



Stemwed education - 08.04.2019

Workshoplite



Slot 1 11:15 – 12:30

<p>Abraham, Malaika (SBS)</p>	<p>Arduino-Programmierung</p>	<p>Beim „Arduino“ handelt es sich um einen Mikroprozessor, der sich mit der bestehenden Open-Source-Plattform für die schnelle und kostengünstige Realisierung elektronischer Projekte eignet und mit der Programmiersprache C/C++ einfach zu programmieren ist. Der Arduino ist explizit zum „Prototyping“, also dem einfachen Erzielen brauch- und nutzbarer Ergebnisse entwickelt worden. In dem Workshop wird der Themenbereich „Licht“ als einfache Einführung behandelt.</p>
<p>Bösch, Alisa (KTeam Mi-Lk)</p>	<p>Das iPad im Kunstunterricht: Möglichkeiten von Erklärvideos</p>	<p>Der Workshop bietet die Möglichkeit, zwei Formen von Erklärvideos kennenzulernen, zu erproben und deren Nutzungsmöglichkeiten abzuwägen. Mit Hilfe der Kamerafunktion des Tablets und der App „iMovie“ können Erklärvideos von SchülerInnen oder für SchülerInnen erstellt werden.</p>
<p>Ebert-Prasuhn, Sabine (SBS)</p>	<p>Unsicherheit in iPad- Klassen abbauen durch Regeln, Rituale und Dauerfortbildung</p>	<p>Nerds sind eher die anderen? Du hast manchmal Angst vor einem Defekt des WLAN-Kabels? Du fühlst dich unwohl im Umgang mit der Technik und fürchtest die Kontrolle zu verlieren? Du bist nicht allein! Wie Regeln und Rituale dabei helfen können Unsicherheiten abzubauen und wie wir an der Stemweder-Berg-Schule durch Mini-Fortbildungen versuchen konkrete Hilfestellungen anzubieten/zu bekommen, soll in diesem Diskussionsangebot thematisiert werden.</p>
<p>Fiona, Moritz und Justus feat. Stephan Hegemann (SBS)</p>	<p>„Ready, Steady, Green- Screen“</p>	<p>Wie kann die Green-Screen-Technologie für eine kreative Unterrichtsgestaltung genutzt werden? Schüler*innen erklären den Aufbau des Sets, Beleuchtung, Tuning, Aufnahme, Postproduktion. Fächerübergreifend, Level: Anfänger, Fortgeschrittene</p>

<p>Hachmann, Heike (SBS)</p>	<p>Schule im digitalen Wandel - Handlungsfelder und Entwicklungsprozesse am Beispiel der Stemweder-Berg-Schule</p>	<p>In diesem Workshop erhalten Sie einen kurzen Überblick über die digitale Schulentwicklung der Stemweder-Berg-Schule. Im Rahmen eines ganzheitlichen Ansatzes von Schulentwicklung liegt der Fokus dabei auf den Handlungsfeldern Personal- und Unterrichtsentwicklung und Infrastruktur der Schule. Gemeinsam mit Ihnen möchte ich über die darin enthaltenen Herausforderungen sprechen und diskutieren, welche Haltung es seitens der Schulleitung braucht.</p>
<p>Jahnke, Christian (Sekundarschule Soest)</p>	<p>Schulische Abläufe mit dem iPad abbilden - Unterrichtsorganisation mit Schoolwork und Classroom</p>	<p>Das iPad bietet vielfältige Möglichkeiten den Unterricht auf verschiedene Art und Weise zu organisieren und durchzuführen. Der Workshop zeigt den Teilnehmenden anhand eines konkreten Beispiels, wie die Organisation von Lerninhalten und das Datenmanagement mit Hilfe der Bordmittel "Schoolwork" und "Classroom" gelingen kann.</p>
<p>Knigge, Ivonne (KTeam Mi-Lk)</p>	<p>Sketchnotes – Visuelle Notizen</p>	<p>Jeder kann zeichnen! Es gibt keinen Anspruch an Perfektion, sondern die Möglichkeit, sich selbst an Stationen auszuprobieren, analog und/ oder digital!</p>
<p>Lea und Finja mit Support von Michael Niehaus (SBS)</p>	<p>Instagram für Anfänger von Schülerinnen-Profis</p>	<p>Jeder hat schon einmal von Instagram gehört, aber was ist das eigentlich genau? In diesem Workshop erfahren Sie, wie Instagram funktioniert, wie Bilder bearbeitet und geteilt werden können und wie Sie Instagram-Stories erstellen können.</p>
<p>Raue, Tobias (KTeam Steinfurt)</p>	<p>PowerPoint ist langweilig - neue Präsentationsformate mit Adobe Spark Page</p>	<p>Mit Adobe Spark Page produziert der Anwender in Minuten eine stylische Webseite. Darin lassen sich Texte, Links, Bilder und Videos mit wenigen Klicks einbinden. Adobe stellt dafür urheberrechtsfreie Bilder zur Verfügung. Es lassen sich aber auch selbst erstellte Fotos hochladen und nutzen. Die können mit kleinen Texten ergänzt werden. Auch Buttons mit Links können die Lernenden mit wenigen Klicks einbinden. So ist Page eine wunderbare Alternative zu PowerPoint oder einer Präsentation an sich. Auch längere Berichte oder Hausarbeiten können über Spark Page eingefordert werden.</p> <p>In dem Workshop zeige ich Ihnen die Erstellung Ihrer ersten Seite "Schritt-für-Schritt". Anschließend stehe ich Ihnen bei Ihren ersten Gehversuchen beratend zur Seite. Sicher finden Sie anschließend genug unterrichtliche Anknüpfungspunkte.</p>
<p>Reimer, Jens (SBS)</p>	<p>Echtzeit Schüler-Feedback mit der Edkimo App</p>	<p>Feedback zählt zu den wichtigsten Einflussfaktoren auf den Lernerfolg (siehe Hattie-Studie). Edkimo ist eine App, die wirksames Feedback im Lernprozess schnell und einfach ermöglicht (edkimo.com). Im WS soll die App vorgestellt werden, die Teilnehmer aber auch schon einen oder zwei eigene Feedbackbögen für ihre Lerngruppe oder das Kollegium erstellen.</p>

<p>Tihon, Sarah (bettermarks)</p>	<p>Mathematik interaktiv lehren und lernen - mit bettermarks!</p>	<p>bettermarks ist ein Online-Lernsystem für Mathematik. Wir zeigen wie LehrerInnen Aufgaben individuell zuweisen, einen Überblick über alle Aktivitäten und detaillierte Ergebnisse der SuS erhalten sowie Schwierigkeiten auf Ebene der Klasse und einzelner Schülern identifizieren. Wir zeigen auch, wie wir SuS mit konstruktiven Hilfestellungen und detaillierten Lösungswegen helfen, Fehler nachzuvollziehen und zu korrigieren. Sie greifen auf 100.000 Aufgaben mit 2000 Lernzielen zu, die für jede UE und für jeden Wissensstand den passenden Inhalt bieten.</p>
<p>Traue, Christina und Schwichtenberg, Oliver</p>	<p>Chancen der Digitalisierung für den inklusive Unterricht</p>	<p>In diesem Workshop werden Beispiele vorgestellt, wie inklusive Schulen und inklusiver Unterricht von digitalen Medien profitieren können. In einer anschließenden Diskussionsrunde können Erfahrungen ausgetauscht oder Fragen vertieft werden.</p>
<p>Vedder, Jan (http://vedducation.jimdo.com)</p>	<p>Kommunikation und Kooperation mit digitalen Endgeräten</p>	<p>Die Fähigkeit zur Kommunikation und Kooperation sind zwei zentrale Kompetenzen für Lernende und Lehrende im 21. Jahrhundert. Gezeigt werden digitale Anwendungen, die Austausch und Zusammenarbeit im Unterricht fördern. Dies können z.B. Wortwolken bzw. Abfragen (Mentimeter), digitale Pinnwände (Padlet), Schreibgespräche (Etherpad), kooperative Lernmethoden (Oncoo) oder kollaborative Mindmaps (Baiboard) sein.</p>
<p>Wojzechowski, Chris (https://chris.wojzechowski.de)</p>	<p>Gefahren, Betrug und Betrugsmaschen im Internet erkennen und verhindern</p>	<p>Sicherheitslücken, Datendiebstähle und zahlreiche von Menschen angetriebene Betrugsmaschen kursieren im und um das Internet. Kriminelle sind stets einen Schritt voraus. Wir gehen auf Spurensuche, schauen uns Methoden und Ziele von Hackern, Haktivisten und Kriminellen an. Dabei wird dem menschlichen und technischen Aspekt im gleichen Maße Aufmerksamkeit geschenkt. Das Ziel des Workshops ist es Ansätze von Sicherheitsproblemen und Betrugsmaschen erkennen und entsprechend verhindern zu können.</p>

Slot 2 13:30 – 15:00

<p>Abraham, Malaika (SBS)</p>	<p>Erste Schritte mit dem Calliope</p>	<p>Calliope ist ein robuster Einplatinencomputer mit diversen Schnittstellen, der einen niederschweligen Einstieg in das Programmieren bietet. Er ist geeignet für das späte Grundschulalter, bzw. für die ersten Sekundarstufenklassen. Im Workshop soll natürlich viel ausprobiert werden. Es werden aber auch geeignete Arbeitsmaterialien vorgestellt.</p>
<p>Bierhaus, Oliver (KTeam Mi-Lk)</p>	<p>Lernen - Abfragen – Rückmelden: Beispiele aus der Unterrichtspraxis</p>	<p>Wir unterstützen Lern- und Lehrprozesse mit kleinen interaktiven, multimedialen Bausteinen, die online erstellt und in Lerninhalte eingebunden werden. Spielerisch werden wir dann das Gelernte abfragen und eine Rückmeldung zum Unterrichtsstoff oder auch zum Unterricht selbst einholen.</p>
<p>Enders, Torsten (SBS)</p>	<p>Dateimanagement mit dem iPad</p>	<p>Wie behalte ich den Überblick über meine Texte, Bilder, Videos, Tabellen, Präsentationen, PDFs? Wie lege ich sinnvolle Ordnerstrukturen auf internen und externen Speicherplätzen an? Wie kann ich geeignete Werkzeuge nutzen, um Dateien zu speichern, zu verschieben, zu kopieren, umzubenennen und in verschiedenen Anwendungen zu öffnen und zu bearbeiten und sie direkt oder indirekt zu verschicken.</p>
<p>Ertmann, Jan (EFClass)</p>	<p>Digitaler Englischunterricht – zeitsparend, gesellschaftsrelevant, unterhaltsam und kollaborativ</p>	<p>In this hands-on seminar, we will focus on how digital tools can help you in your English teaching. You will experience EF Class from a student's and teacher's perspective. In order for you to be able to follow the workshop, make sure to sign up for a teacher account before the workshop. To sign up for your free teacher account via browser visit class.ef.com or download the app for iPads. Der Workshop wird auf Englisch gehalten. Jan Ertmann, 33, is a former English teacher and speaks German, Spanish fluently and can also speak French and Hindi. He has lived in Europe, Latin America and India for extended periods and wrote his Master Thesis on Education Technology in Nairobi, Kenya. He is convinced of EF Class' quality and is looking forward to sharing his knowledge on this powerful tool.</p>
<p>Haller, Lars (SBS)</p>	<p>Naturwissenschaftsunterricht und digitale Medien, geht das?</p>	<p>Integration, Kooperative Lernformen, Binnendifferenzierung und nun auch noch Digitalisierung! Wie kann man die ersten Schritte in die Digitale Welt im Naturwissenschaftlichen Unterricht machen, ohne gleich „das Rad neu erfinden zu müssen“? Gezeigt wird der einfache Einsatz von moderner Messtechnik im Chemieunterricht.</p>

<p>Hermes, André https://medienberaterbloggt.de</p>	<p>Mit Biparcours multimediale, digitale Lehrpfade gestalten und durchlaufen</p>	<p>Lehrpfade sind seit vielen Jahrzehnten Lernangebote, die eine selbstständige, häufig handlungsorientierte Aneignung von Wissen und Können ermöglichen. Biparcours ist ein Dienst, der es ermöglicht, Lehrpfade an jedem Ort und zu jedem Thema anzulegen, zu teilen und zu durchlaufen. Und das mit verschiedensten digitalen Arbeitsmitteln. Aber wie bei allen Bildungsmedien gibt es auch bei diesen multimedial gestalteten Lehrpfaden Qualitätskriterien, Stolpersteine und Handlungsempfehlungen, die in diesem Workshop thematisiert werden sollen. Abschließend soll ein solcher Parcours live durchgeführt und diskutiert werden.</p>
<p>Jurgeleit, Daniel (Staufer-Gymnasium, BW)</p>	<p>Classcraft als Klassen-Managementtool</p>	<p>Mit „Classcraft“ kommt Gamification in die Klassenzimmer. Das Schuljahr wird zu einem großen Fantasy-Abenteuer: Die Schüler fechten als Krieger, Magier und Priester gemeinsam spannende Kämpfe gegen Vokabelmonster und Klassenarbeits-Endbosse aus. „Classcraft“ macht sich die Faszination von Spielmechanismen zunutze, um die Schüler für den Unterricht zu begeistern. Dieses Klassen-Managementtool und wie man es mit den Schülern gemeinsam spielt, wird in diesem Workshop vorgestellt werden.</p>
<p>Klinge, Gunnar (Gesamtschule Salzkotten)</p>	<p>Raum- und Medienkonzept einer Oberstufe</p>	<p>Die Gesamtschule Salzkotten ist eine Gesamtschule im Aufbau. Der Oberstufenkoordinator dieser Schule stellt zunächst vor, was bei der Planung eines kompletten Gebäudeteils für die Oberstufe auch im Hinblick auf die Einbeziehung eines neuen Medienkonzepts berücksichtigt werden muss. Anschließend werden allgemein Raumkonzepte im Kontext der Digitalisierung diskutiert. Zielgruppe sind an Schulentwicklung interessierte Kolleginnen und Kollegen der Sek II, aber auch der Sek I.</p>
<p>Knigge, Karsten und die M-08-EK2 (SBS)</p>	<p>Digitale Elemente im Matheunterricht (mit echten Schülerinnen und Schülern)</p>	<p>Ein Mathe-Erweiterungskurs 8 stellt typische Arbeitsformen vor, die ständig im Unterricht eingesetzt werden können. Flipped Classroom-Elemente spielen ebenso eine Rolle wie digitale Schulbücher, digital unterstützte Übungsformen oder die Erstellung eigener Erklärvideos mit Hilfe von Bordmitteln. Nachfragen sind erwünscht und haben ehrliche Antworten zur Folge.</p>
<p>Raue, Tobias (KTeam Steinfurt)</p>	<p>2 x 3 macht 4 - individuelle Dokumentation des Lernprozesses und ihrer Endprodukte mit Hilfe der App Flipgrid</p>	<p>Flipgrid ist im deutschsprachigen Raum noch kaum oder gar nicht dokumentiert. Dabei ist das Werkzeug wunderbar im Unterricht einzusetzen. Die Grundidee lässt sich wie folgt beschreiben: der Lerncoach erstellt auf der Plattform eine Frage oder Aufgabe. Kleinere Einstellungen wie z. B. ein Abgabelimit ergänzen die Vorbereitung. Nun kann sich der Lerner in dem Kurs einloggen (natürlich nur anonymisiert) Hier sieht er die gestellte(n) Aufgabe(n). Die beantwortet er nun nicht schriftlich, sondern nimmt mit dem Smartphone über die App einen kleinen Videoclip auf. Als Lernbegleitung geben Sie optional anschließend ein qualifiziertes Feedback. In der Fortbildung werden Sie Flipgrid zunächst aus der Klassenperspektive erleben. Anhand einiger Beispielaufgaben erleben Sie selbst die Schnittstellen zu Ihrem Unterricht. Anschließend zeige ich Ihnen das Backend des Programms. Abhängig von der Zeit können wir Praxisanwendungen zusammentragen und erste Gehversuche aus Lerncoachperspektive testen.</p>

<p>Schäfer, Michael (SBS)</p>	<p>Digitale Bücher mit Book Creator</p>	<p>Mit der Book Creator-App können digitale Bücher erstellt werden. Dabei können nicht nur Texte geschrieben werden. Es ist auch möglich, effektiv Bilder, Videos, Audios oder eigene Zeichnungen einzufügen. Außerdem eignet sie sich besonders gut zur digitalen Mappenführung. Dieser Basisworkshop ermöglicht das Kennenlernen und Ausprobieren der Book Creator-App mit dem Tablet für interessierte Anfänger.</p>
<p>Tihon, Sarah (bettermarks)</p>	<p>Mathematik interaktiv lehren und lernen - mit bettermarks!</p>	<p>bettermarks ist ein Online-Lernsystem für Mathematik. Wir zeigen, wie LehrerInnen Aufgaben individuell zuweisen, einen Überblick über alle Aktivitäten und detaillierte Ergebnisse der SuS erhalten sowie Schwierigkeiten auf Ebene der Klasse und einzelner Schülern identifizieren. Wir zeigen auch, wie wir SuSn mit konstruktiven Hilfestellungen und detaillierten Lösungswegen helfen, Fehler nachzuvollziehen und zu korrigieren. Sie greifen auf 100.000 Aufgaben mit 2000 Lernzielen zu, die für jede UE und für jeden Wissensstand den passenden Inhalt bieten. Für die aktive Teilnahme sind Laptop, Tablet oder Smartphone mit Internetzugang erwünscht.</p>
<p>Schwichtenberg, Oliver (KTeam Mi-Lk)</p>	<p>Erfolgreiche und frustfreie Medienkonzept-Entwicklung</p>	<p>In diesem Workshop gibt es einen kurzen Impuls, der Medienkonzeptentwicklung als Schulentwicklungsprozess systemisch analysiert. Dabei werden zentrale Aspekte herausgestellt, die zum Erfolg des Prozesses beitragen. Im anschließenden Austausch können positive Beispiele und auch besondere Herausforderungen diskutiert und gemeinsam Lösungen entwickelt werden.</p>
<p>von Amsberg, Marcus (https://ivi-education.de)</p>	<p>Erklärvideos sinnvoll im Unterricht einsetzen</p>	<p>Wenn Lernende in der Schule etwas nicht verstehen, suchen sie häufig nach einem Erklärvideo im Internet. YouTube hat Google da als Suchmaschine Nummer 1 abgelöst. Es gibt verschiedene Möglichkeiten den eigenen Unterricht mit Erklärvideos zu gestalten. Je nach Unterrichtsszenario stehen die Videos im Mittelpunkt des Geschehens und mal ergänzen sie lediglich den Unterricht. Erklärvideos können von Lehrenden oder Lernenden selbst erstellt werden oder es kann auf zahlreiche kostenfreie Erklärvideos im Internet zurückgegriffen werden. Im Workshop werden unterschiedliche Einsatzszenarien besprochen, die alle im Unterricht erprobt wurden. Die TN sollten ein digitales Endgerät (Smartphone, Tablet oder Laptop) dabei haben. Auf Smartphone oder Tablet kann ein kostenfreier QR-Code-Reader (z. B. NeoReader) installiert sein.</p>
<p>Wojzechowski, Chris (https://chris.wojzechowski.de)</p>	<p>Gefahren, Betrug und Betrugsmaschen im Internet erkennen und verhindern</p>	<p>Sicherheitslücken, Datendiebstähle und zahlreiche von Menschen angetriebene Betrugsmaschen kursieren im und um das Internet. Kriminelle sind stets einen Schritt voraus. Wir gehen auf Spurensuche, schauen uns Methoden und Ziele von Hackern, Hacktivisten und Kriminellen an. Dabei wird dem menschlichen und technischen Aspekt im gleichen Maße Aufmerksamkeit geschenkt. Das Ziel des Workshops ist es Ansätze von Sicherheitsproblemen und Betrugsmaschen erkennen und entsprechend verhindern zu können.</p>

Slot 3 15:30 – 17:00

<p style="text-align: center;">Ertmann, Jan (EFClass)</p>	<p style="text-align: center;">Digitaler Englischunterricht – zeitsparend, gesellschaftsrelevant, unterhaltsam und kollaborativ</p>	<p>In this hands-on seminar, we will focus on how digital tools can help you in your English teaching. You will experience EF Class from a student's and teacher's perspective. In order for you to be able to follow the workshop, make sure to sign up for a teacher account before the workshop. To sign up for your free teacher account via browser visit class.ef.com or download the app for iPads.</p> <p>Der Workshop wird auf Englisch gehalten.</p> <p>Jan Ertmann, 33, is a former English teacher and speaks German, Spanish fluently and can also speak French and Hindi. He has lived in Europe, Latin America and India for extended periods and wrote his Master Thesis on Education Technology in Nairobi, Kenya. He is convinced of EF Class' quality and is looking forward to sharing his knowledge on this powerful tool.</p>
<p style="text-align: center;">Feldpausch, Anika und Struckmeier, Carolin (SBS)</p>	<p style="text-align: center;">Fächerübergreifender, mediengestützter Deutsch- und Musikunterricht</p>	<p>Es wird gezeigt, wie im fächerübergreifenden Deutsch- und Musikunterricht „Märchen" und „Balladen" mithilfe von iMovie, Garage Band und Stop Motion handlungsorientiert thematisiert werden können.</p>
<p style="text-align: center;">Haller, Lars (SBS)</p>	<p style="text-align: center;">Naturwissenschaftsunterricht und digitale Medien, geht das?</p>	<p>Integration, Kooperative Lernformen, Binnendifferenzierung und nun auch noch Digitalisierung! Wie kann man die ersten Schritte in die Digitale Welt im Naturwissenschaftlichen Unterricht machen, ohne gleich „das Rad neu erfinden zu müssen"? Gezeigt wird der einfache Einsatz von moderner Messtechnik im Chemieunterricht.</p>
<p style="text-align: center;">Hegemann, Stephan (SBS)</p>	<p style="text-align: center;">Solid Works CAD-Software</p>	<p>Micro-Einführung in die Software SolidWorks 2018. Kurzer Einblick in die Möglichkeiten der 3D Industrie-Konstruktions-Software SolidWorks. Erstellen von einfachen Objekten, kennenlernen der Oberfläche und einiger wichtiger Tools.</p> <p>MINT-Fächer; Level: Anfänger, Fortgeschrittene, Experten</p>

<p>Hermes, André (https://medienberaterbloggt.de)</p>	<p>Mit freien & offenen Arbeitsmaterialien individuell, differenziert und legal unterrichten</p>	<p>Das Urheberrecht ist eine der vielen Hürden, die Lehrenden die Arbeit erschweren. Vor allem wenn man sich aufmacht, digitale Medien im Unterricht zu nutzen. Egal ob man im schulischen Lernmanagementsystem Materialien bereitstellen will oder Schüler Erklärfilme erstellen lassen will, die Beschränkungen sind vielfältig und verhindern oftmals eine (legale) Nutzung. Aber es gibt Ansätze, mit denen man die massiven Beschränkungen, die durch das Urheberrecht entstehen, umgehen kann. Frei und offen lizenzierte Bildungsmaterialien sind ein solcher Ansatz. In dem Workshop werden "Creative Commons"-Lizenzen vorgestellt und ihre Nutzung Schritt für Schritt gemeinsam erarbeitet. Ziel des Workshops ist es, dass Sie am Ende nicht nur selbst in der Lage sind, solche Materialien zu nutzen, sondern auch Ihre Schülerinnen und Schüler befähigen, entsprechend zu produzieren.</p>
<p>Bösch, Alisa und Knigge, Ivonne (KTeam Mi-Lk)</p>	<p>Die App BookCreator - Funktionen, Anwendungen, Einsatzmöglichkeiten</p>	<p>Es werden Einblicke in die Funktionsweise der App gegeben, grundlegende Anwendungsmöglichkeiten dargestellt und konkrete Beispiele aus den Bereichen Deutsch, Mathe, Sachunterricht, Englisch gezeigt. Vorgefertigte eBooks können bearbeitet und auch eigene erstellt werden.</p> <p>Fächerübergreifend, für die Klassen 1-6</p>
<p>Janssen, Annika (SBS)</p>	<p>Präsentationen mit Explain Everything</p>	<p>Gemeinsam mit Schülerinnen und Schülern wird gezeigt, wie man mit Hilfe der App "Explain Everything" Präsentationen, Kurzfilme mit Beschreibungen oder auch digitale Mappen und digitale Unterrichtsinhalte selbst erstellen kann. Nach einer ersten Einweisung sollen die TN eigene Produkte erstellen. Schüler und Schülerinnen aus Jahrgang 7 und 8 werden Beispiele vorstellen und Hilfestellungen leisten.</p>
<p>Jurgeleit, Daniel (Staufener-Gymnasium, BW)</p>	<p>Classcraft als Klassen-Managementtool</p>	<p>Mit „Classcraft“ kommt Gamification in die Klassenzimmer. Das Schuljahr wird zu einem großen Fantasy-Abenteuer: Die Schüler fechten als Krieger, Magier und Priester gemeinsam spannende Kämpfe gegen Vokabelmonster und Klassenarbeits-Endbosse aus. „Classcraft“ macht sich die Faszination von Spielmechanismen zunutze, um die Schüler für den Unterricht zu begeistern. Dieses Klassen-Managementtool und wie man es mit den Schülern gemeinsam spielt, wird in diesem Workshop vorgestellt werden.</p>
<p>Kleinert, Katherine (SBS)</p>	<p>Fake News</p>	<p>Bauchentscheidung statt fundierter Begründung: Der Begriff "Fake News" ist in aller Munde - Was als "richtig" wahrgenommen wird, ist davon abhängig, wer, in welchem Kontext, wie häufig eine bestimmte Aussage verbreitet. Wie dieses Thema im Politik-/GL-Unterricht erarbeitet werden kann, soll in diesem Workshop vorgestellt werden. Auf mitgebrachten iPads sollten die Apps Quizlet und Edkimo installiert sein.</p>

<p>Klinge, Gunnar (Gesamtschule Salzkotten)</p>	<p>Office 365 als Lernplattform</p>	<p>Sollen im Unterricht digitale Endgeräte genutzt werden, stellt sich früher oder später die Frage, wie Schulen diese Arbeit strukturell unterstützen können. Mit Office 365 stellt Microsoft eine Sammlung von Anwendungen zur Verfügung, mit denen sowohl die Kommunikation und Kollaboration organisiert, aber auch für Inhalte eine zentrale Plattform bereitgestellt werden kann.</p>
<p>thor Straten, Robert (KTeam Mi-Lk)</p>	<p>Digitale Messwerterfassung mit LEGO Mindstorms</p>	<p>Wir führen kleine einfache Experimente aus dem Bereich NW / Physik durch und erfassen die Messwerte digital mit dem LEGO Mindstorms EV3 System. Wir erstellen (ansatzweise) ein digitales Versuchsprotokoll mit MS Office / Libre Office und nutzen dazu die erfassten Daten. Im Anschluss sollte sich eine Diskussion über Umsetzbarkeit im Unterricht und Alternativen anschließen.</p>
<p>von Amsberg, Marcus (https://ivi-education.de)</p>	<p>Unterrichten mit digitalen Pinnwänden und agilen Methoden</p>	<p>Die Bedingungen der Digitalität bieten die Chance Lernen differenziert und individualisiert zu gestalten. Gemeinsam mit einem Kollegen hat Marcus von Amsberg mit dem „Teamboard“ eine Methode entwickelt, mit der Unterrichtseinheiten so strukturiert werden können, dass agileres und eigenverantwortlicheres Lernen ermöglicht werden kann. Angelehnt an agiles Arbeiten und das Kanban-Board können mit einem Teamboard unterschiedliche Grade von Strukturierung umgesetzt werden. Die Form agileren Arbeitens im Unterricht passt sehr gut zu digitalen Pinnwänden (Padlets), auf denen alle Materialien und Erkenntnisse gesammelt werden können. Zudem läuft die Kommunikation der gesamten Klasse über diese Pinnwände. Diese digitalen Pinnwände können von mehreren Kolleg*innen erstellt und genutzt werden. Die TN sollten ein digitales Endgerät (möglichst Tablet oder Laptop) dabei haben. Im Optimalfall ist auf der Webseite Padlet.com bereits ein kostenfreier Account eingerichtet worden.</p>
<p>Wesemann, Heiko (DSB des Kreises Minden-Lübbecke)</p>	<p>Datenschutz in der Schule</p>	<p>Nach einer einleitenden Präsentation stehe ich in dieser Diskussionsrunde für Fragen der TN zur Verfügung.</p>

Ab 18:00 Uhr: Meet and Eat im Berggasthof Wilhelmshöhe

Bei einem leckeren Abendessen können die gemachten Erfahrungen diskutiert, nette Menschen getroffen und das Netzwerk gepflegt werden.

Um eine Anmeldung wird gebeten, die Kosten trägt der Gast.