

Überblick: Vortrags- / Workshopangebote für einen Fortbildungshalbtag

Sollten Sie neben dem hier aufgelisteten Angebot einen Baustein aus dem elt-Fortbildungskatalog zubuchen wollen, vermerken Sie dies bitte in Ihrer Bedarfsplanung und fragen den zusätzlichen Referenten per Email an.

Referenten des Kernteams:

1	Michael Fröhlich	Gymnasium Trudering
2	Matthias Ott	Gymnasium Kirchseeon
3	Gerhard Piezinger	Chiemgau-Gymnasium Traunstein
4	Sebastian Reuß	Gymnasium Holzkirchen
5	Georg Schlamp	Gymnasium Neubiberg
6	Antje Schmid-Hanusch	Oskar-Maria-Graf-Gymnasium Neufahrn
7	Katharina Unger	Gymnasium Kirchseeon

Workshop-Angebot:

Kurs	Workshop-Name	Inhalte	Format	technische Voraussetzungen	Referent							Benötigte Apps / Programme / Zugänge (da Workshops von mehreren verschiedenen Referenten angeboten werden, variiert der Schwerpunkt sowie die Anzahl der tatsächlich vorgestellten Anwendungen)
					1	2	3	4	5	6	7	
Stand: 13.01.2020					1	2	3	4	5	6	7	
Mebis - Workshops												
m1	mebis I: Kennenlernen [Neuanfänger]	Kennenlernen der mebis-Plattform mit seinen verschiedenen Inhalten (Mediathek, Infoportal, Prüfungsarchiv, Lernplattform) sowie Benutzerverwaltung. Je nach Dauer des Workshops kann auch schon ein erster Kurs angelegt werden. Es bietet sich eine Kombination mit mebis III an.	Workshop	Computerraum (incl. Internetzugang) und Beamer	1	2	3	4	x	6	7	mebis-Account
m3	mebis III: Mein erster Kurs [Neuanfänger]	Erstellen eines Mebis-Kurses mit der entsprechenden Kursadministration sowie die Möglichkeit der Dateiablage. Die Teilnehmer*innen lernen hier, wie ein Kurs erstellt, Dateien hinterlegt und Schüler eingeschrieben werden können. Je nach Dauer des Workshops können auch noch einfache Aktivitäten eingebunden werden.	Workshop	Computerraum (incl. Internetzugang) und Beamer	1	2	3	4	x	6	7	mebis-Account
m4	mebis IV: Kurse erstellen [Anfänger mit Basiskenntnissen]	Dieser Workshop richtet sich an Teilnehmer*innen, die bereits mit der Kursadministration vertraut sind und Kurse anlegen können, den Kurs bisher jedoch fast nur zur Dateiablage oder dem Setzen von Links verwenden. Ziel ist das Kennenlernen der verschiedenen Aktivitäten und einfachen Elementen der Lernplattform (Dateiabgabe, Links, Textseite, Videos, Forum, Aufgabe, Feedback). Hier kann bei Bedarf zuvor abgesprochen werden, welche Inhalte genau gewünscht werden.	Workshop	Computerraum (incl. Internetzugang) und Beamer	1	x	3	4	x	6	7	mebis-Account

m5	mebis V: Datenbank und Wiki [Fortgeschrittene]	Hier lernen die Teilnehmer*innen, wie man Datenbanken und Wiki in mebis einbinden und sinnvoll nutzen kann. Je nach Vorwissen und Dauer des Workshops auch mit mebis VI kombinierbar.	Workshop	Computerraum (incl. Internetzugang) und Beamer	1	x	3	x	x	x	x		mebis-Account
m6	mebis VI: Gegenseitige Beurteilung [Fortgeschrittene]	Hier lernen die Teilnehmer*Innen das Modul Gegenseitige Beurteilung kennen. Je nach Vorwissen und Dauer des Workshops auch mit mebis V kombinierbar.	Workshop	Computerraum (incl. Internetzugang) und Beamer	1	x	3	x	x	x	x		mebis-Account
m7	mebis VII: Tests [Fortgeschrittene]	Hier lernen die Teilnehmer*Innen, wie man Tests in Mebis anlegen kann. Je nach Länge des Workshops kann hier bereits ein ganzer Test für das eigene Fach angelegt werden, es bietet sich also an, Material mitzubringen.	Workshop	Computerraum (incl. Internetzugang) und Beamer	1	x	3	x	x	x	x		mebis-Account
m8	Interaktive Lerninhalte: h5p und learning Apps	Vorstellung und Anwendung der H5P-Plattform, einer quelloffenen Website zum Erstellen von interaktiven Lerninhalten sowie der Seite www.learningapps.org. Erstellt werden können unter anderem interaktive Videos, Lückentexte, Bilder mit Hotspots, Quizze usw. Auf Wunsch kann auch nur/gezielt auf eine Anwendung eingegangen werden.	Workshop	Computerraum (incl. Internetzugang) und Beamer oder Laptop (zur Not Tablet) je TN	x	x	x	x	5	x	7		mebis-Account

Verschiedene digitale Formate - Vorträge mit Diskussionsrunde

v1	Flipped Classroom	Vorstellung des flipped Classroom Konzepts, Erfahrungsaustausch (Sollte auch der Workshop „Erstellen von Erklärvideos mit der App Doceri“ gewählt werden, ist es sinnvoll, den Workshop nach diesem Vortrag mit Diskussion zu platzieren. Erfahrungsgemäß möchten einige Kollegen direkt hinterher mit der Erstellung von Erklärvideos beginnen.)	Vortrag	Beamer	x	x	x	x	x	6	x		-
v2	Unterricht mit Tablets	Beispiele aus der Praxis auf dem Hintergrund einer zeitgemäßen Lernkultur	Vortrag	Beamer	x	x	3	x	5	x	x		-
v3	Schule der Zukunft	Diskussionsrunde zum veränderten Verständnis von Unterricht	Vortrag	Beamer	1	x	3	x	5	6	x		-

v4	OER, CC und Urheberrecht	In diesem Vortrag werden Grundlagen des Urheberrechts erklärt sowie auf die Besonderheiten im Schulunterricht eingegangen. Zusätzlich wird das Konzept der Open Educational Resources und der Creative-Commons-Lizenzen vorgestellt, mit deren Hilfe Lehrkräfte leichter nutzbares Material für ihren Unterricht finden können.	Vortrag	Beamer	1	x	x	4	x	x	7	obligatorisch: QR-Code Scanner (bei iOS in Kamera integriert, für Android z.B. Kaspersky QR Scanner o.a.)
v5	Datenschutz im schulischen Kontext		Vortrag	Beamer	1	x	x	x	x	x	x	-

Digitale Tools - Workshops

t1	Erklärvideos erstellen	Workshop zum Erstellen von Erklärvideos für den Unterricht mit Hilfe der einfachen App Doceri. (Wenn auch der Vortrag mit Diskussion zum Thema „flipped classroom“ gewählt wird, ist es sinnvoll zuerst den Vortrag, dann diesen Workshop zu platzieren.)	Workshop	Beamer; iPad für jeden TN + Apps, Doku-Kamera	x	x	x	x	x	6	7	obligatorische App: Doceri (kostenlose Version für iOS) fakultative Apps: Explain Everything (kostenlose Version), iMovie (iOS), Keynote (iOS)/Powerpoint
t2	Arbeit mit Audiodateien	Podcasts werden immer beliebter. Wie kann man nun das breite Angebot an kostenlosen Podcasts kennenlernen und für den eigenen Unterricht nutzen? Im Vortrag werden Möglichkeiten aufgezeigt, wie man Podcasts findet und wie man selbst Audiobeiträge zu unterschiedlichen Zwecken produziert. Im Workshopteil wird gezeigt, wie die TN selbst Audiodateien aufnehmen und mit dem Schnittprogramm GarageBand bearbeiten können.	Vortrag mit Workshop	Beamer, Audioausgang, iPads für TN + Apps GarageBand und Podcasts (jeweils die aktuelle Version), WLAN	x	2	x	x	x	x	x	obligatorische Apps: Podcasts (iOS), GarageBand (iOS)
t3	Digitale Kooperation	In diesem Workshop können verschiedene Tools getestet werden, mit deren Hilfe die Schüler gemeinschaftlich, d.h. kooperativ an einem Lernprodukt arbeiten können (z.B. Einsatz von QR-Codes, Etherpads, Feedbacktools sowie weitere Werkzeuge)	Workshop	Beamer, Tablet bzw. Smartphone mit Internetzugang für jeden TN, WLAN	1	x	x	4	5	x	7	obligatorisch: QR-Code Scanner (bei iOS in Kamera integriert, für Android z.B. Kaspersky QR Scanner o.a.)
t4	Einführung in Google Expeditions	VR-Exkursionen	Workshop	Beamer, für TN Smartphone mit Internetzugang + App	x	x	x	x	5	x	x	obligatorische App: Google-Expeditions
t5	Erstellen und Einsatz von QR-Codes	Verschiedene Möglichkeiten zum Einsatz sowie zur Erstellung von QR-Codes im und für den Unterricht	Vortrag mit Workshop	Computerraum (incl. Internetzugang) und Beamer, Smartphones/Tablets mit Internetzugang, WLAN	x	x	x	4	x	x	7	obligatorisch: QR-Code Scanner (bei iOS in Kamera integriert, für Android z.B. Kaspersky QR Scanner o.a.)

t6	EduBreakout	Eingebettet in eine Rahmengeschichte geht es bei EduBreakouts darum, Hinweise zu finden und Rätsel zu lösen. Aus den Lösungen der Rätsel ergeben sich Zahlenkombinationen, mit denen die Schlösser geöffnet werden können. So werden auf spielerische Weise fachliche Elemente mit den 4k (Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation, Kollaboration) verbunden.	Workshop	Beamer, Tablets mit Internetzugang (Notfalls auch Smartphones), 2 Geräte je 5 TN ausreichend	x	x	x	x	5	x	x	
t7	Kreative digitale Lernprodukte	Je nach Wunsch, Ausstattung der Schule und Dauer des Workshops können entweder lediglich verschiedene Apps zum Erstellen kreativer Produkte (Comic Life, iMovie, Book creator, digitales Storytelling) vorgestellt werden oder zusätzlich eine spezielle Anwendung genauer vorgestellt werden (vgl. t8-t12). Diese Veranstaltung bietet sich vor allem dann an, wenn an der Schule (noch) keine Geräte für die Schüler*innen vorhanden sind und die Lehrkräfte eine Bandbreite von Möglichkeiten zur Anwendung kennenlernen wollen.	Vortrag / Workshop	Beamer, Audioausgang, iPads für TN, ggf. WLAN	x	2	x	x	5	x	7	je nach Absprache: Comic Life 3/Comic Book oder andere Comic App (meist kostenpflichtig, iOS) iMovie (iOS) Book Creator (kostenlose Basisversion iOS oder Windows-Gerät mit Browser Google Chrome (dann unbedingt WLAN)) Adobe Spark Video (App auf iOS oder Gerät mit Browser (dann unbedingt WLAN)) Stop Motion Studio (iOS)
t8	Stop-Motion-Filme erstellen	In diesem Workshop wird eine Anwendung zur Erstellung von Stop-Motion-Filmen vorgestellt. Die Teilnehmer*innen erstellen dann selbst einen eigenen kurzen Stop-Motion-Film. (60 min)	Workshop	Beamer, iPad für jeden TN + App, ggf. WLAN	x	x	x	4	5	x	7	Stop-Motion-Studio (iOS)
t9	Comics erstellen	In diesem Workshop wird eine Anwendung zur Erstellung von Comics vorgestellt. Die Teilnehmer*innen haben anschließend Zeit, selbst einen Comic zu erstellen. Dieser Workshop bietet sich v.a. dann an, wenn iPads für die Schüler*innen an der Schule vorhanden sind. (60 min)	Workshop	Beamer, iPad für jeden TN + App, ggf. WLAN	x	2	3	x	5	x	7	Comic Life 3/Comic Book oder andere Comic App (meist kostenpflichtig, iOS)
t10	E-Books kreativ gestalten	In diesem Workshop wird gezeigt, wie mit verschiedenen Programmen einfach audiovisuell angereicherte eBooks erstellt werden können. Die Teilnehmer*innen haben anschließend Zeit, selbst ein eBook zu erstellen und das Programm zu testen. Dieser Workshop bietet sich v.a. dann an, wenn iPads für die Schüler*innen an der Schule vorhanden sind. (60 min)	Workshop	Beamer, iPad/Tablet für jeden TN + App, ggf. WLAN	x	2	x	x	x	x	7	Book Creator (kostenlose Basisversion iOS oder Windows-Gerät mit Browser Google Chrome (dann unbedingt WLAN))

t11	digitales Storytelling	Programme zum "digitalen Storytelling" ermöglichen Schüler*innen, die Technik des "Erzählens" oder "Erklärens" einfach mit Hilfe von Videos, Fotos, Audioaufnahmen usw. neu zu gestalten. In diesem Workshop wird eine Anwendung vorgestellt, mit der dies einfach möglich ist. Die Teilnehmer*innen haben anschließend Zeit, das Programm zu testen. Dieser Workshop bietet sich v.a. dann an, wenn iPads für die Schüler*innen an der Schule vorhanden sind. (60 min)	Workshop	Beamer, iPad/Tablet für jeden TN + App, WLAN	x	x	x	x	x	x	7	Adobe Spark Video (App auf iOS oder Gerät mit Browser (dann unbedingt WLAN))
t12	Filmtrailer und Kurzfilme erstellen	In diesem Workshop wird gezeigt, wie mit dem Programm iMovie einfach Filme bearbeitet werden sowie Filmtrailer zum kreativen Einsatz im Unterricht erstellt werden können. Die Teilnehmer*innen haben anschließend Zeit, das Programm selbst zu testen. Dieser Workshop bietet sich v.a. dann an, wenn iPads für die Schüler*innen an der Schule vorhanden sind. (60 min)	Workshop	Beamer, iPad für jeden TN + App, ggf. WLAN	x	2	3	x	5	x	7	iMovie (iOS)
t13	digitale Abfragetools	In diesem Workshop werden Anwendungen vorgestellt, mit denen man Wissen/Information abfragen oder Feedback einholen kann. (z.B. Plickers, Mentimeter, Oncoo...)	Vortrag/Workshop	Beamer, Tablet/Smartphone und ggf. auch Computer für jeden TN, WLAN	x	x	x	4	5	x	7	

Fachspezifische Inhalte

f1	Zeitgemäßer Fremdsprachenunterricht	Wie lassen sich Digitalisierung und zeitgemäße Bildung verbinden? Unzählige Apps und eine Flut an Möglichkeiten verhindern es oft, richtige Wege zu finden, Tablet-Computer wie das iPad gewinnbringend einzusetzen. Basierend auf theoretischen Grundlagen (4K-Modell, etc.) erhalten Sie in diesem Workshop Anregungen sowie konkrete und erprobte Anwendungsbeispiele für einen zeitgemäßen Fremdsprachenunterricht.	Vortrag mit Workshop	Beamer, iPads für TN + Apps	x	x	x	x	5	x	x	obligatorische Apps: Puppet Pals Directors Pass (kostenpflichtig), Popplet Lite fakultative Apps: Comic Book, Comic Life 3 (kostenpflichtig)
f2	Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien im Deutschunterricht	In diesem Vortrag soll aufgezeigt werden, in welchen Szenarien der Einsatz bestimmter digitaler Medien sinnvoll ist. Dabei geht es z.B. um Möglichkeiten der kreativen Arbeit, der Binnendifferenzierung und der Individualisierung. Gezeigt und ausprobiert werden verschiedene erprobte Apps und Internetseiten: Plickers, Comic Life 3, Team shake, anton, ZUMPad, Qwiqr für Audiofeedback etc. (Für Einsteiger)	Vortrag mit Workshop	iPads für alle TN mit den entsprechenden Apps, Internetzugang	x	2	x	x	x	x	x	obligatorische App: Comic Life 3 (Comic App (iOS, kostenpflichtig) und Book Creator (Basisversion kostenlos, zwar eingeschränkt, genügt aber) fakultative Apps: Plickers, TeamShake (kostenpflichtig), Anton
f3	„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. (60 min)	Vortrag mit Workshop	Beamer, iPads für TN + Apps	x	x	x	x	5	x	x	obligatorische Apps: Puppet Pals Directors Pass (kostenpflichtig), Popplet Lite, TextingStory fakultative Apps: Comic Book, (kostenpflichtig)-

f4	iPad im Chemie- und Biologieunterricht	In diesem Workshop werden einige fachspezifische Apps sowie Anwendungen vorgestellt, dabei kann und soll der Einsatz dieser auch Anlass zur Diskussion geben. Dabei werden zum einen Anwendungen, die Schüler*innen selbst im Unterricht mit digitalen Endgeräten nutzen können, aber auch Apps für das Lehrgerät thematisiert. Je nach Ausstattung der Schule kann hier ein Schwerpunkt gelegt werden.	Vortrag mit Workshop	iPads für TN + Apps, WLAN	x	x	x	x	x	x	7	obligatorische Apps (alle kostenlos): Mensch Mikrobe (DFG – Deutsche Forschungsgemeinschaft), Animal Tracker* (Max-Planck-Gesellschaft), Nabu Vogelwelt* (Mullen & Pohland GbR), Nabu Insektenwelt* (Mullen & Pohland GbR), Areeka* (Amlogy GmbH), AK Mini Labor (Arbeitskreis Kappenberg), Merck Periodensystem* (Merck KGaA (Darmstadt, Germany), PlantNet* (Cirad-France), Molecules that changed the World (ZKM Karlsruhe) * die gekennzeichneten Apps sind auch für Android-Geräte verfügbar und können z.B. von Lehrkräften auf dem Smartphone geladen werden, sollten nicht genug iPads vorhanden sein
f5	Versuchsdokumentation unterstützt durch Smartphone/Tablet	In diesem Workshop wird gezeigt, wie Versuchsergebnisse mit Hilfe von Fotos oder Videos digital dokumentiert werden und anschließend mit Hilfe diverser Programme (kreative) Versuchsprotokolle erstellt werden können. (Kein Workshop zur digitalen Messwerterfassung!)	Vortrag mit Workshop	Beamer, iPads für TN + Apps, mebis-Zugang	x	x	x	x	x	x	7	obligatorische Apps: Book Creator (iOS: kostenlose Basisversion mit eingeschränktem Funktionsumfang; Android: Browser "Chrome" - dann WLAN), Keynote (iOS), Moodle fakultative Apps: Comic Life 3 oder anderes Comic-Programm (iOS, meist kostenpflichtig)
f6	Digitale Messwerterfassung mit den SmartSenoren von Pasco	Vorstellung der Bluetooth-Sensoren von Pasco (Schwerpunkt: Physik)	Vortrag mit Workshop	Beamer; Smartphone bzw. Tablet (Android, iOS) mit Internetzugang für jeden TN, WLAN	x	x	x	4	x	x	x	App: SparkVue; MatchGraph
f7	Messwerterfassung mit dem Smartphone	Vorstellung verschiedener Experimente und geeigneter Apps für den Physikunterricht	Vortrag mit Workshop	Beamer, Smartphone für jeden TN mit App, Internetzugang WLAN	x	x	x	4	x	x	x	App: phyphox; SparkVue
f8	20 digitale Bonbons für den Fremdsprachenunterricht	Vorstellung von 20 konkreten, erprobten Beispielen aus sieben Jahren Erfahrung in Tablet-Klassen. Diese umfassen mebis-Aktivitäten, Apps und Webdienste. Zu jedem Beispiel gibt es eine kurze didaktische Reflexion und natürlich die Gelegenheit nachzufragen.	Vortrag	Beamer	x	x	3	x	x	x	x	
f9	Calliope Mini	Coden kann jeder! Der Calliope mini ist ein Microcontroller, mit dem man spielerisch einfache Projekte umsetzen kann.	Vortrag mit Workshop	Beamer, Computer für jeden TN mit USB-Schnittstelle	x	x	x	x	x	6	x	