogische Konzepte gehen dabei einher mit einer neuen räumlichen Organisation von Schule. Für Architekt*innen begründet Digitalisierung jedoch keine neue Typologie von Schule. Whiteboards und WLAN-Router gelten als nachgeordnete Ausstattungsfrage. Dieser Vortrag denkt Apps, Clouds und Lernlandschaften zusammen und zeigt Raumkonzepte im digitalen Wandel.	Schulformübergreifend	Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Benedikt Heitmann	Hands on Workshop	Kollaboratives Arbeiten mit Tablets & Smartphones	Kooperatives und Kollaboratives Arbeiten gehört zu jedem gelungenen Unterricht. Wie können diese Methoden gewinnbringend im Zusammenhang mit Tablets und Smartphones im Unterricht eingesetzt werden? In diesem Workshop werden Unterrichtsbeispiele vorgestellt, in welchen das Tablet eine sinnvolle Ergänzung sein kann. Geringe Vorkenntnisse im Umgang mit Tablets & Smartphones werden vorausgesetzt.	Schulformübergreifend	Methodik

Sandra Hestermann / Anne Schliebs (Cornelsen)	Firmenangebot	ChatClass - Der digitale Chatpartner für den Englischunterricht	Mit Chatclass kommt innovative Sprachtechnologie für erfolgreiches Englisch lernen zum Einsatz. Mit ChatClass wird authentisches und differenzierendes Sprechtraining ganz leicht. Die Sprechfrequenz von Schülerinnen und Schülern im Englischunterricht wird deutlich erhöht. Die Lehrkraft behält jederzeit den Lernfortschritt der Klasse im Blick.	Sek 1, Sek 2	Fachdidaktik; Kompetenzorientierung; Methodik; Curriculum
Bernd Wöhlbrandt	Hands on Workshop	Frei zugängliche Lernumgebungen und ihre Nutzung im Unterricht	Im Mittelpunkt steht eine Lernumgebung, die zur digitalen Umsetzung von Wochenplänen hervorragend geeignet ist. Hardwareunabhängig, da über den Webbrowser erreichbar. Datenschutzgerecht! Die Teilnehmer ergründen den Aufbau und die Möglichkeiten (Kurse anlegen, teilen mit Kollegen, Lerntagebuch für Schüler, Niveaubestimmung, Materialanhänge, Materialeinreichungen usw.). Es wird ein Lehrer- und ein Schüler-Account durch jeden Teilnehmer angelegt. Eine zusammenfassende Darstellung erfolgt durch den Workshop-Leiter. Anschließend werden Erfahrungen zum Einsatz im Unterricht erläutert und diskutiert. Abschließend wird auf weitere frei zugängliche Lernumgebungen hingewiesen, die alle durch die Teilnehmer bei Bedarf ausprobiert werden können.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung; Methodik
Bernhard Stüber (Stüber Systems)	Firmenangebot	Kabelloses Präsentieren im Unterrichtsraum mit dem EZCast Pro II Stick	In diesem Workshop zeigen wir am Beispiel des EZCast Pro II Sticks, wie man unterschiedliche Geräte unter iOS, Windows und Android zur kabellosen Präsentation über einen Projektor oder Display nutzen kann. Dabei wird auch die unterschiedlichen technischen Voraussetzungen an den Schulen gezielt eingegangen.	Schulformübergreifend	
Carolin Aschemeier	Hands on Workshop	Deutsch als Zweitsprache und individuelle Sprachförderung mit Deutschfuchs	Wir lernen die Funktionen von Deutschfuchs kennen, testen einzelne Inhalte und diskutieren über Einsatzmöglichkeiten in Internationalen Förderklassen, für individuelle Sprachförderung und sprachsensiblen Unterricht.	Berufsschule	Fachdidaktik; Methodik
Carolin Aschemeier	Hands on Workshop	Chancen und Möglichkeiten der Digitalisierung im Fremdsprachenunterricht	Wir analysieren gemeinsam verschiedene digitale Methoden und Anwendungen für einen zeitgemäßen Fremdsprachenunterricht (Englisch, Französisch, Spanisch, DaF/DaZ). Die Teilnehmer*innen bekommen einen direkten Einblick und können selbst kreativ werden.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik; Methodik
Caroline Sindern	Talk (Vortrag)	App GoTalkNow - die eierlegende Wollmilchsau	Nicht nur im Bereich der Unterstützenden Kommunikation ist die App GoTalkNow weit verbreitet. Mit den Möglichkeiten der Szeneseite oder der Quizfunktion ist sie auch für alle Schüler*innen in allen Fächern einsetzbar.	Förderschule (SoPäd)	Methodik
Christian Burrichter	Hands on Workshop	Praktische Experimente mit digitaler Messwerterfassung	Der Einsatz digitaler Messwerterfassung bietet für den naturwissenschaftlichen Unterricht vor allem neue Möglichkeiten, Daten zu erfassen und diese auszuwerten. Dazu werden verschiedene Experimente aus dem Chemieunterricht durchgeführt. Die konzeptionelle Weiterentwicklung unterrichtlicher Praxis wird zum Abschluss diskutiert. Schutzbrillen und ggf. weitere persönliche Schutzausrüstung bitte individuell mitbringen. Software Vernier Graphical Analysis (kostenfrei) bitte auf Tablet oder Notebook installieren.	Sek 2	Fachdidaktik; Kompetenzorientierung; Methodik
Christian Haake	Pre-Workshop	Tablets im Unterricht - eine Einführung für Anfänger	In diesem Pre-Workshop soll die grundsätzliche Bedienung des Tablets thematisiert werden, damit in den späteren Workshops alles reibungslos läuft.	Schulformübergreifend	Technik / Infrastruktur / Support
Christian Haake	Talk (Vortrag)	Digitale Schulverwaltung	Wie kann eine Schule die Verwaltung ins 21. Jhd. bringen. Transparenz - Zeitersparnis - Kollaboratives entwickeln einer neuen Schulkultur?	Schulformübergreifend	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Christian Meier	Hands on Workshop	Tablets, Fotos und Starbucks im Matheunterricht	Mithilfe einer Kombination aus Lerntheke, selbstbestimmten Tests sowie speziellen Fotoapps in einem Unterrichtsarrangement die Schülerinnen und Schüler zu individualisiertem Umgang mit mathematischen Inhalten befähigen. Gemeinsames Erarbeiten einer möglichen Durchführung anhand spezifischer Themen während des Workshops.	Sek 1	Kompetenzorientierung; Methodik

Christian Reiff	Hands on Workshop	Erste Schritte zur iPad-Administration in der Schule	Am Beispiel des Apple School Managers und MDMs Jamf (ehemals Zuludesk) werden die ersten Schritte der iPad-Administration im schulischen Kontext vermittelt. Der Fokus dieses Workshops liegt auf der Ersteinrichtung beider Dienste und richtet sich vorrangig an LehrerInnen sowie AdministratorenInnen von Schulträgern, welche bisher noch keine bzw. wenig Erfahrung mit der Verwaltung von iPads gesammelt haben. Dabei sollen auch mögliche Fallstricke und Schwierigkeiten der Ersteinrichtung thematisiert werden. Neben einer theoretischen Einführung sollen die Workshop-TeilnehmerInnen auch die Möglichkeit bekommen, erste praktische Erfahrungen zu sammeln und in einen gemeinsamen Austausch zu kommen.	Schulformübergreifend	Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Claus-Dieter Meier-Kybranz	Hands on Workshop	Live-Elektronik mit iPads	Du spielst ein Instrument oder singst gerne und möchtest etwas Neues ausprobieren? Das iPad als Effektgerät für abgefahrenere, spacige, geloopte, gefilterte und verzerrte Klänge? Die Live-Elektronik als Teilgebiet von Elektroakustischer Musik / Computer-musik, versteht sich hauptsächlich als praktische Disziplin. In der Regel werden instrumentale, vokale und konkrete Klänge durch Mikrofone in Modulationsbausteine (Filter, Ringmodulator, Effektgerät) eingespeist und "live" während der Aufführung verändert an den Ausgang von Lautsprechern geschickt. Eine Klangveränderung bzw. -erweiterung kann folgende Parameter, systematisch betrachtet, modifizieren: die Lautstärke, die Tonhöhe, die Klang-farbe, die Artikulation, die Räumlichkeit (Hall) sowie die Klangperspektive. Diese Betrachtungsweise ist rein hypothetisch, aber verdeutlicht den Spielraum von kompositorischen, kreativen Anknüpfungspunkten. Ergänzt wird der Praxisbereich mit ausgewählten Werken elektronischer und live-elektronischer Musik.	Sek 1	Kompetenzorientierung
Constanze Lotter	Hands on Workshop	Must-haves für Newbies – digitale Werkzeuge für Neueinsteiger	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!	Schulformübergreifend	nicht zuzuordnen
Cord Guddegast	Pre-Workshop	Tablets im Unterricht - eine Einführung für Anfänger	In diesem Pre-Workshop soll die grundsätzliche Bedienung des Tablets thematisiert werden, damit in den späteren Workshops alles reibungslos läuft.	Schulformübergreifend	Methodik;nicht zuzuordnen
Corinna Berstermann / Janina Dierker	Hands on Workshop	Creative Language Learning - Film- und Videoeinsatz im Sprachenunterricht	Sprechen fällt vielen Schülern zunehmend schwer. Besonders im Sprach- und Fremdsprachenunterricht bedarf das Kommunizieren dem Abbau von Hemmungen. Der Einsatz von selbstgedrehten Videos- und Filmsequenzen ermöglicht den Schülern einen freier und innovativen Umgang mit Sprechen und Sprache. In unserem Workshop zeigen wir den Umgang und Einsatz verschiedener Apps auf dem iPad zum Thema Film- und Videodreh im Unterricht, Sei es für eine Tour durch Great Britain oder ein Interview mit der Queen. Geht nicht, gibt es nicht.	Sek 1	Fachdidaktik;Methodik
Cornelia Schneider-Pungs (Microsoft)	Firmenangebot	Microsoft Teams als Instrument der Schulentwicklung: Eine Kultur der Kollaboration etablieren	Einblicke in die Praxis beim Aufbau einer Kultur des Austauschs und der Zusammenarbeit als Basis einer erfolgreichen Schulentwicklung mit Microsoft Teams. Hands-On Demo und Q&A-Session sind Bestandteil des Workshops.	Schulformübergreifend	
Cornelia Schneider-Pungs (Microsoft)	Firmenangebot	Kreativität im Unterricht fördern: Vom Konsumenten zum Produzenten	Im Unterrichtsalltag stehen Kollaboration, Kommunikation und Kritisches Denken häufig im Mittelpunkt. Für das vierte „K“ bleibt manchmal wenig Zeit: Kreativität. Dabei bieten moderne und mobile Geräte unzählige Möglichkeiten für die Gestaltung kreativer Inhalte - ob per Video, Audio oder Stifteingabe. Der Workshop lädt mit kleinen „Kreativitäts-Snacks“ zum Brainstormen, Ausprobieren und Planen für den eigenen Unterricht ein.	Schulformübergreifend	
Daniel Sawahn / Alexander Niermann	Hands on Workshop	Drohnen im Mathematik-Unterricht	Mit Swift Playgrounds werden erste Erfahrungen der textbasierten Programmierung gemacht. Dazu eignet sich das Fach Mathematik hervorragend. Geometrische Figuren können auf eine ganz andere Weise erfahren werden. Praktische Beispiele für einen Unterrichtsverlauf werden gegeben. Drohnen und Tablets werden bereitgestellt.	Sek 1	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik

Daniel Zacharias (SDUI)	Firmenangebot	Machen, Erfahrungen, Lernen: Startup-Philosophie 2.0 für den Unterricht	Daniel Zacharias, heute 22, hat sein Unternehmen SdUI noch zu Schulzeiten gegründet - aus Frust über das bestehende System. Er hat die Komfortzone verlassen, einfach mal gemacht, Erfahrungen in der Business-Welt gesammelt und dabei mehr gelernt als hinter der Schulbank. Im letzten Jahr ist seine Firma "erwachsen" geworden und hat mittlerweile über 30 Mitarbeiter. Während des interaktiven Workshops zeigt er, wie sich die Start-Up-Philosophie und die Begeisterung für Neues ganz konkret in die Klassenzimmer übertragen lässt.	Schulformübergreifend	
Daniela Albrecht-Frommann	Hands on Workshop	Spielerischer Einstieg ins Programmieren mit den Bee-Bots	Mit dem Bienenroboter können SuS selbstentdeckend erste Erfahrungen beim Programmieren sammeln. Der Bee-Bot kann manuell oder per Tablet gesteuert werden. Die Erstellung eigener Spielfelder ermöglicht den LuL die Biene in den unterrichtlichen Context einzubinden. Das Angebot ist für GS und Förderschule geeignet.	Förderschule (SoPäd)	Kompetenzorientierung;Methodik;Informatische Bildung
Daniela Finkmann	Hands on Workshop;Talk (Vortrag)	Mehr Schüleraktivierung und Differenzierung durch Blended Learning	Blended Learning zielt als Lernorganisation darauf ab, moderne Mediennutzung in digitalen Lernarrangements mit traditionellen Lernkonzepten, die wichtige soziale Aspekte der Face-to-Face-Interaktion und -Kommunikation sowie praktisches Unterrichtshandeln fördern, zu verknüpfen. Durch den Einsatz verschiedener Medien und Methoden sollen die Vorteile klassischer und innovativer Lernarrangements optimal für schüleraktivierendes und binnendifferenzierendes Lernen genutzt werden. In diesem Vortrag soll eine sinnvolle didaktische Verknüpfung von individuellen und gruppenbezogenen Lernangeboten vor Ort und im Internet Betrachtung finden und anhand konkreter Unterrichtsbeispiele veranschaulicht werden, wie durch eine geeignete Kombination von analogen und digitalen Medien mehr Schüleraktivierung und Differenzierung gelingen kann (45 min). In einem sich anschließenden Workshop (60-90 min.) sollen die TeilnehmerInnen Gelegenheit erhalten, die zuvor vorgestellten Methoden und Webtools selbst auszuprobieren und anhand eigener Unterrichtsinhalte gewinnbringend anzuwenden. Voraussetzung hierfür ist das Mitbringen eines eigenen digitalen Endgeräts und eigener Unterrichtsmaterialien.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Daniela Finkmann	Hands on Workshop;Talk (Vortrag)	„Flip your classroom“: Individuelle Förderung im Fremdsprachenunterricht	Schulgesetz und Lehrpläne fordern, dass FremdsprachenlernerInnen in funktionalen und kommunikativen Kompetenzen umfassend geschult und individuell gefördert werden. Die Bereiche der Sprechaktivierung, Schreibfähigkeit sowie des Hör(seh)verstehens scheinen dabei in der Praxis eine besondere Herausforderung an Lernende und Unterrichtende gleichermaßen zu stellen. Zwar liegen in den modernen Fremdsprachen bereits gute neue Lehrwerke vor, die versuchen, durch differenzierende Übungen und digitale Lernsoftware der Leitlinie Vielfalt gerecht zu werden, doch effektiv bleibt im Unterricht oft nicht genug Zeit, all diese Varianten an verschiedenen Aufgaben anzuwenden, zu besprechen und zu guter Letzt für eine Diagnose von Lernstärken und -schwächen fruchtbar zu machen. Hier kann die Methode des Flipped Classroom gewinnbringend eingesetzt werden. Heute sind zahlreiche Webtools, Lernplattformen und Kursmanagementsysteme verfügbar, die zur Individualisierung und Aktivierung aller Lernenden eingesetzt werden können. Dabei gilt es die Vor- und Nachteile klassischer und innovativer Lernkonzepte bzw. die Präsenzphasen und Online-Phasen funktional aufeinander abzustimmen. In diesem Vortrag wird die Methode des Flipped Classroom vorgestellt und anhand konkreter Unterrichtsbeispiele veranschaulicht, wie durch eine geeignete Kombination von analogen und digitalen Medien mehr Schüleraktivierung und Individualisierung gelingen kann.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Dennis Korte (Wacom)					
Dirk Neumann	Pre-Workshop	Tablets im Unterricht - eine Einführung für Anfänger	In diesem Pre-Workshop soll die grundsätzliche Bedienung des Tablets thematisiert werden, damit in den späteren Workshops alles reibungslos läuft.	Schulformübergreifend	nicht zuzuordnen

Dirk Neumann	Hands on Workshop	Hast du etwas gelernt? Ja 0 Nein 0 Vielleicht 0	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.	Schulformübergreifend	Methodik; Technik / Infrastruktur / Support
Dirk Schulze (Texas Instruments)	Firmenangebot	Einsatz der TI-Nspire™ CAS-App für iPad® im Mathematikunterricht - Schwerpunkt Analysis und Stochastik	Der Einsatz von Tablets bietet Chancen für den verstehensorientierten Mathematikunterricht. Die Möglichkeit mathematische Inhalte zu visualisieren ermöglicht Zugänge für verschiedene Lerntypen. Durch gezielte Änderung einzelner Parameter gelangen auch schwächeren Schülerinnen und Schülern Verallgemeinerungen bzw. das Verständnis abstrakter Inhalte. Im Workshop werden neben technischen Möglichkeiten auch Beispiele für kurze Unterrichtssequenzen zur Stochastik und auch eine längere Sequenz aus der Analysis vorgestellt, in die der Einsatz des Tablets sowie die TI-Nspire™ CAS-App für iPad® unter Zugewinn integriert wird.	Schulformübergreifend	Herstellerworkshop
Dominik Schöneberg	Hands on Workshop	Demokratie lernen - on- und offline	Auf der ganzen Welt und auch in Deutschland gibt es Angriffe auf die freiheitlich-demokratische Ordnung. Digitale Medien sind dabei ein Teil des Problems - Stichwörter sind hier zum Beispiel Fake-News, Filterblasen oder Hassrede. Digitale Medien können aber auch Teil der Lösung sein, indem sie Partizipation und Begegnung fördern. Diese Entwicklung wirft für Lehrkräfte Fragen auf: Welches Wissen und welche Kompetenzen brauchen Schüler*innen, um ein aktives Leben in unserer demokratischen Gesellschaft zu führen? Wie können wir sie in die Lage versetzen, die Errungenschaft einer freiheitlich-demokratischen Ordnung gegen Bedrohungen zu verteidigen? Und welche Rolle können bei der Kompetenzförderung digitale Medien spielen? Im ersten Teil des Workshop möchte ich zunächst Optionen vorstellen, wie Lehrer*innen mit digitalen Mitteln die vielfältigen (Medien-)Kompetenzen von Schüler*innen fördern können, die diese brauchen um sich aktiv in unserer demokratischen Gesellschaft einbringen zu können. Dabei soll die Bandbreite von der einzelnen Unterrichtsstunde bis zur Entwicklung einer partizipativen Schulkultur reichen. Im zweiten Teil des Workshops möchte ich dann gemeinsam mit den Teilnehmer*innen meine digitale Sammlung an Tools, Ideen und Konzepten zur Demokratie-Förderung erweitern, die dann online allen zur Verfügung gestellt werden kann. Erste Überlegungen zum Thema habe ich bereits in meinem Blog veröffentlicht: https://bildungsluecken.net/899-wie-koennen-lehrer-die-demokratie-schuetzen Es würde mich freuen, einen Workshop beim Molol20 zum Anlass zunehmen, hier (gemeinsam) weiter zu denken.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung; S chulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.); Social Media
Dorit Schröder / Matthias Wysocki	Hands on Workshop	Das Online-Unterstützungsportal des Referenzrahmens Schulqualität NRW als Instrument der Schulentwicklung	Der Referenzrahmen Schulqualität NRW hat zum Ziel, Qualitätsaussagen zu bündeln und transparent zu machen, die zeigen, was unter einer ‚guten Schule‘ und ‚gutem Unterricht‘ verstanden wird. Er wendet sich an alle, die mit Schule zu tun haben, indem er ein grundlegendes Verständnis von Schulqualität als Basis für gemeinsame schulische Gestaltungs- und Entwicklungsprozesse anbietet. Das Online-Unterstützungsportal zum Referenzrahmen bietet die Möglichkeit, Materialien und weiterführende Informationen für die konkrete Schul- und Unterrichtsentwicklung zusammenstellen zu lassen. Diese sind in Form eines ‚virtuellen Karteikastensystems‘ mit spezifischen ‚Registerkarten‘ an die einzelnen Kriterien des Referenzrahmens angebunden. Ausgerichtet am Referenzrahmen Schulqualität NRW beinhalten die einzelnen Registerkarten z. B. Arbeitsmaterialien, Literaturvorschläge, Hinweise zu Projekten und Portalen sowie Instrumente für interne Evaluationsprozesse. Darüber hinaus informiert perspektivisch eine weitere ‚Registerkarte‘ über die Evaluationsaufträge der Qualitätsanalyse in NRW. Durch das Online-Unterstützungsportal soll der Referenzrahmen zu einem Instrument der inneren Schulentwicklung werden. Lehrkräften, Schulleitungen, Schulaufsicht und anderen Personengruppen wird so eine schnelle Orientierung zu relevanten schulischen Themen ermöglicht und konkrete Hilfestellungen angeboten.	Schulformübergreifend	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)

Dr. Klaus-Dieter Färber (Klett Verlag)	Firmenangebot	Digital unterrichten mit rotem Faden	Wer sich entscheidet, statt Buch und Arbeitsheft lieber Smartphone oder Tablet im Unterricht einzusetzen, benötigt entsprechende Lernmedien. Hierfür gibt es jetzt neu den eCourse – passend zu den Klett Lehrwerken. Der eCourse ermöglicht Ihnen, sicher und lehrplankonform zu unterrichten. Und das zu 100% digital. Um die speziellen Bedürfnisse Ihrer Klasse zu bedienen, können Sie die Inhalte individuell verändern z. B. Inhalte ein-/ausblenden und eigene Materialien einbinden. Erklärvideos und interaktive Übungen motivieren Ihre Klasse.	Schulformübergreifend	
Edgar Sauerbier	Talk (Vortrag)	Palliative Digitalisierung - Infusion Inklusion	Diskussion und Dekonstruktion der blinden Flecken im Feld digitaler Euphorie - auf der Suche nach latenten Beharrungen im fahlen Lichte mobiler Reflexionsflächen.	Sek 2	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Einar Huschitt	Hands on Workshop	Erklärfilme im Unterricht	Mit Hilfe von Erklärfilmen lassen sich fachliche Inhalte ansprechend und kurzweilig präsentieren. Im Unterricht können Erklärfilme mit geringem Aufwand von Schüler selbst erstellt werden oder auch von Lehrkräften erstellte Erklärfilme eingesetzt werden. Am Beispiel der App „Explain Everything“ wird das Erstellen eines Filmes erprobt und der unterrichtliche Einsatz von Erklärfilmen diskutiert.	Schulformübergreifend	Methodik
Elena Gerstenecker	Hands on Workshop	Schaubilder analysieren und visualisieren mit dem Tablet im Fach Deutsch	Aufsatz zur Schaubildanalyse war gestern, heute werden Schaubilder schülernah, differenziert und durch den Einsatz verschiedener Apps interpretiert. Abstrakte Visualisierungen können auf einfache Art und Weise von Schülerinnen und Schüler selbst erstellt werden. Es werden Praxisbeispiele aus dem Unterricht, Ergebnisse und verschieden genutzte Apps vorgestellt.	Berufsschule	Kompetenzorientierung;Methodik
Elke Noah	Hands on Workshop	Edubreakout - Spannende Teamarbeit	Die Teilnehmer spielen aktiv ein Edubreakout durch. Anschließend geht es in den Austausch: Welche Rolle spielen die 4K und die Förderung von Teamarbeit beim Lernen und in der Entwicklung von Schulkultur. Wie kann man die Methode geschickt nutzen um das eigene Kollegium zu ermutigen, sich der Herausforderung, Schule unter den Bedingungen der Digitalisierung in der Gesellschaft, neu zu denken.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik
Elke Noah	Talk (Vortrag);+ Austausch	Vernetzung für die Schulentwicklung - von twitter bis barcamp & co	Netzwerken für mich und meine Schule. Vom Aufbau eines persönlichen Lernnetzwerkes (PLN) bis zum nachhaltigen Vernetzen für die Schulentwicklung. Netzwerken als Gewinn für das eigene lebenslange Lernen? Wie? Warum? Wo soll es hingehen? Über soziale Netzwerke bis zu vernetzendem Austausch im Schulalltag - von twitter bis zum eigenen Barcamp. Netzwerken als Kompetenz für die Zukunft: Vielfältige Erfahrungen und Austausch.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.);Social Media
Eva Maria Krause	Talk / Hands on	Computational Thinking	Computational Thinking (Jeanette Wing, 2006), auf deutsch so viel wie „Informatisches Denken“ bezeichnet die Fähigkeit, Problemstellungen so aufzubereiten, dass die Lösung des Problems mit Hilfe digitaler Geräte erfolgen kann. Es geht also weder darum, wie ein Computer „denkt“ noch gar darum, als Mensch wie ein Computer zu denken, noch ist die Programmierung in einer konkreten Sprache gemeint. Vielmehr gilt es zu verstehen, wie Computerwissenschaftler bei der Analyse eines Problems vorgehen, um es für einen Computer im weitesten Sinne lösbar zu machen. Diese Denkfähigkeit lässt sich gemäß dem Diktum Poppers „Alles Leben ist Problemlösen“ auch auf viele andere Bereiche anwenden. Diese Veranstaltung soll einen Überblick über die Thematik geben und an kleinen Beispielen zeigen, wie diese Kompetenz beim Verständnis digitaler Medien hilft und die Grundlage jeglicher Programmierung liefert, also die eigentlich grundlegende Kompetenz des digitalen Zeitalters bildet. Als ganz kleiner Vorgeschmack können die Spiele Frogger oder auch Suguru bzw. Cut Up Hives dienen.	Schulformübergreifend	Programmierung
Eyk Franz / Sylke Pundt	Talk (Vortrag)	Medienbildungskonzept / schulisches Medienkonzept / Medienentwicklungsplan - wie geht man das nun richtig an?	Ist Ihre Einkaufsliste für die digitalen Medien schon fertig? Können Sie als Schulleitung oder als Schulträger sicherstellen, dass diese Medien auch kompetent eingesetzt werden. Dient das schulische Medienkonzept auch als Teil Ihres Schulentwicklungsprozesses? Wir wollen in diesem Workshop Ihnen aufzeigen, wie Sie aus den Notwendigkeiten des Digitalpaktes Vorteile für Ihre Schulentwicklung gewinnen und wie Sie mit professionellem Projektmanagement Ihr Arbeit erleichtern.	Schulformübergreifend	Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)

Fabian Karg	Talk (Vortrag)	Nachhaltige Medienentwicklungsplanung als Schulentwicklungsprozess - neue Formate braucht das Land	Alleine kommt man nicht so weit; das wissen wir hier in Baden-Württemberg: Schulen und Schulträger müssen sich gemeinsam auf den Weg machen, sich vernetzen, offen und kollaborativ arbeiten. Das Tool MEP BW bildet die Grundlage einer solchen Zusammenarbeit. Wir stellen Ihnen unsere Planungsschritte vor und kommen ins Gespräch, wie wir uns länderübergreifend auf dem Weg zu einem nachhaltigen Medienkonzept gegenseitig unterstützen können.	Schulformübergreifend	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Fatih Uzuner	Talk (Vortrag);konkrete Unterrichts-anwendung und Diskussion	Workflow und Lernsettings in der Oberstufe	Wie kriegt man im Leistungskurs in der Oberstufe curriculare Vorgaben, SuS-Erwartungen, eigene Ansprüche und vieles mehr so unter einen Hut, dass man zeitgemäß, motivierend, kompetenz- und projektorientiert arbeiten kann - und das auch noch auf hohem didaktischem, pädagogischem, sprachlichem und methodischem Niveau? Ich möchte euch Lernsettings, Projektideen und den "Alltag" meines aktuellen Englisch-Leistungskurses vorstellen. Anstatt die neuesten Apps zu jagen und diese meinen Lerngruppen force-zu-feeding (been there done that) benutze ich OneNote Class Notebook als Basis und einige wenige weitere Apps für meine Lernsettings. Gerne zeige ich euch meinen Workflow und die Ergebnisse meiner SuS und diskutiere alle Ideen mit euch. Achtung: Hier gibt es also keine neue sexy App, sondern Einblicke in (normalen) Oberstufen-Unterricht (im Fach Englisch) und eine gewünschte Diskussion darüber.	Sek 2	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik;Curriculum
Felix Schoppe	Talk (Vortrag)	Nachhaltig, offen und frei: Mobiles Lernen mit Linux	Nicht erst seit den ersten Klimastreiks in Deutschland im Dezember 2018 genießt Nachhaltigkeit bei uns am Georg-Büchner-Gymnasium auch in der Digitalisierung höchste Priorität: Seit 2016 nutzen wir GNU/Linux, was es uns ermöglicht auch ältere Hardware mit aktuellster Software zu nutzen und dabei äußerst ressourcenschonend und effizient zu arbeiten. Seit 2018 reparieren wir defekte Notebooks zusammen mit Schülerinnen und Schülern systematisch selber und leisten somit einen aktiven Beitrag zum Klimaschutz, indem wir so gezielt Elektroschrott vermeiden. Zusätzlich erwerben Schülerinnen und Schüler tief gehende Kompetenzen im Umgang mit digitaler Technik. Der Vortrag gibt einen Überblick, wie wir unsere schuleigenen Linux-Notebooks ausschließlich mit freier Software installieren sowie managen und wie wir mit dem Lernstick der Forschungsstelle Digitale Nachhaltigkeit der Uni Bern einen sicheren Prüfungsmodus bereitstellen. Zusätzlich wird angesprochen, wie sich mit dem Linux-Lernstick nachhaltiges BYOD realisieren lässt.	Schulformübergreifend	Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.);Informatische Bildung
Franz Albers	Hands on Workshop	Das digitale Versuchsprotokoll	Zum methodischen Standard in den Naturwissenschaften gehört das Versuchsprotokoll. Dieses erfährt durch die Einbindung digitaler Elemente (Fotos, Videos, Meßwerterfassung ...) eine enorme Aufwertung, die das klassische (analoge) Pendant nicht bieten kann. In diesem Workshop stelle ich ihnen die Grundgedanken zum digitalen Versuchsprotokoll anhand von Schülerbeispielen Schule vor, wir schauen auf die Eignung unterschiedlicher Apps zur Erstellung und im praktischen Einsatz überzeugen Sie sich selbst von den Möglichkeiten dieser überlegenen Methode!	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Georg Schlamp	Hands on Workshop	EduBreakout – Der Escape Room fürs Klassenzimmer (Sek. 1+2)	Ein „EduBreakout“ ist ein Escape-Room im Klassenzimmer, Schülerinnen und Schüler öffnen innerhalb einer bestimmten Zeit eine Schatzkiste, die mit mehreren Schlössern gesichert ist. Dazu müssen sie kreativ und effektiv als Team zusammenarbeiten, kommunizieren und kooperieren, um verschiedene Rätsel zu lösen, analog wie auch (mehrheitlich) digital. Auch in Sekundarstufe 1 und 2 findet die Methode immer mehr Anklang, sie kann inhaltlich, methodisch und zeitlich individuell an die entsprechende Lerngruppe angepasst werden und in allen Unterrichtsfächern zum Einsatz kommen. Nach knappen theoretischen Grundlagen lösen Sie selbst einen Breakout und erhalten Ideen, einen eigenen zu erstellen. Ein Tablet wäre praktisch.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik;Curriculum
Georg Schlamp	Hands on Workshop	„Close your books, please“ - Zeitgemäßer digitaler Fremdsprachenunterricht TROTZ Lehrbuch	An vielen Schularten, in vielen Fächern steht das Lehrbuch mit all seinen Materialien im Mittelpunkt des Unterrichts, bildet es doch den Lehrplan ab und erleichtert der Lehrkraft Vorbereitung und Durchführung. Wie lassen sich aber Digitalisierung und zeitgemäße Bildung geräuschlos integrieren, ohne die teils gar geforderte Verwendung des Schulbuches zu vernachlässigen? Basierend auf theoretischen Grundlagen (4K-Modell, etc.) erhalten Sie in diesem Workshop Anregungen sowie konkrete und erprobte Anwendungsbeispiele für einen zeitgemäßen Fremdsprachenunterricht, die alle in Zusammenhang mit Schulbüchern stehen.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik;Curriculum

Gerhard Tumforde (GfDB)	Firmenangebot	BYOD - und wer soll das Bezahlen?*	Die Digitalisierung erfordert eine Menge Investitionen. Wer muss hier wann für diese Kosten aufkommen? Liegt die alleinige Verantwortung beim Schulträger, bei der Schule oder müssen letztlich die Eltern dafür aufkommen? Wir zeigen, wer wo zuständig ist und welche Möglichkeiten der Finanzierung es in den unterschiedlichen Bereichen gibt. Informieren Sie sich über die Zuwendungen aus dem	Schulformübergreifend	
Hanna Jarmatz	Talk (Vortrag)	Außenauftritt von Schulen durch Social Media kreativ begleiten	Aktiver Austausch über die Herangehensweise an Social Media. In diesem Rahmen wird der Social-Media Auftritt der BBS I Lüneburg mit seinen Bausteinen, Erfolgsfaktoren und Risiken vorgestellt. Geplant ist eine offene Gesprächsrunde, die das Vorgehen, die Bedingungs/Gelingensfaktoren, die Umsetzung, den organisatorischen Rahmen und die Wirksamkeit beleuchtet.	Schulformübergreifend	Social Media
Hanno ter Haseborg	Hands on Workshop;Talk (Vortrag)	Niedersächsische Bildungscloud - Die kollaborative, schulübergreifende und sichere Arbeitsumgebung	Die Landesinitiative n-21 beschäftigt sich seit mehreren Jahren intensiv mit der Entwicklung einer Niedersächsischen Bildungscloud (NBC). Diese Cloud soll den schulinternen digitalen Lern- und Arbeitsumgebungen ein gemeinsames Dach geben, unter dem schul- und schulformübergreifendes kollaboratives Lernen möglich wird. Dadurch werden die etablierten und bewährten Strukturen an den Schulen nicht ersetzt, sondern vielmehr durch eine weitere Möglichkeiten ergänzt. Schulen, die bisher abwartend agierten, erhalten mit der NBC einen niederschweligen, kostenfreien und datenschutz-konformen Einstieg in eine pädagogisch-digitalisierte Arbeitsweise.Innerhalb der NBC folgt die Technik stets der Pädagogik: die benötigte Schul-IT-Infrastruktur ist Werkzeug und dient dem gemeinsamen zeitgemäßen Lernen mit teambezogenen Methoden, die die Lernenden in ihrem späteren Leben (Ausbildung, Studium und Berufswelt) wiederfinden werden.Seit Februar 2018 steht die Cloud für Niedersächsische Schulen zur praktischen Erprobung zur Verfügung. 45 Schulen erarbeiten, wie die Einbindung einer Cloudlösung in den Schulalltag gelingen kann. Im Mittelpunkt steht hierbei die Umsetzung von Anwendungsszenarien medienpädagogischer Zielsetzungen wie die Förderung selbstständigen Lernens, kreativer Problemlösungen und innovativer Ideen („21st century skills“).	Schulformübergreifend	Methodik;Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Hans-Jakob Erchinger	Talk (Vortrag)	Journalismus und Schule in Zeiten des Mobilen Lernens	Mit dem "DigitalPakt Schule" der Bundesregierung wird das Internet und die digitale Technik in allen Klassenräumen ankommen. Bei der notwendigen Umsetzung einer „Bildung in der digitalen Welt“ werden auch journalistische Kompetenzen von zentraler Bedeutung sein, um zu beantworten, wie wir mit den Medien umgehen wollen und was wir vermitteln müssen. Weitere Informationen unter: n-report.de	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.);Informatische Bildung;Social Media
Heike Katzer-Diekmann	Hands on Workshop	Fachdidaktische Aspekte des iPad-Einsatzes im Biologie- und chemieunterricht	Während mit der Dokumentation von Unterrichtsergebnissen durch Lernende (z.B. Notability) eher allgemeine und somit fächerübergreifende Kompetenzen vermittelt werden, erlangt die Dokumentation von Experimenten mit Foto und Film eine hohe fachspezifische Relevanz. In diesem Workshop sollen sowohl Aspekte der Unterrichtsorganisation wie auch die praktische Umsetzung einen Platz haben.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Methodik;Curriculum;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Heike Katzer-Diekmann / Christina Meyer / Matthias Ottmann	Hands on Workshop;Hospitation, Schülerbeteiligung	Mappenführung, Erklärfilme und Datentransfer, Workshop zu Notability und zu Erklärfilmen mit Bordmitteln des iPads aus Schülerhand	Schülerinnen des Jahrgangs 9 der Liebfrauenschule Vechta stellen ihre Erfahrungen nach drei Jahren iPad-Nutzung vor. In einem ersten Teil werden sie zur „papierlosen“ Mappenführung, zur Erstellung von Erklärfilmen mit den Bordmitteln des iPads und zum Datentransfer referieren, im zweiten Teil der Veranstaltung bieten sie selbständig Talks im Sinne eines „Speedappings“ zur Handhabung der eingesetzten Apps „Notability“ und verschiedener Apple-Apps an.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik;Technik / Infrastruktur / Support
Heiko Idensen	Hands on Workshop	Micro-Fiction: TextAdventures in Twine entwickeln	Micro-Fiction Vorlagen in Twine können in verschiedenen schulischen und außerschulischen Kontexten eingesetzt werden für produktive Text-Remix Prozesse: ... etwa um aktuelle medienpolitische Themen interaktiv zu bearbeiten: ... wie Datensouveränität, Social Bots, Künstliche Intelligenz, nachhaltige Technik-Nutzung, Hacken, freie Software, Hassbotschaften, Cyber-Mobbing Historische und moralische Entscheidungen zu simulieren und "durchzuspielen" Weitere Informationen: https://hackmd.io/@web2write/hackj	Schulformübergreifend	Methodik;Technik / Infrastruktur / Support;Informatische Bildung;Social Media

Helge Kletti (SuS: Daria Ponischil, Maja Reisch, Tim Jahnke, Steve Neubauer)	Hands on Workshop;Talk (Vortrag);Hospitation, Schülerbeteiligung	Konzeption einer "zeitgemäßen" Schülerinnen IT AG	Partizipationsmöglichkeiten von Schülerinnen und Schülern an Konzeptionsentwicklungen von digitalen Lernwerkzeugen am Beispiel einer berufsbildenden Schule. Geführt durch die Methode des agilen Arbeitens (Social Media, eduScrum)	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik;Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.);Social Media
Holger Jessen-Thiesen	Hands on Workshop	Ich messe selbst - physikalische Schülerexperimente mit dem Smartphone oder Tablet	Die App phyphox ermöglicht den einfachen Zugriff auf die internen Sensoren des Smartphones oder Tablets und über Bluetooth auch auf externe Sensoren. Dadurch sind klassische Lehrereperimente nun auch als Schülerexperimente möglich. Zudem eröffnen sich aber auch ganz neue, projekt- oder forschungsorientierte Ansätze. Im Workshops werden grundlegende Funktionen erklärt und ausprobiert und unterrichtsrelevante Experimente entwickelt.	Sek 1	Fachdidaktik
Ilka Weber	Hands on Workshop	Mit Greenscreen Videos in fremde Welten eintauchen	Die Teilnehmer_innen sollen am Ende des Workshops Greenscreen-Videos erstellen können und Szenarien für den Einsatz im eigenen Unterricht kennen. Es gibt einen kurzen Input mit Beispielen. Anschließend gibt es Zeit zum eigenen Ausprobieren und zum Ergebnisaustausch. Es werden iPads/iPhones mit der App „Green Screen“ benötigt.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik;Informatische Bildung;Social Media
Ina Schönfelder-Gelinski (Microsoft)	Firmenangebot	Schüler dort abholen, wo sie sind: Binnendifferenzierung & Personalisiertes Lernen unter Bedingungen der Digitalität	Unterschiedliche Lernstände und Leistungsniveaus sind keine Erfindung der Digitalisierung, neue Technologien bieten hier aber spannende Möglichkeiten: In diesem Workshop gibt es die Gelegenheit zum Ausprobieren & Austauschen - von der vereinfachten Schüler-zu-Schüler-Kommunikation über frei zuschaltbare Assistenztechnologien und Instrumente der Binnendifferenzierung bis zu personalisiertem & selbstgesteuertem Lernen.		
Jakob Erchinger	Talk (Vortrag)	Journalismus und Schule in Zeiten des Mobilen Lernens	Mit dem "DigitalPakt Schule" der Bundesregierung wird das Internet und die digitale Technik in allen Klassenräumen ankommen. Bei der notwendigen Umsetzung einer „Bildung in der digitalen Welt“ werden auch journalistische Kompetenzen von zentraler Bedeutung sein, um zu beantworten, wie wir mit den Medien umgehen wollen und was wir vermitteln müssen. Weitere Informationen unter: n-report.de	Schulformübergreifend	
Jan Ertmann (EF Class)	Firmenangebot	Zeitgemäßer Englischunterricht – gesellschaftsrelevant, unterhaltsam und kollaborativ	At EF Class we take pride in creating content students want to talk about and as a result hopefully you enjoy teaching. We provide you with a set of lesson materials and interactive tools that aim to help you save time, engage the whole class, and individualize the student learning experience.It will be a hands-on seminar, where we will focus on how digital tools such as EF Class 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. We will try to give you as many concrete and practical tips and inspiration as possible. What to bring: Please bring a laptop or iPad (EF Class app downloaded) to the workshop.What to do before: In order for you to be able to follow the workshops, make sure to sign up for a teacher account before the workshop, if you don't already have one. Go here to sign up for your free teacher account: class.ef.com	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Jan Hamsch	Talk (Vortrag)	Digitale Medien wirksam einsetzen - Das Modell individualisiertes Lernen digital (MiLd) in der Praxis	Wie können digitale wirksam im Unterricht eingesetzt werden? Es werden Best-Practise-Beispiele vorgestellt, die die Tiefenstrukturen wirksamen Unterrichts bedienen.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Jan Hamsch	Hands on Workshop	Learn-Create-Communicate	Best-Practise: Lernprodukte im Fremdsprachenunterricht erstellen (Videos/Podcasts etc.)	Berufsschule	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Jan Säfken	Hands on Workshop	Lese- und Literaturunterricht mit dem Tablet	Digitale Medien eröffnen neue und vielfältige Formen der Textbegegnung. Literarisches Lernen meint hier, sich Texte medial durch szenische, visuelle oder akustische Eigenproduktionen zu eigen zu machen. Der Praxisworkshop gibt Anregungen und zeigt Unterrichtsszenarien literarischen Lernens im Kontext der Digitalisierung. Vor allem aber sollen unterrichtsnahe Beispiele selbst erprobt werden.	Sek 2	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung

Jan Säfken	Hands on Workshop	„Sprechen und Zuhören“ im Deutschunterricht	Der Kompetenzbereich „Sprechen und Zuhören“ wurde zwar in den letzten Jahren im Zuge der Einführung von Bildungsstandards stark aufgewertet, dennoch wird der Bereich des mündlichen Sprachhandelns häufig eher „beiläufig“ im Deutschunterricht thematisiert. Gerade hier eröffnet das Arbeiten mit dem iPad neue Möglichkeiten einer motivationsfördernden und vertieften und damit lernwirksamen Auseinandersetzung mit diesem Lernfeld. Der Workshop gibt Anregungen und zeigt Unterrichtsszenarien. Es sollen vor allem aber unterrichtsnahe Beispiele selber erprobt werden, die das mündliche Sprachhandeln gezielt fördern.	Sek 2	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung
Jan Stapel	Hands on Workshop	Tableteinsatz im Fremdsprachenunterricht 1 - Wortschatz und Grammatik im Alltag	Teilnehmer erhalten an Beispielen aus dem Englischunterricht Einblick in bewährte Unterrichtseinheiten, in denen das "Alltagsgeschäft" der Wiederholung grammatischer Strukturen und Wortschatzarbeit mit Tablets selbstgesteuert und motivierend integriert wird. Vorgestellt werden interaktive eBooks und Videos sowie die Plattformen Quizlet und Kahoot!	Schulformübergreifend	Methodik
Jan Stapel	Hands on Workshop	Tableteinsatz im Fremdsprachenunterricht 2 - kreative Projekte	Aufbauend auf Angebot 1	Schulformübergreifend	Methodik
Joachim Oest	Hands on Workshop	Design Thinking im Unterricht	Dieser Workshop soll Lehrenden aufzeigen, wie Design Thinking in den Unterricht integriert werden kann. An einem Stundenthema wird durch die Teilnehmenden ein Unterrichtsszenario erarbeitet. Dabei werden die Phasen des Design-Thinking-Prozesses durchlaufen.	Sek 1	Methodik
Johanna Uhl	Hands on Workshop	Don't open your books, please...	... open the world: Gelangweilt vom Schulbuch? In diesem Workshop zeigt Ihnen die Referentin Möglichkeiten, wie sich integrativer, zeitgemäßer und sehr viel stärker differenzierender Englischunterricht mithilfe digitaler Technologien und Ressourcen verwirklichen lässt – völlig ohne oder als Ergänzung zum häufig obligatorisch einzusetzenden Lehrwerk.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Curriculum
Johannes Stanggassinger (Schulmanager)	Firmenangebot	Klassenbuch und Noten digital verwalten mit Schulmanager Online	Im Papier-Klassenbuch fällt es schwer, den Überblick über Einträge, Noten, Fehltage und abgegebene Krankmeldungen zu behalten. Ich zeige Ihnen, wie Sie mit dem Schulmanager diese organisatorischen Dinge online und per App erledigen. Dabei gehe ich auch auf weitere Funktionen der Software ein, z. B. Online-Krankmeldung, bargeldlose Bezahlung von Schulkosten oder die Online-Anmeldung für Elternsprechtag und Wahlfächer	Schulformübergreifend	
Jonas Paul	Talk (Vortrag)	Personal- und Unterrichtsentwicklung mit dem iPad	Die erfolgreiche Implementierung von iPads in der Schule steht und fällt mit nachhaltiger Personal- und Unterrichtsentwicklung. In diesem Talk sprechen wir anhand von konkreten Beispielen über bereits erprobte Fortbildungsmöglichkeiten wie Blended Learning, Mikrofortbildung oder informelles Lernen.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik;Curriculum;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Jörg Steinemann	Talk (Vortrag);Talk - Diskussion	Medienbildungskonzept und Medienentwicklungsplan - nur gemeinsam kann es gelingen	Schule sagt: „Ohne Medienentwicklungsplan des Schulträgers können wir doch gar kein Medienbildungskonzept erstellen, wir wissen doch gar nicht was wir bekommen.“, der Schulträger erwidert: „Ohne Medienbildungskonzept wissen wir doch gar nicht was ihr braucht und können keinen Medienentwicklungsplan erstellen.“. Diese Aussagen von Schulen und Schulträgern habe ich in den letzten Monaten häufiger gehört, doch wie lässt sich dieses „Henne – Ei Problem“ lösen? In diesem Talk gehe ich in einem kurzen Vortrag auf diese Situation ein, im weiteren Verlauf diskutieren und erarbeiten wir Lösungen für diese Situation. Auch können konkrete Fragen zum DigitalPakt beantwortet werden.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Curriculum;Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Julia Frei	Hands on Workshop	Punkt Punkt Komma Strich - So schwierig ist das Sketchnoten nicht!	Mehr als 80 Prozent aller Eindrücke nehmen wir visuell wahr. Wir erinnern uns um bis zu 50 Prozent besser an Informationen, wenn sie visuell aufbereitet sind. Unser Gehirn liebt Bilder. Wir alle denken von Kind an in Bildern, lernen leichter, wenn wir Informationen mit Emotionen und Bildern verknüpfen. Warum also diese Gegebenheiten nicht auch im Unterricht nutzen? Sketchnotes (visuelle Notizen) können den Lernprozess positiv beeinflussen. Entdecken Sie	Schulformübergreifend	nicht zuzuordnen

Julia Frei / Annika Kirsch (Westermann)	Firmenangebot	Herausforderung "Medienkompetenz" im Unterrichtsalltag "Wann soll ich das denn noch machen?"	Die Vermittlung der vom KMK geforderten Kompetenzen in der digitalen Welt sind verpflichtend. Gleichzeitig muss der Lehrplan im jeweiligen Fach erfüllt werden. Unterrichtsvorbereitung und Gestaltung in heterogenen Lerngruppen allein sind schon eine Herausforderung. In diesem Workshop erhalten Sie Tipps aus der Praxis, wie man diesen Aufgaben begegnen und mit ihnen umgehen kann. Sie lernen Produkte kennen, die Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler unterstützen. - MEDIENWELTEN: Nutzen Sie Unterrichtsmaterialien zur Vorbereitung auf den praktischen Einsatz digitaler Technologien. Wir zeigen Ihnen Unterrichtsbeispiele. - <u>kapiert.de</u> : Mit der Lernplattform interaktiv, differenziert und adaptiv fördern und fordern. Als browserbasierte Plattform auch für Hausaufgaben oder als Flipped Classroom einsetzen. Beide Produkte sind flexibel einsetzbar - auch wenn keine 1:1 Ausstattung gegeben ist.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik
Julia Hastädt	Hands on Workshop	4K-basiertes Lehren und Lernen mit iPads im Sozialkunde- und Geschichtsunterricht	Im Rahmen des Workshops werden in Form einer digitalen Stationsarbeit verschiedene Methoden zum 4K-basierten Lehren und Lernen mit iPads anhand von Themen aus dem Sozialkunde-/Wirtschafts- und Geschichtsunterricht vorgestellt und können selbst erprobt werden. Dabei wird auch erklärt, wie eine digitale Stationsarbeit mit QR-Codes vorbereitet, durchgeführt und ausgewertet werden kann.	Sek 1	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Julia Kruse	Talk (Vortrag)	Rollenveränderung im Lernen unter den Bedingungen der Digitalität	Im Talk sollen die Ergebnisse meiner Staatsexamensarbeit, in der Lehrpersonen ihre Rolle in mit digitalen Endgeräten ausgestatteten Lernsettings reflektierten, vorgestellt werden. Nehmen sie sich stärker als Coach, Mentor bzw. Lernbegleiter wahr oder eher als klassische 'Lehrende'? Und wie spiegelt sich dies in ihrer Vorstellung von gutem Unterricht wider? Diskussionsbeiträge sind willkommen und fließen ggf. noch in die Arbeit mit ein.	Schulformübergreifend	Methodik;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Julia Kruse	Hands on Workshop	Willkommen im #twitterlehrerzimmer! Die Basics für ein persönliches Lernnetzwerk	In diesem Workshop soll zunächst die Frage des "Warum?" beantwortet werden. Warum lohnt es sich auch für Lehrer*innen, ein Netzwerk aufzubauen? Ist das nicht eigentlich vor allem etwas aus der Welt des Managements? Die Teilnehmenden erwartet daran anschließend ein sanfter Einstieg in die Funktionsweise von Twitter für ein schnelles Zurechtfinden, außerdem sollen ausgewählte Blogs und Podcasts vorgestellt werden. Schließlich soll die Integration von online-Weiterbildung in den Alltag besprochen werden. Bei Interesse können die Teilnehmenden sich einen Account auf Twitter anlegen und mit einem ersten Tweet dem #twitterlehrerzimmer beitreten und den Aufbau ihres PLNs starten. Zur weiteren Unterstützung erhalten die Teilnehmenden eine digitale Handreichung (voraussichtlich in Form einer Adobe Spark Page). Das Angebot richtet sich vordergründig an Einsteiger*innen, die neugierig darauf sind, über ihr analoges Netzwerk hinauszuschauen.	Schulformübergreifend	Social Media
Julian Michels / Kolja Brandtstedt	Hands on Workshop	Digital Booster - Digitale Schulentwicklung ganzheitlich denken	Viele Schulen befinden sich mit der Herausforderung der Digitalisierung konfrontiert und setzen dies nach besten Wissen und Gewissen um. Diese Aufgabe wird schnell der Medienfachkraft aufgetragen, jedoch ist (digitale) Schulentwicklung ein komplexer Transformationsprozess auf mehreren Ebenen und Hindernissen. In diesem Workshop wollen wir unsere Erfahrung aus der Arbeit als Beratung für digitale Schulentwicklung teilen und den Teilnehmenden einen Fahrplan für Innovation an ihrer Schule an die Hand geben. Ziel ist es zu den verschiedenen Herausforderungen Ideen für die eigene Arbeit zu entwickeln und umzusetzen.	Schulformübergreifend	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Julian Michels / Kolja Brandtstedt	Hands on Workshop	„Einfach mal machen! Schulentwicklung in der Praxis“: Ein Werkstattbericht aus dem Netzwerk „Schule in der digitalen Welt“	Im Netzwerk „Schule in der digitalen Welt“ von Stifterverband und Heinz Nixdorf Stiftung werden 18 Tandems, bestehend aus einer Schule und einer lehrerbildenden Hochschule, von zivilgesellschaftlichen Schulentwicklern auf ihrem Weg der Transformation im Hinblick auf zeitgemäßes Lehren und Lernen begleitet. In unserem Werkstattbericht erzählen wir anhand zweier Projekte von der Arbeit der Schulen und lehrerbildenden Hochschulen, berichten über Learnings aus der praktischen Umsetzung und zeigen Beispiele praxisorientierter Impulse für einen Schulentwicklungsprozess, der gemeinsam mit Schulleitung, Lehrenden und Schüler*innen gestaltet werden kann.	Schulformübergreifend	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Kathrin Koch (Mastersolution)	Firmenangebot	Unterricht mit neuen Medien in der Praxis realisieren	Das Thema Digitale Schule bedeutet in der Praxis häufig, dass große Anforderungen auf Schule und Schulträger zukommen. Zum einen müssen die Rechner der Schule immer auf dem neusten Stand sein und dies bei einem möglichst geringen Zeitaufwand, zum anderen sollen im Unterricht neue Medien zum Einsatz kommen. Dies alles muss für Lehrer und Schüler intuitiv nutzbar sein. Wie man diese Herausforderungen meistern kann, zeigen wir an Hand von Praxisbeispielen innerhalb des Workshops.	Schulformübergreifend	Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)

Katja Anokhina	Talk (Vortrag)	Wie nachhaltig ist #digitalebildung?	Digitalisierung ist paradox: sie bringt mit sich viele Nachhaltigkeitsdefizite, unterstützt aber auch viele nachhaltige Prozesse. Was bedeutet das für digitale Bildung? Wie hängen Postulate der Nachhaltigkeit - Konsistenz, Effizienz und Suffizienz- mit digitaler Bildung zusammen? Wer treibt die Digitalisierung in Schulen voran und wer verfügt über digitale Gestaltungskompetenz? Was an Prozessen der digitalen Transformation in Schulen ist nachhaltig und was (noch) nicht? Wir werfen den Blick auf das Big Picture und diskutieren einzelne Maßnahmen wie z.B. den DigitalPakt.	Schulformübergreifend	nicht zuzuordnen
Kerstin Raulf	Hands on Workshop	Mein Handyfilm	Das Smartphone ist ein Universalgerät. Es werden Kurzfilme entstehen, die sich am 08/15 Prinzip orientieren.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik;Social Media
Lars Zumbansen	Hands on Workshop	Von und mit Games lernen - immersive (Spiel-)Räume erleben, verstehen und gestalten	Bildschirmspiele sind in den medialisierten Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen fest etabliert und auch im Bildungsbereich versuchen zahlreiche „Gamification“- Ansätze im Kontext des digital gestützten Lernens durch Avatar- und Belohnungssysteme Lernprozesse als herausfordernde „Spiele“ zu konzeptionieren. Allerdings bleibt zu fragen, ob die Instrumentalisierung von Spielen nicht deren Sinnhaftigkeit zerstört. Wo bleibt die Selbstbestimmung der Heranwachsenden, wenn Games zu einem bloßen motivationalen Vehikel für andere, ernsthafte Erziehungs- und Bildungsinhalte verwendet werden? In dem Vortrag mit Workshop sollen diese kritischen Fragen sehr wohl diskutiert, ebenso jedoch die ästhetischen Potentiale immersiver Spielerlebnisse ausgelotet werden, die als Modell, Katalysator aber auch als Reflexionsgegenstand im Unterricht fungieren können. Dabei wird zu zeigen sein, dass die deutsch- und kunstunterrichtliche Auseinandersetzung mit Games – sowohl rezeptiv als auch gestalterisch-produktiv – insbesondere durch die Nutzung mobiler Endgeräte (Smartphones und Tablets) befördert werden kann. In einem integrierten Workshop werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dabei mit Hilfe der App Explain Everything vor allem unterrichtliche Konzepte zum Leveldesign im Anschluss an das Spiel „Limbo“ kennenlernen und praktisch erproben. Ebenso soll die In-Game-Fotografie als bildnerisches Analyse- und Ausdrucksmedium am Beispiel einer Auseinandersetzung mit dem Spiel „Life is Strange“ vorgestellt und diskutiert werden. Die Gewichtung der Themen kann durch die Teilnehmer wesentlich mitbestimmt werden.	Sek 1	Fachdidaktik;Methodik
Lea Schulz	Hands on Workshop	Workshop: Formative Evaluation - Diagnostik im inklusiven (digital-inkluisiven) Unterricht	Grundlage für einen guten inklusiven Unterricht ist die Kenntnis über die Lernausgangslage der Schülerinnen und Schüler. Eine Diagnostik der Kompetenzen innerhalb des Fachunterrichts sind notwendig, um die Inhalte für das persönliche Leistungsniveau zu personalisieren. Eine fortwährende Beobachtung der individuellen Lernverläufe der Lernenden über eine formative Evaluation dient einer besseren Passung der Lernangebote. Es werden diverse für alle Schularten geeignete Tools zur formativen Evaluation von Unterricht (plickers, mentimeter, Bitsboard, h5p...) vorgestellt. Außerdem werden für Sonderpädagogen auch spezifische Diagnostiken gezeigt (Sprachverständnis, Hogrefe Testsystem...), die bereits digital zur Verfügung stehen. Bitte bringen Sie ihre digitalen Endgeräte mit in den Workshop.	Schulformübergreifend	Methodik
Lea Schulz	Hands on Workshop	Der Weg zu einer #inkluisiven (digital-inkluisiven) Schule	Digitalisierung UND Inklusion?! Zwei kaum zu stemmenden Mammut-Aufgaben für die Schulentwicklung? Gemeinsam gedacht und in die Praxis umgesetzt ergeben sich zwei sich unterstützende Konzepte, die den Weg zu einer Schule für alle ebnen. Erkenntnisse aus der Schulentwicklung in Schleswig-Holstein werden in dem Vortrag präsentiert sowie Ideen für eine medienkonzeptionelle Arbeit vorgestellt. Hierzu werden die Bereiche schulinterne-/externe Fortbildungen, Ausstattung, Einbindung der Fachrichtungen und Fächer sowie Beratung und Diagnostik in den Fokus gerückt.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Curriculum;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)

Maik Riecken	Hands on Workshop	Informatische Bildung und Technik in der Grundschule - Vorstellung eines Grundschulprojektes	Informatik und Informationstechnologie (IT) beschreiben im Allgemeinen die Verarbeitung von Informationen und Daten mit speziellen Systemen. Dies passiert überall, oft aber nicht sichtbar. In einem Modellprojekt mit dem Titel „Informatik und Technik in der Grundschule“ konnten Schülerinnen und Schüler in den letzten zwei Jahren Informatik und die Grundprinzipien der digitalen Welt spielend entdecken. Sie wurden so darin bestärkt, als kleine Experten, die IT kreativ einzusetzen, Neues zu erfinden und eigene Ideen umzusetzen. Ziel war es, Informatik auf spielerische Weise zu vermitteln und so eine frühe positive Selbstwahrnehmung des Nachwuchses in Bezug auf IT zu fördern. Kinder sollen Informatiksysteme verstehen und hinterfragen, aktiv gestalten und selbstbewusst mit ihnen interagieren. Der Microcontroller Calliope Mini bildet dazu den exemplarischen Kern, um den sich die Module dieses Modellversuches gruppieren. Hierfür stellte das Projekt fünf Module zur Verfügung, die von einem Grundverständnis digitaler Kommunikation bis zur Umsetzung kleiner Programmierideen reichen. In den Modulen wurden die grundlegenden Themen der Informatik wie Digitalisierung, Automatisierung und Vernetzung zunächst kindgerecht separat thematisiert und anschließend in größere Sinnzusammenhänge gesetzt. Kommunikation, Programmierung, Verständnis von Netzwerken, Darstellung von Informationen als Daten, sowie Interaktion von Sensoren und Aktoren werden in den Blick genommen und für die Klassenstufen 3 und 4 so aufbereitet, dass Kinder damit aktiv und kreativ durch eigene Projekte die Gestaltungsmöglichkeiten der digitalen Welt erleben und ihre Selbstwirksamkeit und Talente entdecken konnten. Das Projekt wurde wissenschaftlich durch die ifib GmbH in Kooperation mit der Universität Oldenburg begleitet. In diesem Infoshop können Sie Teile des Materials aktiv erproben und erfahren Details zum Ablauf und Aufbau des Projektes.	Grundschule	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik;Curriculum;Informatische Bildung
Maika Marggraf	Talk (Vortrag)	Digital zum Abitur- Der Bildungsgang "abi-online-niedersachsen"	Was als Schulversuch am Abendgymnasium Hannover im Schuljahr 2016/17 begonnen hat, ist dort (und an den anderen Abendgymnasien Niedersachsens ebenso) inzwischen fester Teil des Unterrichtsalltags: Die SuS der Online-Klasse besuchen nur an drei Tagen die Woche die Schule und lernen sonst selbstständig in den Distanzphasen mit der Lernplattform Moodle. Aber wie funktioniert das genau? Wie sind die bildungspolitischen Rahmenbedingungen? Was sind die Herausforderungen des Abitur Online? Welche Erfahrungen haben wir damit in den letzten drei Jahren gemacht? Der Vortrag versucht diese und weitere Fragen zu klären und möchte Einblick in unser digitales Nischenprojekt.	Sek 2	Fachdidaktik;Methodik;Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Malte Clemens	Talk (Vortrag);Schulträger	Eine neue Rolle	Digitalisierung bringt neue Anforderungen an Schulträger mit sich (Von der Verwaltung zu Beratung und Support)	Schulformübergreifend	Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Malte Clemens	Talk (Diskussion), Schulträger	1:1-Ausstattung möglich machen	Schulträgerangebot	Talk (Vortrag mit Diskussion?)	1:1-Ausstattung möglich machen
Marc Seegers	Hands on Workshop	Digitale Lern und Ergebnisportfolios mit dem tollen Book Creator	Book Creator ist das Schweizer Taschenmesser unter den digitalen Tools. Mit dem Book Creator kann man digitale Portfolios oder Bücher erstellen. Im Workshop sollst du Book Creator natürlich selbst ausprobieren. Du kannst eigene oder fremde Texte kombinieren, von Hand oder per Tastatur, du kannst Fotos, Videos oder Audioaufnahmen einfügen, selbst aufgenommen oder aus dem Web. Book Creator kann man zu jedem Themenfeld einsetzen, ob nun ein Portfolio zu historischen Ereignissen, kulturellen Festen und Feiertagen, oder ein eBook über naturwissenschaftliche Prozesse, Versuchsbeschreibungen oder Lieblingsgerichte. Die elektronischen Bücher können im EpubStandard oder als Video oder PDF exportiert werden. Benötigte Hardware: Kopfhörer mit Mikro, Notebook/Tablet mit Chrome oder Safari oder iPad (dann App Book Creator One (gratis) oder App Book Creator (5,49 EU) installieren). Sonstiges: Für die BrowserVersion benötigst du einen Account auf www.bookcreator.com (gratis).	Sek 1	Kompetenzorientierung;Methodik
Marc Straußfeld	Hands on Workshop	AR/VR-Storytelling am Beispiel von Edubreakouts	Mit der App Metaverse lassen sich simpel Geschichten erzählen, welche dann durch AR unterstützt angezeigt werden können. Hierbei sind unterschiedliche Erzählwege durch Verzweigungen/Entscheidungen möglich. Außerdem lassen sich VR-Elemente, wie 360° Bilder +Videos einbauen. Anhand eines Escaperooms im Fach Mathematik Klasse 5 mit einer Hintergrundgeschichte in AR abgebildet und Räumen mit Aufgaben in VR sollen grundsätzliche Möglichkeiten gezeigt werden. Danach sollen durch die Workshopteilnehmer selbst Geschichten im Metaverse Studio erstellt werden und Möglichkeiten der Anwendung diskutiert werden. Auch wenn das Beispiel aus dem Fach Mathematik stammt, ist es fachübergreifend einsetzbar!	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Methodik;nicht zuzuordnen

Markus Bledowski	Hands on Workshop	Einsatz von Videos in weiterführenden Schulen	In diesem Workshop zeigen wir Ihnen, wie man mit Videos dokumentieren, aufzeichnen, festhalten, verbreiten und in der Lehre integrieren kann. Nutzen Sie die Möglichkeiten von Videos zur Erweiterung der medialen Fähigkeiten für Schüler und Lehrende. Lernen Sie die Aufbereitung, Aufarbeitung von Events, Projekten, Präsentationen, Rückblicken, Experimenten kennen.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik
Markus Bledowski (Adobe / Framefloor)	Hands on Workshop	Blogs bunt und gesund mit Adobe	Sie planen ein Videoprojekt? In diesem Workshop erfahren Sie, was Sie bei den Vorbereitungen beachten müssen, welche Voraussetzungen für ein Foto/Videoprojekt oder Videoaufzeichnungen notwendig sind. Lernen Sie die wichtigsten Grundlagen der Videotechnik kennen.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung
Markus Neubauer	Hands on Workshop	Design Thinking und Tun	Design Thinking im Unterricht - eine Methode aus der Welt der MakerEducation Wenn es um die 4 K's geht, dann hat die Methode des Design Thinking großes pädagogisches Potential: Schülerinnen und Schüler denken problemlösend kritisch, generieren kollaborativ eine Lösung, realisieren diese kreativ und kommunizieren den Prozess und das Ergebnis. Design Thinking ist eine kreative Innovationsmethode, die menschliche, tragfähige und machbare Lösungen anstrebt. Im Laufe des Prozesses kommt es zum Tüfteln und Entwickeln wobei traditionelle und digitale Werkzeuge eingesetzt werden: Der Klassenraum wird zum Makerspace. Die Methode eignet sich für den projektorientierten Unterricht schulartübergreifend - für technikaffine und nicht technikaffine Schülerinnen und Schüler gleichermaßen! Im Workshop werden die Phasen im Kreativitätsprozess dargestellt und an eigenen Praxisbeispielen erläutert; digitale Werkzeuge werden ausprobiert und Anregungen für den pädagogischen Start in Ihren Klassen gegeben.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik;Informatische Bildung
Martin Janik	Hands on Workshop;Talk (Vortrag)	Was ist Infrastruktur? Ich will doch mit Tablets arbeiten!	Warum Lehrer und Schulträger so oft aneinander vorbei reden und was das Medienbildungskonzept mit dem Medienentwicklungsplan zu tun hat...	Schulformübergreifend	Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Matthias Mertens plus SuS	Hands on Workshop;Vorstellung alternativer Präsentationsformen	The students show - Schüler*innen stellen Präsentationsformen vor	In einem Workshop werden zwei Möglichkeiten, effektiv zu präsentieren, vorgestellt. Im Anschluss kannst du als Teilnehmer*in aktiv werden und die Programme ausprobieren.	Sek 1	nicht zuzuordnen
Matthias Ottmann	Hands on Workshop	Erklärvideos mit dem iPad in Fach Mathematik	Mit dem iPad lassen sich unkompliziert mithilfe der Bildschirmaufnahme und der App „iMovie“ Erklärvideos erstellen. Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler können Bildschirmvideos anfertigen und zeitgleich vertonen oder in einem zweiten Schritt mithilfe von „iMovie“. Es lassen sich auch nachträgliche Bearbeitungen (Schnitte, Soundtracks, Kommentare) durchführen. In diesem WS fertigen Erklärvideos im Fach Mathematik an. Genutzt wird auch die App "Notability".	Schulformübergreifend	Methodik
Matthias Ottmann	Pre-Workshop	Tablets im Unterricht - eine Einführung für Anfänger	In diesem Pre-Workshop soll die grundsätzliche Bedienung des Tablets thematisiert werden, damit in den späteren Workshops alles reibungslos läuft.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik
Matthias Wysocki / Eike Völker / Birte Güting	Talk (Vortrag)	Mitbestimmung auf dem Weg zur iPad-Schule!	Als demokratische Schule haben wir uns auf dem Weg zum Medienkonzept für ein breit angelegtes Beteiligungsverfahren entschieden, dem wir die erfolgreiche Einführung von iPads in ganzen Jahrgangsstufen verdanken. Wir geben Einblicke, wie wir eine digitale Schule demokratisch gestalten, unser Beteiligungsverfahren und unser Medienkonzept.	Schulformübergreifend	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Michael Drabe	Vortrag, Diskussion	Einführung eines digital gestützten Lehr- Lernkonzepts	Vielfach werden im Rahmen von Schul- und Unterrichtsentwicklungen Vorschläge und Ideen umgesetzt, ohne sich - formativ - im Prozess selbst wie summativ zum Abschluss zu vergewissern, ob es "etwas gebracht" hat. Vorgestellt wird das PDCA-Modell, das nachweislich vielen Schulleitungen und Steuergruppen geholfen hat, nicht nur den Überblick zu behalten, sondern auch den Evaluationsprozess an den eingangs formulierten Zielsetzungen auszurichten. https://schule-in-der-digitalen-weit.de/von-schulen-ans-netz-zu-schule-digital/	Schulformübergreifend	Methodik, Schulentwicklung
Michael Jäkel / Nils Schäffer	Hands on Workshop	Schüleraktivierender Mathematik- und Physikunterricht mit dem iPad	KEINE Appschlacht - das können andere besser ;-) Wir möchten die Teilnehmenden ermutigen, grundlegende Funktionen des iPads (oder iPhones) im täglichen Unterricht von Schülern nutzen zu lassen - für einen methodisch und inhaltlich vielfältiges, erfahrungsreiches Lernen. Sie sind eingeladen, Schüleraufgaben aus dem Mathematik- oder Physikunterricht unter Zuhilfenahme weniger Apps kreativ zu lösen. Später schauen wir uns an, welche Kompetenzen in den Lösungsverfahren und -Ergebnissen zu finden sind.	Sek 1	Kompetenzorientierung;Methodik

Mirko Boldt	Talk (Vortrag)	Ein Kollegium nachhaltig mitnehmen	Wie entwickle ich nachhaltig mein Kollegium zu Unterricht mit digitalen Medien? Ein Workshop mit Handout für interne Fortbildungen (Digitale Bildung im Seminar) zur Motivation von Kolleginnen und Kollegen.	Schulformübergreifend	Methodik;Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Mona Aykul	Hands on Workshop;Talk (Vortrag)	Digitale Evaluation & Rückmeldung	Der digitale Wandel führt dazu, dass man im Unterricht mit digitalen Medien vielfältiger arbeitet, jedoch ist es auch wichtig, den SuS digitale Rückmeldungen zu geben um den Mehrwert des digitalen Lernstoffes zu erhöhen und auch gleichzeitig den Überblick der Leistungen nicht zu verlieren. Mit den Tools „Screencastify“ und „Socrative“ kann man dies ohne großen Aufwand schaffen und wie effektiv das sein kann, wird in diesem Workshop anhand der Ergebnisse einer durchgeführten Studie präsentiert. Ziel des Workshops ist es eine Inspiration für zeitgemäßes Lernen und Bewerten zu sein und man kann vor Ort neue Methoden für den digitalen Unterricht kennenlernen sowie auch ausprobieren.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik
Nicole Hövelmeyer	Vortrag / Diskussion	Digitalisierung und die Zeit	Was bringt die Digitalisierung mit? Haben wir durch sie mehr Zeit, oder verzetteln wir uns permanent? Was sind Zeitfresser und was hilfreiche Tools? Wie verändert sich Lernen?	Schulformübergreifend	Organisation/ Planung
Nicole Hövelmeyer	Hands on Workshop	Kreative Lernhilfen	Wie lassen sich kreative und analoge Lernhilfen erstellen? SuS benötigen, gerade in integrativen Schulformen, Hilfe zur Selbsthilfe. Kreative Lernhilfen, wie z.B. Lapbooks und Lernplakate mit Sketchnotes, können helfen, den Lernstoff anschaulich aufzubereiten, zu differenzieren und so für nachhaltigen Lernerfolg sorgen.	Schulformübergreifend	Methodik
Nils Lion mit SuS	Hospitation, Schülerbeteiligung	Tablet & Co in Förderschule und Inklusion	Gemeinsam mit Schüler*Innen der Grundschule Dürerstr. und der Katenkamp-Schule Ganderkesee (Förderschwerpunkt GE) werden Sie Teil unserer Kooperationsstunden. Daneben wird es Zeit zum Austausch, Zeit für Fragen und Möglichkeiten zum Ausprobieren geben.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik
Nina Ulrich	Hands on Workshop	Grundlagen der iPad-Bedienung – ein Stationenlernen	In einem Stationenlernen können die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in ihrem eigenen Tempo die grundlegende Bedienung des iPads erlernen und Anregungen für verschiedene Unterrichtsmethoden erhalten. Durch die verschiedenen Niveaus und Schritt-für-Schritt-Anleitungen eignet sich der Workshop für insbesondere für Anfänger, aber auch Fortgeschrittene können Neues entdecken.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Methodik;Technik / Infrastruktur / Support
Norbert Hillebrecht	Workshop / Diskussion	Projekte in der Schule mit Trello und Mastertask steuern	Ich werde von kleinen und größeren Projekten berichten, die ich im regulären Unterricht durchgeführt habe. Darunter ist auch ein vierstündiger Schülerkongress, an dem über 100 Schüler teilgenommen haben. Anschließend können die Teilnehmenden die Tools ausprobieren. Am Schluss würde ich gerne in einen Austausch über Erfahrungen kommen, gerne auch über andere Tools	Sek 1 und 2	Projektlernen
Norbert Hillebrecht	Thesen und Diskussion	Neue Lernkultur mit Digitalisierung entwickeln	Vor ein paar Wochen wurde ich mit einer Schülerresolution in der 10. Klassen konfrontiert: "Wir wollen mehr Frontalunterricht". Mich treibt die Frage um, wie die Lernkultur an den "normalen" Schulen im 20er Jahrzehnt weiterentwickelt werden kann unter den Bedingungen der Digitalität. Ich glaube, dass Lernen neu gedacht werden muss. Ausgehend von ein paar Thesen freue ich mich auf eine rege Diskussion. Ich wünsche mir, dass der Fokus auf die Verbesserung der täglichen Praxis gelegt wird.	Sek 1 und 3	Schul- und Unterrichtsentwicklung
Olaf Müller	Talk (Vortrag)	Förderung digitaler Kompetenzen in der Lehrerbildung am Bsp. Der Osnabrücker Studienseminare)	Zukünftige Lehrkräfte benötigen Haltung zum und Wissen über den Einsatz digitaler Medien im Unterricht sowie Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang damit. Die Integration der Förderung dieser digitalen Kompetenzen in die Ausbildung der Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst wird in Osnabrück zur Zeit intensiv vorangetrieben - ein Zwischenbericht.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Technik / Infrastruktur / Support
Olaf Nennker (Microsoft)	Firmenangebot	Die Schule der Zukunft: Zeitgemäßes Lernen & digitale Schulverwaltung mit über 1.500 Geräten	Die Transformation der Schule ist eine komplexe und langfristige Aufgabe, insbesondere wenn eine 1:1-Ausstattung erklärtes Ziel ist. In diesem Workshop laden wir dazu ein, am Beispiel des Freiherr-von-Stein-Berufskollegs diesen Prozess nachzuvollziehen, wichtige Schritte und Meilensteine zu diskutieren und die Möglichkeiten von Technologien wie Microsoft Teams für Kollaboration und zeitgemäße Bildung zu erfahren und auszuprobieren. Vom Unterricht bis ins Lehrerzimmer – und darüber hinaus.	Schulformübergreifend	Methodik;Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)

Ole Koch	Hands on Workshop	Mit Kopf, Herz, Hand und Tablet. Projektorientierter Unterricht unter den Bedingungen der Digitalität	Die Vorteile von Tablets können genutzt werden, um intensive Lernerfahrungen und nachhaltiges Lernen im Projektunterricht oder projektorientierten Phasen des Unterrichts zu ermöglichen. Dabei werden Kompetenzen für ein Leben in der digitalen Welt trainiert. Aus den verschiedenen Phasen projektorientierten Unterrichts werden inspirierende Schülerarbeiten und Umsetzungsvorschläge vorgestellt, die selbst ausprobiert werden können.	Sek 1	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Ole Koch	Hands on Workshop	NW-Unterricht digital, aktiv und kreativ	Schülerinnen und Schüler arbeiten motiviert und machen intensive Lernerfahrungen wenn Wissen und Versuchsergebnisse im NW-Unterricht digital kreativ verarbeitet werden. Tablets bieten hierzu eine Vielzahl an geeigneten Werkzeugen. In diesem Workshop werden Sie selber aktiv und lernen geeignete Anwendungen kennen.	Schulformübergreifend	Methodik
Patrick Schmidt (Brainyoo)	Firmenangebot	Digitale Karteikarten und Quiz-Games im Klassenzimmer mit Brainyoo	Patrick Schmidt Gründer und Geschäftsführer von Brainyoo zeigt wie einfach und erfolgreich die digitale Lernkartei Unterricht ergänzen kann. Die Lernkartei zeigt Ihre Stärken vor allem als Tool zur Festigung von Lerninhalten. Dabei können Lerninhalte kooperativ erstellt und über Lerngruppen miteinander geteilt werden. Individueller Lernerfolg wird über spezielle Lernalgorithmen auf Basis der Vergessenskurve des Menschen sichergestellt. Die Lehrkraft hat dabei jederzeit Einblick in die learning analytics der einzelnen Schülerinnen. Abgerundet wird das System um ein Quiz Game als spielerische Lernstandskontrolle im Klassenzimmer.	Schulformübergreifend	
Peter Scholz	Pre-Workshop	Tablets im Unterricht - eine Einführung für Anfänger	In diesem Pre-Workshop soll die grundsätzliche Bedienung des Tablets thematisiert werden, damit in den späteren Workshops alles reibungslos läuft.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik
Philipp Wartenberg	Hands on Workshop	StopMotion Filme im Unterricht	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)	Grundschule	Kompetenzorientierung;Methodik
Philipp Wartenberg	Hands on Workshop	Mit Greenscreen das Nachrichtenstudio in der Schule	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.	Sek 1	Kompetenzorientierung;Methodik
Phong Ngo	Firmenangebot	Praxisorientiertes Lernen fördert das Selbstvertrauen	Wer genug Selbstvertrauen bei Lernen hat, der traut sich neue Themen anzugehen, Fehler zu machen und eigene Lösungswege zu entwickeln. Unter anderem diese Fähigkeiten sind für die Zukunft der Kinder genauso relevant wie für die zukünftige Berufswelt. Erfahren Sie, wie Sie anhand von LEGO® Education Lernkonzepten Ihre Schüler/innen für das Fähigkeiten und für Ihren Unterricht gewinnen.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Curriculum;Social Media
Phong Ngo	Hands on Workshop	Kompetenzen für das 21. Jahrhundert: Mit LEGO® Education WeDo mehr als nur Programmieren lernen in der Grundschule!	Problemlösungsorientierung, informatisches Denken und logische Kombinationen – nur einige der Kompetenzen, die Sie im praktischen Sachunterricht mit LEGO Education WeDo 2.0 vermitteln können. Lösen Sie Alltagsprobleme mit selbst gebauten Modellen aus LEGO Elementen – natürlich kindgerecht programmiert.	Grundschule	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Phong Ngo	Firmenangebot	„Das sind Lösungen für richtig echte Fragen!“ - Mehr als einfach nur Programmieren lernen in Naturwissenschaften und Technik mit LEGO Education SPIKE Prime	Modelle planen, konstruieren und verbessern: Mit LEGO Education SPIKE Prime arbeiten Schüler/innen an echten Problemstellungen und lösen mit dessen Programmierung Aufgabenstellungen wie echte Ingenieure. Vorgefertigte Unterrichtsideen zeigen den Bezug zu Ihrem Lehrplan.	Sek1/ Sek 2	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Curriculum;Social Media

Phong Ngo	Hands on	Praxisorientiert Programmieren lernen im Informatikunterricht mit LEGO® Education SPIKE Prime	Von einfacher Programmierung bis hin zu komplexeren Befehlsketten – basierend auf Scratch bietet LEGO Education SPIKE Prime viele Möglichkeiten reale Problemstellungen im Informatikunterricht abzubilden. Die vorgefertigten Unterrichtseinheiten erleichtern den einfachen Einstieg in das Lehr- und Lernkonzept.	Sek1/ Sek 2	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Curriculum;Social Media
Phong Ngo	Hands on Workshop	Handlungsorientiert Programmieren lernen im Mathematikunterricht mit LEGO® Education SPIKE Prime	Berechnungen am eigens gebauten LEGO Modell machen sicherlich viel Spaß. Vor allem, wenn durch die Berechnung, Schätzung und Messungen die Modellprogrammierung die gewünschte Ausführung tätigt. Gewinnen Sie einen Einblick in den Matheunterricht mit LEGO Education SPIKE Prime.	Grundschule	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
René Winkelmann (Iserv)	Firmenangebot	Der IServ Schulserver: Die perfekte Grundlage für das pädagogische Netzwerk Ihrer Schule	Mit dem IServ Schulserver bieten wir Ihnen ein stabiles, sicheres und selbsterklärendes System, welches den klassischen Schulserver für die Netzwerkverwaltung mit den Vorteilen einer privaten Cloud vereint. Mit unserer datenschutzkonformen Komplettlösung lässt sich nicht nur die Kommunikation, sondern auch die Schul- und Unterrichtsorganisation digitalisieren. Lassen Sie sich die vielseitigen Funktionen des IServ Schulservers gerne von uns zeigen. Wir freuen uns auf Ihren Besuch!	Schulformübergreifend	
Richard Heinen	Hands on Workshop;SE-Workshop	Wie kommt die Schule ins Digitale?	Der Workshop richtet sich an Mitglieder von Schulleitungen. Gemeinsam wird erarbeitet, welche Rolle das Digitale in Schule spielen kann, soll, muss. Dabei geht es nicht um einen intensiveren Einsatz, sondern die Reflektion darüber, wie Schule auf die Veränderungen durch die zunehmende Digitalisierung der Gesellschaft reagiert.	Schulformübergreifend	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Ronny Röwert	Hands on Workshop	Unterrichtsansätze digital entdecken und teilen	Digitale Medien eröffnen eine Vielzahl an Potenzialen für die Unterrichtsgestaltung und ermöglichen es, digitale Unterrichtskonzepte leichter kennenzulernen, anzuwenden und zu teilen. Das digital.learning.lab als offenes Kompetenzzentrum für Unterrichtsgestaltung in digitalen Zeiten bietet Lehrkräften offen zugängliche Beispiele verschiedener Lernszenarien mit digitalen Medien für viele fachliche Schwerpunkte und eine entsprechende Toolbox, sodass Unterrichtsideen auch direkt mit den entsprechenden Tools umgesetzt werden können. In diesem Praxisworkshop lernen Teilnehmende konkret kennen, wie sie sich mit mobilen Endgeräten für die Unterrichtsentwicklung und -gestaltung niedrigschwellig inspirieren lassen können und wie sie mit mobilen Endgeräten eigene Unterrichtskonzepte ohne technisches Vorwissen mit Lehrkräften im Netz teilen können.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Methodik
Sabine Meyer	Hands on Workshop	Workflow mit Tablets in der Grundschule - Schwerpunkt dokumentieren und präsentieren mit dem BookCreator	Dieser Workshop gibt Einblicke in die den Unterricht unterstützenden Einsatzmöglichkeiten des Tablet-Computers. Hilfreiche Apps und Arbeitsabläufe im Unterricht mit Tablet-Computern werden vorgestellt. Den Schwerpunkt bildet der BookCreator, eine vielseitige, kooperativ und kreativ einsetzbare App. Konkret werden von Schülern im Unterricht erstellte E-books beispielhaft vorgestellt. Die Schüler recherchieren, dokumentieren und präsentieren während des Arbeitsprozesses. Durch die Nutzung von Kamera und Mikrofon eröffnen sich neue, effektive Lernsituationen. Der Workshop inspiriert und ermutigt zum Unterrichtseinsatz von Tablet-Computern. Wir werden selber ein eBook erstellen, kooperativ arbeiten und zahlreiche Einsatzmöglichkeiten kennenlernen.	Grundschule	Kompetenzorientierung
Sandy Musch	Hands on Workshop	Umsetzungsszenarien von Edubreakouts (an Beispielen aus der beruflichen Schule)	Umsetzungsszenarien von Edubreakouts (an Beispielen aus der beruflichen Schule)	Berufsschule	Methodik

Sascha Lesum	Vortrag mit Praxisbeispielen	Lehrerleben im digitalen Zeitalter	Durch die Umsetzung eines zeitgemäßen und mediengestützten Unterrichts verändert sich unweigerlich auch der Workflow der LehrerInnen. Wie diese Veränderungen aussehen können und welche vielfältigen Möglichkeiten sich dadurch ergeben, werden die TeilnehmerInnen anhand von Praxisbeispielen erfahren. Die Schwerpunkte sind die Vorbereitung, Durchführung, Strukturierung, Reflexion und didaktische Konzeption eines zeitgemäßen und mediengestützten Unterrichts.	Schulformübergreifend	nicht zuzuordnen
Sascha Lesum	Hands on Workshop	Nachteilsausgleich leicht gemacht - Wie der Einsatz von Tablets im Unterricht zu mehr Chancengleichheit führen kann	In diesem hands-on Workshop lernen die TeilnehmerInnen, wie man mit einfachen digitalen Tools das Recht der SchülerInnen mit LRS auf Nachteilsausgleich in nahezu jedem Fach jederzeit gewährleisten kann.	Schulformübergreifend	Methodik;Technik / Infrastruktur / Support
Sascha Sohn	Hands on Workshop	Papierloser Unterricht mit Microsoft OneNote	In diesem Workshop zeige ich euch, wie ich meinen Unterricht papierlos mit Microsoft OneNote vorbereite und durchführe. Ich stelle euch die Struktur meiner Notizbücher und den zugehörigen Workflow sowohl bei der Vorbereitung als auch in der Schule vor. Wir werden gemeinsam ein Notizbuch anlegen und es mit verschiedenen Inhalten füllen. Wer mitmachen möchte, bringt am besten sein eigenes Gerät mit OneNote und seine Microsoft-ID bzw. seinen Office365-Account mit.	Schulformübergreifend	nicht zuzuordnen
Saskia Ebel	Talk (Vortrag)	Digitale Umsetzungsstrategien in der (beruflichen) Bildung	Der kulturelle Wandel, der durch die Digitalisierung einher gegangen ist, erfordert Veränderungen in der Schule. Dabei wird allzu oft die Technik in den Fokus gestellt. Aus den Erfahrungen heraus vieler Pionierschulen zeigt sich allerdings, dass Schule in den Grundfesten erschüttert ist und neu gedacht werden muss. Es geht also nicht darum welche Technik angeschafft werden soll, sondern wie man mit einer veränderten Pädagogik, einem veränderten Verständnis der Lehrerrolle und einer neuen Rolle der Schule diesen Ansprüchen gerecht werden kann. Von der Vision über die Umsetzung, zu Chancen und Grenzen bis hin zum Einsatz mit Beispielen.	Schulformübergreifend	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Saskia Ebel / Steffen Jauch	Hands on Workshop	Coding - Dojo	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.	Schulformübergreifend	Programmierung
Sebastian Houben	Hands on Workshop	Sinn und Zweck des Medienbildungskonzeptes	Der DigitalPakt Schule rückt näher. Sie (Schulleitung + Kollegium) wollen ihre Schule für die "Bildung in der digitalen Welt" fit machen?! Schulische Medienbildungskonzepte verbinden pädagogische, technische und organisatorische Aspekte. Sie integrieren den (digitalen) Medieneinsatz in den Unterricht und bilden die Kooperationsbasis für Kollegium, Schulleitung und Schulträger. Medienbildungskonzepte formulieren Erwartungen an z. B. Investitionsentscheidungen und bieten Planungssicherheit für Schulen. Sie sind der (Projekt-) Planungsrahmen auf Schulebene für das, was die KMK 2016 in dem Strategiekonzept "Bildung in der digitalen Welt" formuliert hat.	Schulformübergreifend	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Sebastian Houben	Pre-Workshop	Tablets im Unterricht - eine Einführung für Anfänger	In diesem Pre-Workshop soll die grundsätzliche Bedienung des Tablets thematisiert werden, damit in den späteren Workshops alles reibungslos läuft.	Schulformübergreifend	nicht zuzuordnen
Sebastian Houben	Hands on Workshop	Wir würde Greta ihr Tablet im Unterricht einsetzen wollen?	Digitale Unterrichtsideen zum Thema Nachhaltigkeit und Globale Entwicklung	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung

Sebastian Neumann	Hands on Workshop	Gehört Social Media in den Unterricht?	Es ist Aufgabe der Schule und der Lehrkräfte, Schüler beim Heranwachsen zu begleiten, analog und digital. Deshalb gehören soziale Netzwerke nicht nur als Werkzeug in den Unterricht, sondern auch die dahinterstehenden Funktionen auf den Lehrplan. Dass all das gelingen kann, hängt wie meistens in den Schulen von den Lehrkräften ab. Wenn sie nicht überzeugt vom Sinn sozialer Medien als Werkzeug für modernen Unterricht sind, werden sie sie nicht verwenden.	Schulformübergreifend	Social Media
Sebastian Staack	Hands on Workshop	Kompetenzentfaltung mithilfe von Bookcreator und Eduscrum in Geschichte	Ich würde gerne mein aktuelles Bookcreator-Projekt in meiner 11.Klasse zeigen. Die SuS erstellen dort kollaborativ Lernprodukte in Projektteams. Der Fortschritt wird (weitestgehend;) selbstgesteuert über ein Scrum-Board visualisiert. Schülerbeteiligung wäre optional, da ich noch mit SuS/Schulleitung/ Eltern absprechen müsste.	Sek 2	Kompetenzorientierung;Methodik
Sebastian Staack	Vortrag	Wettbewerbe als Einstieg in eine informatische Projektkultur	Die Digitalisierung rast mit Tempo durch alle gesellschaftlichen Ebenen. Deshalb gehören "Medien und Informatik zu den zentralen Themen der Allgemeinbildung". Hier zeigt sich die Institution Schule häufig noch behäbig. Dynamik kann hier durch den schrittweisen Aufbau einer Wettbewerbskultur entfesselt werden. Der Referent möchte die ersten praktischen Impulse, Herausforderungen und Entwicklungsfelder zum Aufbau einer informatisch geprägten Kultur der Schülerwettbewerbe aufzeigen, die fachübergreifend sowohl für Inklusion als auch für Begabungsentfaltung von Persönlichkeiten einen Beitrag leisten können.	Schulformübergreifend	Informatische Bildung
Sebastian Voß	Hands on Workshop	Elektronik und Informatik mit dem Arduino unterrichten	Der Mikrocontroller Arduino eröffnet zahlreiche Möglichkeiten mit Elektronik und Informatik kreative Vorhaben umzusetzen. In diesem Workshop wird ein Unterrichtsgang für ein Wahlpflichtfach zum Arduino vorgestellt, in dem versucht wird, Schülerinnen und Schülern diese faszinierende Welt näher zu bringen. Dabei werden sowohl die physikalischen als auch die informatischen Hintergründe beleuchtet, die sich mit dem Arduino unterrichten lassen. Für die unterrichtliche Umsetzung wird ein ausführliches, aufwendig gestaltetes Skript bereitgestellt. Zudem kann die Programmierung und Verschaltung des Arduino in Praxisübungen ausprobiert werden.	Sek 1	Informatische Bildung
Silke Müller	Talk (Vortrag)	Digitale Ethik im Fokus	Gewissensentscheidungen im Netz, beim Programmieren und im Fokus der KI werden immer wichtiger! Darüber sollten wir ins Gespräch kommen!	Sek 1	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.);Social Media;nicht zuzuordnen
Sonja Hennig	Hands on Workshop	Let's play Literaturunterricht! Narrative Computerspiele als Lektüre2.0	Obwohl Computerspiele für Heranwachsende einen hohen Lebensweltbezug besitzen, spiegelt sich diese Entwicklung im Deutschunterricht bisher kaum wider. Damit wird ein wesentlicher Bestandteil der literarischen Sozialisation Heranwachsender schlicht ignoriert. Wohlwollend betrachtet, könnte man die Skepsis gegenüber dem Medium auf ein verbreitetes Unwissen über die literarischen Potenziale digitaler Spiele zurückführen. Dabei bietet eine ernsthafte Beschäftigung mit Computerspielen im Unterricht die Chance, Kinder und Jugendliche in ihren Interessen und Leidenschaften ernst zu nehmen, ihre Motivation zu steigern und einen vielseitigen Lerngegenstand für das literarische Lernen zu gewinnen.Indem man den Schüler*innen nämlich aufzeigt, dass viele Computerspiele ganz ähnlich wie literarische Texte funktionieren, ermöglicht man ihnen einen Zugang zum literarischen Lernen über ein ihnen affines Medium, das vielfältiges Potenzial zur literarischen Auseinandersetzung bietet. Lernende können so nicht nur literarische Kompetenzen, sondern auch Medienkompetenzen erwerben, um Computerspiele und ihr Spielverhalten aus einer anderen Perspektive zu betrachten und kritisch zu reflektieren.Im Workshop werden praxisnahe Tipps und Beispiele zum Einsatz von Computerspielen im Unterricht vorgestellt. Die Teilnehmenden gehen anhand ausgewählter Materialien eigenen Fragestellungen nach und erhalten Impulse zur Entwicklung eigener Ideen für ihren Unterricht.	Sek 1	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik

Sönke Mißfeld (Onilo)	Firmenangebot	Sprach- Lese & Lernförderung mit animierten Bilderbüchern	In diesem Workshop zeigen wir Ihnen die vielseitigen Anwendungsfelder der Lernplattform onilo.de. In konkreter Unterrichtssimulation geben wir Ihnen praxisnahe Anregungen zur methodischen, didaktischen und thematischen Einbindung der digitalisierten Bilderbücher ins Curriculum (Jahrgang 1-7 / Deutsch, Englisch, Religion, Sachkunde). Mittels Schülercode erhalten Sie, wie die Schüler, anmeldefreien Zugriff auf dem mitgebrachten Tablet, PC oder Smartphone. Die geförderten Kompetenzen reichen vom Hör- und Leseverstehen über die Wortschatz-Bildung bis zum kreativen und literarischen Lernen.	Schulformübergreifend	
Stefan Helge Kern	Hands on Workshop	"Sowohl - als auch" statt "entweder - oder": Lesen und Textbearbeitung analog und digital	Wenn in Studien festgestellt wurde, dass manche Texte in gedruckter Form effektiver gelesen werden als Texte auf Bildschirmen, dann liegt das womöglich auch daran, dass wir mit Büchern mehr Erfahrung haben und das Lesen am Bildschirm noch lernen müssen. Wie analoge und digitale Werkzeuge im Deutschunterricht konkret ineinandergreifen können, wird am Beispiel eines praxiserprobten Leseprojekts vorgestellt. Die Aufgaben dieses Portfolios lassen sich mit analogen und digitalen Werkzeugen sowie mit kooperativen Arbeitsformen und in Einzelarbeit bearbeiten. Sie eignen sich z.B. zur Begleitung sowie zum Abschluss von Klassenlektüren. Im Sinne einer umfassenden Idee von Lern-, Medien- und Methodenkompetenz wählen die Schülerinnen und Schüler selbstgesteuert aus, welche Aufgabe zu welchem Schwerpunkt sie mit welchem Ergebnis und mit welchen Werkzeugen bearbeiten wollen. Das Konzept ist dadurch zugleich für inklusive Settings geeignet und ist konzeptionell binnendifferenziert. Die Teilnehmenden des Workshops erkunden das Leseportfolio. Dabei besteht die Möglichkeit, verschiedene mediengestützte Aufgabenarten kennenzulernen. Im Workshop werden außerdem Apps und Techniken zum Lesen, Bearbeiten und Kommentieren von Texten vorgestellt und erprobt (u.a. App LiquidText).	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Stefan Helge Kern	Talk (Vortrag)	Neue Wege zu neuen Zielen: Wie die Digitalisierung die Aufgaben des Deutschunterrichts verändert	Digitale Medien beeinflussen nicht nur die Methodik, die Werkzeuge des Lernens, sondern auch die Didaktik, die Ziele und Stoffe des Deutschunterrichts. Lesen und Schreiben, Sprechen und Zuhören, Sprache und Sprachgebrauch reflektieren, nicht zuletzt die Persönlichkeitsentwicklung: Das sind Kernbereiche des Deutschunterrichts. Allerdings hat die Digitalisierung die Wege und Formen nachhaltig verändert, in denen wir sprachlich kommunizieren:Whatsapps und Tweets, Hypertexte und Infografiken, virtuelle Bibliotheken und Netzliteratur bewirken einen Leitmedienwechsel. Kommunikationsfähigkeit umfasst nun auch die Wahl eines situationsgerechten Kommunikationsmediums und einer adressatengerechten Ausdrucksweise. Ein handgeschriebener Liebesbrief mag auch heute noch sein Ziel erreichen, für die meisten Kommunikationssituationen bedarf es anderer Formen, Medien und Fähigkeiten. Neue Textsorten, die Kürze und Verständlichkeit zum Ziel haben, die Schrift, Grafik und Bild verbinden, muss man lernen zu lesen - und Schülerinnen und Schüler im 21. Jahrhundert sollten lernen, sich selbst in diesen Formen zu äußern.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Curriculum
Stefan Lesch	Hands on Workshop	Möglichkeiten der (Hoch-)Begabtenförderung mit Hilfe eines 3D-Druckers im regulären Unterrichtsetting	In diesem Workshop werden Themenbereiche vorgestellt, in denen der 3D-Druck lohnend und ohne großen zusätzlichen zeitlichen Aufwand für ganze Klassen oder Kurse genutzt werden kann und dabei für (hoch-)begabte Schüler*innen zusätzliche Formmöglichkeiten bereithält. Es werden die folgenden drei Fragen aufgegriffen: 1. Wie kann der 3D-Druck im „normalen“ Unterrichtsetting lohnend implementiert werden? 2. Welche zusätzlichen Optionen bringt die Technik für die (Hoch-)Begabtenförderung? 3. Wie gelange ich an Know-How und Technik?	Schulformübergreifend	Methodik;Technik / Infrastruktur / Support;Informatische Bildung
Stefan Schmidt (Aixconcept)	Firmenangebot	Die serverlose Schule: IT-Management und Lernen auf einer Plattform	Unsere benutzerfreundliche, modular aufgebaute Oberfläche basiert auf MS Azure und Office 365 in der Cloud. Es ermöglicht eine grenzenlose Kommunikation und Kooperation für Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler. Lehrer und Schüler*innen haben jederzeit und von überall Zugriff von jedem beliebigen Endgerät mit Internetanschluss. Die Cloud bezieht alle Geräte ein: Windows, iOS und Android. Bring your own Device ist endlich möglich. Wir zeigen Ihnen auf, wie Sie von zu Hause aus Ihren Unterricht vor- und nachbereiten und Aufgaben auf Knopfdruck verteilen.	Schulformübergreifend	Methodik;Technik / Infrastruktur / Support;Informatische Bildung
Stefan Spohn	Hands on Workshop	Ab in die Zukunft: Kollaboratives Arbeiten mit allem Drum und Dran	Der Workshop führt in die didaktischen Potentiale (okay: ... und auch Risiken) des kollaborativen Arbeitens mit Texten, Präsentationen, Tabellenkalkulationen etc. ein: ... und möchte motivieren, sich verstärkt dieser zukunftsweisenden Arbeitsform einer system- und ortsunabhängigen Arbeitsumgebung zuzuwenden.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik

Stefan Zeman (ACS)	Firmenangebot	Schulen bei der Implementierung von iPad und Mac mit iOS, macOS und tvOS auf Erfolgskurs bringen	Die gesamte Implementierung für Schulen und Schulbezirke aller Größen vereinfachen. Einen technischen Überblick über die Features für den Bildungsbereich geben, darunter: Apple School Manager, die Classroom App, verwaltete Apple IDs und neue MDM-Features. Hilfestellung zur Projektplanung geben bei der Vorbereitung der Infrastruktur und Systeme. Technologiemanagern dabei helfen, die neuen Tools und Features zu verstehen, die zur Unterstützung von Lehrern, Schülern und IT-Teams zur Verfügung stehen. Finanzierung und Umsetzung.	Schulformübergreifend	Methodik;Technik / Infrastruktur / Support;Informatische Bildung
Stefanie Wendeburg / Danisca Majoub	Hands on Workshop	Influencer Werkstatt und Berufswunsch YouTuber	Die Influencer-Werkstatt des Niedersächsischen Landesinstituts für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ) bietet interaktive Lernbausteine für den direkten Einsatz im Unterricht, mit denen Meinungsmache und Influencer-Marketing thematisiert werden können. YouTube-Stars sind aus dem Leben der meisten Kinder und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Bei vielen steht der Wunsch YouTuber zu werden ganz weit oben auf der Liste. Mit den interaktiven Unterrichtsmaterialien des NLQ können die Schülerinnen und Schüler die Tätigkeitsfelder von YouTubern genauer kennenlernen und kritisch hinterfragen. Beide Materialpakete werden vorgestellt, ausprobiert und die Einsatzmöglichkeiten im Unterricht betrachtet.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Curriculum;Social Media
Steffen Janitza (Microsoft)	Firmenangebot	Vielfältige IT, ein MDM: Alle Schulgeräte einfach & sicher verwalten mit Intune for Education	Die technische Infrastruktur von Schulen zeichnet sich oft durch eine Vielzahl an unterschiedlichen Systemen, Plattformen und Geräten aus. Im Rahmen dieses Workshops erhalten Sie Einblicke in "Intune for Education", eine Mobile Device Management-Lösung, die alle gängigen Betriebssysteme (Win10, iOS, MacOS, Android) an einem Ort einfach & sicher verwaltet - von BYOD, Tablet-Klassen und Dienstgeräten bis zum PC-Raum.	Schulformübergreifend	Technik / Infrastruktur / Support
Steffen Jauch	Hands on Workshop	Virtual & Augmented Reality im GSW-Unterricht	Die GSW-Fächer können in besonderem Maße vom Einsatz von VR und AR profitieren. Artefakte, Gebäude, Orte, Verschwundenes und Natursehenswürdigkeiten in den Unterricht einzubeziehen, spielte in diesen Fächern schon immer eine wichtige Rolle. Der Rundgang durch das Regierungsviertel und den Bundestag nun auch ohne Berlin-Besuch möglich. Artefakte untergegangener Völker werden im Klassenzimmer real. Ob der Stein von Rosetta, ein korinthischer Helm oder die geschnitzte Maske Noohmahls aus Kanada alles ist mit nur wenigen Klicks im Klassenzimmer. Den Grand Canyon erkunden, das Guggenheim Museum besuchen, im Amazonas paddeln oder vor den Galapagos Inseln tauchen – Die Möglichkeiten sind vielfältig. Und dies sind nur einige der Möglichkeiten, die Sie hier ansehen und ausprobieren können!	Schulformübergreifend	Fachdidaktik
Steffen Jauch	Hands on Workshop	Coding Mini-Golf-Parcours	Der Hörsaal wird zur Mini-Golf Bahn. An sechs mit Hindernissen gespickten Bahnen, eine schwieriger als die andere, ermitteln wir den offiziellen Sphero Minigolf Master of the Universe! Mit Hilfe des iPads, Sphero Sprk+ und euren Programmierkünsten, meistern wir gemeinsam diese Herausforderung. Wer schreibt den elegantesten Code, findet die beste Lösung und hat am meisten Spaß dabei? Wir finden es heraus und verlosen unter allen TeilnehmerInnen einen Sphero Bolt	Schulformübergreifend	Programmieren
Steffen Look	Hands on Workshop	Medien-Sucht-Gesundheit	Während die Einen vom vernetzten Informationszeitalter schwärmen, prophezeien die Anderen das Verschwinden einer ganzen Generation in ominöse virtuellen Realitäten. Was ist eigentlich Mediensucht? Wie erkenne ich, ob jemand medienüchtig ist? Wie kann ich Betroffenen helfen und wie kann ich das Thema in der Schule thematisieren?	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Social Media
Stephanie Wössner	Hands on Workshop	Beyond Reality: Extended Reality (XR) selbst gestalten	Workshop zum Talk - Erstellung von Augmented, Mixed und Virtual Reality-Inhalten, um einige Apps kennenzulernen, die Schülerinnen und Schüler im kompetenzorientierten Lernsetting selbst nutzen können, um Inhalte zu erstellen.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung
Sylke Pundt	Hands on Workshop	Die Digitalisierung erfolgreich managen – Impulse für die Umsetzung des MEP	Sie wollen, dass die Umsetzung der Medienbildungskonzepte und Medienentwicklungspläne ein voller Erfolg wird? Gern! Aber wann ist ein Vorhaben ein „voller Erfolg“? Wen brauchen Sie dafür? Was gehört dazu, ein Projekt zum Erfolg zu führen? Und vor allem: Was brauchen Sie dafür? Und was hat das alles mit Excel, Kaffeetrinken, den 4K, Basteln und „Abschreiben“ zu tun? Lassen Sie uns zusammen im Workshop über Bedingungen für Erfolg (und auch fürs Scheitern) nachdenken, diskutieren und gemeinsam erarbeiten, wie Projektmanagement Lösungen unterstützen kann – wie Sie das Projekt „Medienentwicklungsplan“ erfolgreich managen können.	Schulformübergreifend	Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)

Thomas Breig	Hands on Workshop	Pimp up your E-Books!	Modifikation von Ebooks zur Steigerung der Interaktivität in Lehr- und Lernsequenzen. Ebooks, erstellt mit den gängigsten Editoren lassen die Integration von Widgets, wie BookWidgets, BookryWidgets oder auch LearningApps zu und lassen sich somit auf individualisierte und differenzierte Lernwege anpassen. So lassen sich auch neue Aufgabenformate in Ebooks abbilden, die bisher nur sehr kompliziert zu erstellen sind, die auch das gesamte Lernsetting verändern. Weitere Inhalte und Beispiel unter: https://books.apple.com/de/book/tools-and-methods/id1184933191	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Thomas Breig / Barbara Münch	Hands on Workshop	Der Muffin Code - Vom Alltagsalgorithmus zum ersten Programm	Niveaudifferenziertes Coding in der Primarstufe	Grundschule	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik;Informatische Bildung
Thomas Kieckbusch	Hands on Workshop	Von Aktivierung bis Digitalisierung - Der QR-Code im Unterricht	QR-Codes waren mal mehr angesagt als heute. Aber sie sind immer noch eine praktische Verbindung der analogen und digitalen Welt. Außerdem wirken sie extrem motivierend auf Schüler*innen. In diesem Workshop wird gezeigt, wie man eine bewährte Methode wie z.B. das Stationenlernen nimmt und durch digitale und spielerische Elemente ergänzt.	Sek 1	Methodik
Thomas Vatheuer	Dialog zwischen Kollege und Schulleitung	Gelingende Kommunikation im Kollegium bei digitaler Schulentwicklung	Wir wollen in einem dialogischen Streitgespräch den Blick auf die Implementation digitaler Elemente aus Sicht der Schulleitung und eines affinen Kollegen inszenieren. Es soll um Hindernisse gehen, und wie sich diese im Zusammenspiel zwischen SL und Kollegium strategisch umsetzen lassen.	Sek 2	Curriculum;Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Thomas Vatheuer	Geleitete Fragestunde zu Angebot 1	„Eine Frage hätte ich noch....!“	Siehe Angebot oben	Sek 3	Curriculum;Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Thorsten Korfmeier	Talk (Vortrag)	Wege zum digitalen Unterricht	Pädagogik und technische Struktur sind nicht zu trennen. Beleuchtung verschiedener Wege.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Timo Ihrke	Hands on Workshop		Bildliche Darstellungen zu beschreiben und zu analysieren, stellt im Fachunterricht nicht nur eine wichtige Methodenkompetenz dar, sondern trägt auch zum Erwerb von Medienkompetenz bei. Der Tableteinsatz ermöglicht hier nicht nur ein tieferes visuelles "Eintauchen" in Bilder und Fotografien, er stellt auch ein Werkzeug zur strukturierten Beschreibung dieser dar. Die Vorgehensweise kann in vielen Fächern wie Kunst, Geschichte, Politik, Deutsch etc. eingesetzt werden.	Sek 1, Sek2	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Timo Ihrke / Tim Krieger	Hands on Workshop	Sprachbildung mit digitalen Medien	Bildungssprachliche Kompetenzen sind Voraussetzung zur Teilnahme an Unterrichtsgesprächen, zum Verstehen von Texten oder zur Bewältigung von Arbeitsaufträgen – und letztendlich zur gesellschaftlichen Teilhabe. Eine sprachensible Begleitung der Lernenden ist dabei in den Unterricht aller Fächer zu integrieren. Digitale Endgeräte können hier unterstützend eingesetzt werden. Sie ermöglichen den Zugriff auf ergänzendes Material wie audiovisuelle Medien und erlauben einen kreativen Umgang mit Sprache. Ziel ist dabei, sprachliche und medienpädagogische Inhalte gewinnbringend miteinander zu verknüpfen. In diesem Workshop werden Methoden vorgestellt, wie dies im Unterricht gelingen kann. Er richtet sich an Lehrende aller Fächer und Schulformen.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Timo Münzing	Hands on Workshop	Project Analysium - Ein mathematisches Alternate Reality Game	Mathematik kann Spaß machen und spannend sein! In diesem Workshop wird das mathematische Alternate Reality Game „Project Analysium“ vorgestellt und gezeigt, wie es die Teilnehmer des Workshops auch selbst im Unterricht einsetzen können. Das Projekt sticht insbesondere durch sein einfaches Setting hervor: Im Unterricht sind lediglich ein Endgerät pro Schüler und ein zusätzliches Endgerät je spielender Gruppe nötig. Sind Sie bereit für Project Analysium?	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik

Timo Münzing	Hands on Workshop	Digitale Schnitzeljagd mit Action Bound	In diesem Workshop gehen die Teilnehmer zuerst selbst auf digitale Schnitzeljagd um die Möglichkeiten der App Action Bound zu erkunden. Anschließend bekommen sie gezeigt, wie sie selbst derartige Schnitzeljagden erstellen können und was es an wichtigen Informationen zu diesen zu Wissen gibt. Achtung: Jacken mitbringen falls es kalt ist!	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik
Tobias Erles / Thomas Cleesattel	Hands on Workshop;Talk (Vortrag)	Tobi und Thomas zeigen digitale Feedbacktools	Feedback stellt im Unterricht eine überaus wertvolle Informationsquelle dar und bietet die Grundlage für effektives Lernen und eine Weiterentwicklung von Unterricht. Der Talk beschäftigt sich mit digitalen Tools, um Feedback einzuholen und zu geben. Neben dem klassischen Lehrer-Schülerfeedback werden hier auch Möglichkeiten des Schüler-Lehrerfeedbacks und des Schüler-Schülerfeedbacks gezeigt.	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik;Social Media
Tobias Erles / Thomas Cleesattel	Hands on Workshop	Tobi und Thomas öffnen den App-Werkzeugkasten und drehen am Rad (des Lernens)	Der Workshop beschäftigt sich mit digitalen Helfern und Apps die fächerübergreifend einsetzbar sind und zur Grundausstattung eines digitalen Unterrichts mit dem Tablet gehören. Insbesondere befasst sich der Workshop mit Best Practice Beispielen zu digitalen Werkzeugen für die einzelnen Unterrichtsphasen. (z.B. Unterrichtseinstieg, Ab- und Umfragen, Ergebnissicherung, Differenzierung, etc.)	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik;Technik / Infrastruktur / Support;Social Media
Tobias Raue	Hospitation, Schülerbeteiligung	BYOD funktioniert - ein Blick in die Geräte der G11B.	Seit Beginn des Schuljahres 19/20 nutzt die Klasse G11B aus dem Wirtschaftsgymnasium der Kaufmännischen Schulen Rheine mobile Endgeräte, um Lernprozesse zu dokumentieren, zu steuern und anzustoßen. Das funktionierte von Beginn an erstaunlich gut. Allen Unkenrufen zum Trotz arbeiten die Schülerinnen und Schüler wie selbstverständlich mit verschiedenen Gerätetypen und Betriebssystemen. Zentrales Steuerungsinstrument ist Office365 mit den Apps Teams und OneNote. Nach einer kleinen Einführung durch den Klassenlehrer werden Ihnen die Schülerinnen und Schüler einen Einblick in Ihren Schulalltag geben. Typische Stolpersteine wie Gerätevarianten, WLAN oder Akku werden sicher ebenso Thema sein wie die Tools selbst. Hier können die Workshopteilnehmenden in die digitalen Mappen der Lernenden schauen und sich Systematiken und Arbeitsabläufe erklären lassen. Am Schluss bleibt sicher noch Raum für einen Austausch mit den Beteiligten.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik;Technik / Infrastruktur / Support
Tobias Raue	Hospitation, Schülerbeteiligung	Hinterm Horizont geht's weiter - BeYOnD Learningapps, Kahoot & Co.	Learningapps, Kahoot und H5P - war das schon alles? Ist das nun zeitgemäße Bildung im digitalen Umfeld? Bestimmt nicht! In dem Talk möchte die Klasse G11B aus dem Wirtschaftsgymnasium der Kaufmännischen Schulen Rheine mit Ihnen darüber ins Gespräch kommen. Nach einer kleinen thematischen Hinführung werden Ihnen die Schülerinnen und Schüler an kleinen Beispielen zeigen, wie sie in offenen Lernarrangements kreativ-digitale Handlungsprodukte zu unterschiedlichen Themen erstellt haben. Gemeinsam können Sie dann mit ihnen über Möglichkeiten, Kompetenzzuwächse und Schwierigkeiten diskutieren. Mit Lehr- und Lernperspektive bleibt dann noch zu erörtern, was sich im System Schule ändern sollte, um offenes, kreatives Arbeiten mit digitalen Elementen zu ermöglichen.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik
Tobias Schlör	Hands on Workshop	„Menschine – Mein digitales Ich“	Vorgestellt werden interaktive Unterrichtsmaterialien des Niedersächsischen Landesinstituts für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ) mit den Schwerpunkten Medienethik und Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE). In flexibel einsetzbaren Modulen können sich Schülerinnen und Schüler mit den veränderten Bedingungen einer zunehmend digitalisierten (Arbeits-)Welt sowie den damit verbundenen Veränderungen sozialen Zusammenlebens auseinandersetzen. Die interaktiven Aufgaben beschäftigen sich mit Themen wie Fridays For Future, Industrie 4.0, Mobilität und digitalem Plattformkapitalismus. Nach einer kurz gehaltenen Einführung in die Materialien bildet das aktive Erproben durch die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sowie die Diskussion mögliche Einsatzformen im Unterricht den Schwerpunkt des Workshops. Die Materialien orientieren sich an den fach- und kompetenzspezifischen curricularen Vorgaben der Fächer Politik, Wirtschaft, Werte und Normen sowie Geschichte.	Sek 1/ 2	Medienbildung / Medienethik

Torben Mahler (Büro Albers / Smart)	Firmenangebot	Neue Interaktive Lösungen für den Unterricht von SMART	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 wir 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.	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik;Technik / Infrastruktur / Support
Torsten Traub	Hands on Workshop	Mathe macht mobil	Keine graue Theorie, aber auch kein App-Feuerwerk. Wir bringen theoretische Grundlagen zur Didaktik des mobilen Lernens und praktische Tipps und Anwendungsbeispiele zusammen. Wie kann das mobile Lernen den Mathematikunterricht verändern? Was sollte beachtet werden? Wie können wir anfangen?	Sek 1	Fachdidaktik;Methodik
Torsten Traub	Talk (Vortrag)	Medienethik an Schulen - Herausforderungen Big Data und Cybermobbing	Welche Handlungsmaximen wollen wir für das digitale Zeitalter entwickeln? Wie wollen wir unsere Schülerinnen und Schüler für ethische Herausforderungen vorbereiten, die wir selbst kaum überblicken können? Anhand der beiden Beispiele Big Data und Cybermobbing werden Unterrichtsbeispiele für das Themenfeld Medienethik gezeigt.	Sek 1	nicht zuzuordnen
Udo Hilwerling	Hands on Workshop	TeacherTool - Grundlagen der Software und des Datenschutzes	Es werden Grundkonzeption und Module des elektronischen Lehrkalenders und Notenbuchs sowie die wichtigsten Aspekte zur Einhaltung der DS-GVO vorgestellt.	Sek 2	Technik / Infrastruktur / Support;Schulentwicklung (Konzepte, MEP, u.a.)
Uta Eichborn	Vortrag, Talk, Diskussion	Agiler Unterricht mit Scrum	Agiles Arbeiten mit Scrum. Das ist in vielen Unternehmen die Antwort auf die digitale Transformation. Die agilen Prinzipien, die bereits im Jahr 2001 im agilen Manifest beschrieben wurden, sind aber nicht nur für die innovative Arbeitswelt, sondern auch für einen Unterricht, der selbstgesteuertes und selbstorganisiertes Lernen in den Mittelpunkt stellt, hervorragend geeignet. Die agilen Prinzipien unterstützen sowohl Lehrer als auch Schüler dabei, Verantwortung für das Lernen, das Entscheiden und das Handeln zu übernehmen und damit die persönliche Entwicklung in den Mittelpunkt zu stellen. Das Rahmenwerk Scrum bietet in Form von festen Ereignissen, klaren Rollenverständnissen und einheitlich definierten Prozessdokumenten klare Strukturen und gibt allen Beteiligten Sicherheit. In meiner Session möchte ich Euch gern das Rahmenwerk Scrum vorstellen und zeigen, wie wir es als agile Methode im Unterricht einsetzen.	Schulformübergreifend	Methodik, Kompetenzorientierung
Uwe Vogel	Talk (Vortrag)	Digitale Lehr- und Lernarrangements in Gesellschaftslehre (Geschichte/ Politik/Erdkunde)	Zeitgemäßes Unterrichten mit dem Tablet	Sek 1	Fachdidaktik;Methodik
Veith Rühling	Hands on Workshop	Digital Storytelling im und für den Unterricht	Digital storytelling combines the art of telling stories with a mixture of digital media, including text, pictures, recorded audio narration, music and video." Wie Digital Storytelling zielführend und gewinnbringend im Unterricht eingesetzt werden kann, erfahren Sie nicht nur theoretisch, sondern auch mittels "hands on" Umsetzung. Erleben Sie, wie einfach es ist, mit den Storytelling-Tools von Adobe Spark großartige Ergebnisse mit Ihren Schülerinnen und Schülern zu erzielen	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik
Veith Rühling	Hands on Workshop	Kreativ mit Adobe Spark - Der professionelle Auftritt für die Schüler*innen-Firma	Ein Logo, Flyer, Plakate, Website und ein Image-Video? Der professionelle Auftritt der neuen Schüler*innen-Firma ist nur ein paar kreative Ideen und Mausclicks entfernt. Denn mit den Adobe Spark Tools erstellen Sie mit den Schülerinnen und Schülern in kurzer Zeit professionelles Marketingmaterial, das garantiert für Aufmerksamkeit sorgen wird!	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik

Verena Knoblauch	Hands on Workshop	#BreakoutEdu - der Escape Room im Klassenzimmer	<p>BreakoutEdu ist eine Unterrichtsidee zur Förderung von kommunikativen und sozialen Kompetenzen sowie des problemlösenden Denkens. Sie eignet sich für alle Schulformen! Escape Rooms wachsen in den letzten Jahren wie Pilze aus dem Boden. Als Gruppenerlebnis und teambildende Maßnahme von Firmen wie von privaten Gruppen gerne genutzt, kann man sich dort einsperren lassen. Eingebettet in eine Rahmengeschichte, müssen Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden, um eine bestimmte Mission zu erfüllen und den Raum verlassen zu können. Was „draußen“ so gut ankommt, muss doch auch in der Schule einsetzbar sein, oder?</p> <p>Wie kann dieses Gruppenerlebnis ins Klassenzimmer geholt werden? Eine Schatzkiste, verschlossen mit verschiedenen Schlössern, muss innerhalb einer bestimmten Zeit geöffnet werden. Im Klassenzimmer sind verschiedene Hinweise und Rätsel versteckt, mit deren Hilfe die Schlösser geöffnet werden können. Dabei ist Teamwork gefragt. Nur wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet, alle Hinweise findet, die Rätsel sinnvoll bearbeitet und die richtigen Kombinationen findet, stellt sich der gewünschte Erfolg ein. Die TeilnehmerInnen lernen die Idee der Escape Rooms im Klassenzimmer kennen, erhalten Ideen für die Erstellung eigener Rätsel und lernen verschiedene Tools zur Erstellung von Rätseln und Hinweisen kennen (QR-Codes, Learning Apps, H5P).</p>	Schulformübergreifend	Kompetenzorientierung;Methodik
Verena Knoblauch	Hands on Workshop	Kreative Einsatzideen von Tablets für GS und Sek 1	<p>Tabletnutzung in Grundschule/Sek I kann und sollte weit über den Einsatz von schnöden Lernspielen hinausgehen, um im Sinne des 4K-Modells des Lernens Kreativität, Kommunikation, Kollaboration und kritisches Denken im Lernprozess zu ermöglichen.</p> <p>In diesem Workshop werden einige Unterrichtsbeispiele gezeigt. Im Anschluss können die TeilnehmerInnen in die Schülerrolle schlüpfen und selbst kreativ werden.</p> <p>Schlagworte: Green Screen, Fake News, multimediale Gestaltungen mit der App Book Creator, recherchieren und präsentieren.</p>	Schulformübergreifend	Fachdidaktik;Kompetenzorientierung;Methodik
Veronika Gruber (Brockhaus)	Firmenangebot	Multimedial und kompetenzorientiert Naturwissenschaften unterrichten	<p>Mit den Brockhaus MINT-Lehrwerken zu lernen, bedeutet multimedial und im eigenen Tempo zu arbeiten – ein kompetenter Lernbegleiter mit direktem Feedback inklusive. Die Schülerinnen und Schüler erschließen sich in einer geschützten Lernwelt den Unterrichtsstoff in spannenden Modulen. Texte, Audios, Videos, interaktive Übungen, integrierte Enzyklopädie-Artikel und vieles mehr sind stets nur einen Mausklick entfernt. Im Vortrag erkunden und erproben wir gemeinsam mit Ihnen die interaktiven Lehrwerke und erarbeiten, wie diese sinnvoll im Fach Biologie, Chemie und Physik und im fächerübergreifenden Unterricht eingesetzt werden können.</p>	Sek 1/ Sek 2	