

**Überblick: Vortrags- / Workshopangebote für einen Fortbildungsnachmittag**

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 | Katharina Unger      | Gymnasium Kirchseeon                    |
| 3 | Gerhard Piezinger    | Chiemgau-Gymnasium Traunstein           |
| 4 | Georg Schlamp        | Gymnasium Neubiberg                     |
| 5 | Antje Schmid-Hanusch | Oskar-Maria-Graf-Gymnasium Neufahrn     |
| 6 | Matthias Ott         | Gymnasium Kirchseeon                    |
| 7 | Carina Geier         | Oskar-Maria-Graf-Gymnasium Neufahrn     |
| 8 | Karl Becker          | Städtisches St.-Anna-Gymnasium, München |

Stand: 27.07.2020

**Workshop-Angebot:**

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

Benötigte Apps / Programme / Zugänge (da Workshops von mehreren verschiedenen Referenten angeboten werden, variiert der Schwerpunkt sowie die Anzahl der tatsächlich vorgestellten Anwendungen)

| Kurs                     | Workshop-Name                  | Inhalte   | Kompetenzerwerb:<br>Nach dieser Fortbildung können/kennen<br>Lehrkräfte...  | Format   | technische<br>Voraussetzungen                       | Referent        | Benötigte Apps / Programme / Zugänge<br>(da Workshops von mehreren verschiedenen<br>Referenten angeboten werden, variiert der<br>Schwerpunkt sowie die Anzahl der tatsächlich<br>vorgestellten Anwendungen) |
|--------------------------|--------------------------------|---|---|----------|---|-----------------|---|
| <b>Mebis - Workshops</b> |                                |   |   |          |   |                 |   |
| m1                       | mebis 1: Kurse erstellen       | Kurs anlegen, Kursformat, Teilnehmer hinzufügen, Einschreibemethoden              | - einen Kursraum in mebis einrichten.<br>- ihre SchülerInnen sowie KollegInnen dort einschreiben.<br>- verschiedene Kursformate einrichten.   | Workshop | Beamer, Computer pro TN mit Internet, mebis-Account | 1 2 3 x 5 6 7 8 | mebis-Account   |
| m2                       | mebis 2: Dateimanagement       | Dateien hochladen, Verzeichnis anlegen, Dateien mit Aktivität "Aufgabe" verteilen | - einzelne Dateien in mebis einstellen.<br>- in mebis Verzeichnisse einstellen.<br>- Dateien an einzelne Schüler über die Aktivität "Aufgabe" zukommen lassen.  | Workshop | Beamer, Computer pro TN mit Internet, mebis-Account | 1 2 x x 5 x 7 8 | mebis-Account   |
| m3                       | mebis 3: Kommunikation         | Forum, Direktnachricht, Lerntagebuch  | - mit ihren Klassen über ein Forum kommunizieren.<br>- einzelne SchülerInnen per Direktnachricht kontaktieren.<br>- SchülerInnen mit der Aktivität "Lerntagebuch" längerfristig begleiten.<br>- verschiedene Forentypen in ihren Kursen nutzen. | Workshop | Beamer, Computer pro TN mit Internet, mebis-Account | 1 2 3 x 5 6 x 8 | mebis-Account   |
| m4                       | mebis 4: Aufgaben              | Aktivität Aufgabe mit allen Abgabeformen und Einstellungsmöglichkeiten            | - verschiedene Aufgabentypen in mebis erstellen.<br>- ihren Schülerinnen und Schülern erläutern, wie eine Antwort abgegeben wird.<br>- Schülerinnen und Schülern zu ihren Antworten Feedback geben.   | Workshop | Beamer, Computer pro TN mit Internet, mebis-Account | 1 2 3 x x 6 7 8 | mebis-Account   |
| m5                       | mebis 5: Kurswiederherstellung | Kurssicherungen, Inhalte aus anderen Kursen kopieren, TeachShare nutzen           | - Gesamtkurse und Kursteile aus internen und externen Sicherungen wiederherstellen.<br>- Kursmaterialien in andere Kurse kopieren.<br>- Kurse aus TeachShare für den eigenen Unterricht nutzen.   | Workshop | Beamer, Computer pro TN mit Internet, mebis-Account | 1 2 x x 5 x 7 8 | mebis-Account   |
| m6                       | mebis 6: mebis Tests           | Erstellen eines Tests in mebis  | - verschiedene Testaufgaben in mebis erstellen.<br>- einen Gesamttest aus angelegten Aufgaben erstellen.<br>- einen Test mit ihren SchülerInnen durchführen.  | Workshop | Beamer, Computer pro TN mit Internet, mebis-Account | 1 x 3 x x x x 8 | mebis-Account   |

| Workshop-Angebot:  |  |  |   |                        |   | 1        | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | Benötigte Apps / Programme / Zugänge<br>(da Workshops von mehreren verschiedenen Referenten angeboten werden, variiert der Schwerpunkt sowie die Anzahl der tatsächlich vorgestellten Anwendungen) |               |
|--|--|--|---|------------------------|---|----------|---|---|---|---|---|---|---|--|---------------|
| Kurs   | Workshop-Name  | Inhalte  | Kompetenzerwerb:<br>Nach dieser Fortbildung können/kennen<br>Lehrkräfte...  | Format                 | technische<br>Voraussetzungen   | Referent |   |   |   |   |   |   |   |  |               |
| m7   | mebis 7:<br>interaktive Inhalte (H5P)                    | Einsatz und Erstellen interaktiver Lerninhalte in mebis, Beispiel "Interaktives Video"   | - verschiedene H5P-Aktivitäten im Überblick vergleichen.<br>- an unterschiedlichen Orten H5P-Anwendungen für den eigenen Unterricht finden.<br>- ein interaktives Lernszenario mit einem Video erstellen.                                 | Workshop               | Beamer, Computer pro TN mit Internet, mebis-Account   |          | 1 | 2 | 3 | x | 5 | x | x | 8  | mebis-Account |
| m8   | mebis 8:<br>Kollaboration in mebis                       | Wiki, Glossar, Datenbanken   | - ein Wiki in mebis erstellen.<br>- neue Inhalte in ein Wiki einpflegen.<br>- SchülerInnen erklären, wie sie in einem Wiki neue Beiträge und Kommentare erstellen können.<br>- ein Glossar anlegen.<br>- eine einfache Datenbank anlegen. | Workshop               | Beamer, Computer pro TN mit Internet, mebis-Account   |          | 1 | 2 | x | x | x | x | x | x  | mebis-Account |
| m9   | mebis 9:<br>gegenseitige Beurteilung                     | Erstellen und Einsatz einer gegenseitigen Beurteilung  | - eine gegenseitige Beurteilung planen.<br>- die Aktivität "gegenseitige Beurteilung" mit SchülerInnen durchführen.<br>- sinnvolle Kriterien und Vorgaben für die Bewertung durch die SchülerInnen formulieren.                           | Workshop               | Beamer, Computer pro TN mit Internet, mebis-Account   |          | 1 | 2 | x | x | x | x | x | 8  | mebis-Account |
| m10  | mebis 10: Kurse strukturiert und übersichtlich gestalten | Wenn mebis-Kurse zu Hause genutzt werden sollen, müssen sie gut strukturiert und sehr übersichtlich gestaltet werden. In dieser Fortbildung wird Schritt für Schritt gezeigt, wie Kurse sinnvoll strukturiert und übersichtlich gestaltet werden können. Wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, wird jeder Teilnehmer solche Kurse erstellen. | - verschiedene Möglichkeiten, Kurse zu strukturieren.<br>- unterschiedliche Kursformate.<br>- eigene Mebis-Kurse so abändern, dass sie übersichtlicher und klar strukturiert sind.  | Vortrag bzw. Workshop  | Beamer, Rechner mit Internetzugang Bei Workshop zusätzlich: Für jeden Teilnehmer ein Rechner mit Internetzugang und mebis-account |          | 1 | 2 | x | x | 5 | x | x | 8  | mebis-Account |
| <b>Verschiedene digitale Formate - Vorträge mit Diskussionsrunde</b> |  |  |   |                        |   |          |   |   |   |   |   |   |   |  |               |
| v1   | Flipped Classroom  | Vorstellung des flipped Classroom Konzepts, Erfahrungsaustausch  | - verstehen die LK, wie man den Unterricht für Flipped Classroom umorganisieren müsste<br>- haben die LK einen Überblick über die technischen Gegebenheiten und Anforderungen des Konzepts  | Vortrag                | Beamer  |          | x | x | x | x | 5 | x | x | x  |               |
| v2   | Unterricht mit Tablets                                   | Bewährte Apps und Dienste: Beispiele aus der Praxis mit didaktischer Reflexion   | - verschiedene Möglichkeiten, Tablets im Unterricht einzusetzen.  | Vortrag                | Beamer  |          | x | x | 3 | 4 | x | x | x | 8  |               |
| v3   | Struktur beim Distanzlernen                              | Vorstellung von Evaluationsergebnissen nach den ersten Monaten im Lernen zu Hause. Umsetzbare Wünsche der Schüler, sinnvolle Grundprinzipien und notwendige neue Struktur werden erläutert und anschließend diskutiert.  | - Überblick über Wirkweisen den Distanzlernens<br>- Vorschläge und Austausch über Reaktionsmöglichkeiten als Lehrkraft  | Vortrag und Diskussion | Beamer  |          | x | x | x | x | 5 | x | x | x  |               |
| v4   | Schule der Zukunft                                       | Diskussionsrunde zum veränderten Verständnis von Unterricht  | - Aussprache und Diskussion   | Vortrag & Diskussion   | Beamer  |          | 1 | x | x | 4 | 5 | x | x | 8  |               |

| Workshop-Angebot:                 |  |  |  |                      |   |          | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | Benötigte Apps / Programme / Zugänge<br>(da Workshops von mehreren verschiedenen Referenten angeboten werden, variiert der Schwerpunkt sowie die Anzahl der tatsächlich vorgestellten Anwendungen) |  |
|-----------------------------------|--|--|--|----------------------|---|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|
| Kurs                              | Workshop-Name  | Inhalte  | Kompetenzerwerb:<br>Nach dieser Fortbildung können/kennen<br>Lehrkräfte...   | Format               | technische<br>Voraussetzungen   | Referent |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |
| v5                                | OER, CC und Urheberrecht   | Vorstellung der OpenEducational Ressources und den freien Lizenzen CC                              | - bedeutsame Aspekte des Urheberrechts für den schulischen Alltag<br>- lernen die verschiedenen CC-Lizenzen kennen<br>- bekommen einen Einblick in das Konzept der OER<br>- lernen verschiedene OER-Plattformen kennen | Vortrag              | Beamer  |          | 1 | 2 | x | x | x | x | x | x |  |  |
| v6                                | Datenschutz im schulischen Kontext   | Vorstellung der Umsetzung der DSGVO für den schulischen Alltag mit Aussprache                      | - Konzepte und Überprüfungsleitlinien für die datenschutzrechtliche Bewertung schulischer Situationen kennenlernen<br>- Umsetzung von alltagstauglichen Verfahren kennenlernen   | Vortrag              | Beamer  |          | 1 | x | x | x | x | x | x | x |  |  |
| v7                                | mebis-ergänzender Einsatz einer kommerziellen Kommunikations- und Kollaborationssoftware | mebis und MS Teams - Ergänzen statt Ersetzen   | - beide Plattformen und ihre unterschiedlichen Potenziale auch in deren Kombination besser einschätzen.  | Vortrag              | Beamer  |          | x | x | 3 | x | x | x | x | 8 |  |  |
| <b>Digitale Tools - Workshops</b> |  |  |  |                      |   |          |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |
| t1                                | Programm zum Erstellen von Videos zu Flipped Classroom (am Beispiel von Doceri)          | Workshop zum Erstellen von Erklärvideos für den Unterricht unter Verwendung von iPads              | - das Programm "Doceri" bedienen, um Materialien für "Flipped Classroom" zu erstellen<br>- die erstellten Videos veröffentlichen, so dass die Schüler*innen auf sie zugreifen können                                   | Workshop             | Beamer; iPad für jeden TN + entsprechender Apps, Doku-Kamera  |          | x | 2 | x | x | 5 | x | x | 8 |  | obligatorische App: Doceri (iPad)  |
| t2                                | Arbeit mit Audiodateien  | Podcasting, Audioguides, Einsatzmöglichkeiten von Audios   | - Möglichkeiten, wie man Podcasts findet.<br>- selbst Audiobeiträge zu unterschiedlichen Zwecken produzieren.<br>- selbst Audiodateien aufnehmen und mit dem Schnittprogramm GarageBand bearbeiten.                    | Vortrag              | Beamer, Audioausgang für Refenten, iPads für TN + Apps, Internetzugang (WLAN)                             |          | x | x | x | x | x | 6 | x | x |  | obligatorische Apps: Podcasts (iOS), GarageBand (iOS)  |
| t3                                | Digitale Kooperation   | Einsatz von QR-Codes, Etherpads, Feedbacktools sowie weiterer Werkzeuge                            | - Kennenlernen verschiedener Kommunikationskonzepte und deren Anwendungsspezifika  | Workshop             | Beamer, Tablet bzw. Smartphone mit Internetzugang für jeden TN (WLAN)                                     |          | 1 | 2 | x | 4 | x | x | x | x |  | Apps: QR-Code Scanner (bei iOS in Kamera integriert, für Android z.B. Kapersky QR Scanner o.a.)          |
| t4                                | Einführung in Google Expeditions   | VR und AR Ideen und Beispiele  | - TN können eigene VR-Expeditionen erstellen und durchführen   | Workshop             | Beamer, für TN Smartphone mit Internetzugang + entsprechende App  |          | x | x | x | 4 | x | x | 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 | - selbstständig QR-Codes erzeugen.<br>- verschiedene Möglichkeiten zum Einsatz von QR-Codes im Unterricht.   | Vortrag mit Workshop | Computer (incl. Internetzugang) sowie Smartphones/Tablets mit Internetzugang (WLAN), für jeden TN, Beamer |          | 1 | 2 | x | x | x | x | 7 | x |  | obligatorisch: QR-Code Scanner (bei iOS in Kamera integriert, für Android z.B. Kapersky QR Scanner o.a.) |

| Workshop-Angebot: |                                       |   |   |                             |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | Benötigte Apps / Programme / Zugänge<br>(da Workshops von mehreren verschiedenen Referenten angeboten werden, variiert der Schwerpunkt sowie die Anzahl der tatsächlich vorgestellten Anwendungen)  |
|-------------------|---------------------------------------|---|---|-----------------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Kurs              | Workshop-Name                         | Inhalte   | Kompetenzerwerb:<br>Nach dieser Fortbildung können/kennen Lehrkräfte...   | Format                      | technische Voraussetzungen   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 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, obbo.bdb-gym.de/4k/) verbunden.  | - TN wissen um die Kompetenzen, die beim Breakout trainiert werden.<br>- TN können selbst ein EduBreakout erstellen.  | Workshop                    | Beamer, Tablets mit Internetzugang (Notfalls auch Smartphones), 2 Geräte je 5 TN ausreichend | x | x | x | 4 | x | x | 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. 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. | - mögliche Apps zum Einsatz im Unterricht kennenlernen, um kreative digitale Lernprodukte zu erstellen.<br>- Vor- und Nachteile des Einsatzes der Apps abwägen.<br>- rechtliche Rahmenbedingungen zum Einsatz der vorgestellten Apps kennenlernen | Vortrag (ggf. mit Workshop) | Beamer, Audioausgang, iPads für TN, ggf. WLAN  | x | 2 | x | 4 | x | 6 | x | x | je nach Absprache:<br>Comic Life 3/Comic Book oder andere Comic App (meist kostenpflichtig, iOS)<br>iMovie (iOS)<br>Book Creator (kostenlose Basisversion iOS oder Windows-Gerät mit Browser Google Chrome (dann unbedingt WLAN))<br>Adobe Spark Video (App auf iOS oder Gerät mit Browser (dann unbedingt WLAN))<br>Stop Motion Studio (iOS) |
| t8                | Stop-Motion-Filme erstellen am Tablet | 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.   | - mit SchülerInnen im Unterricht ein Stop-Motion-Video erstellen.<br>- rechtliche Rahmenbedingungen beim Erstellen entsprechender Videos im Unterricht kennenlernen<br>- Ideen für den didaktisch sinnvollen Einsatz von Stop-Motion-Filmen.      | Workshop                    | Beamer, iPad für jeden TN + App, ggf. WLAN   | x | 2 | x | 4 | x | x | x | x | obligatorische App: Stop-Motion-Studio (iOS)  |
| t9                | Comics erstellen am Tablet            | 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.   | - mit SchülerInnen im Unterricht Comics erstellen<br>- sinnvollen didaktischen Einsatz von Comics reflektieren.   | Workshop                    | Beamer, iPad für jeden TN + App, ggf. WLAN   | x | 2 | x | x | x | 6 | x | x | obligatorische App: 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.  | - mit ihren SchülerInnen im Unterricht ein eBook mit Hilfe der App "Book Creator" erstellen.<br>- rechtliche Rahmenbedingungen beim Erstellen von eBooks im Unterricht kennenlernen.  | Workshop                    | Beamer, iPad/Tablet für jeden TN + App, ggf. WLAN  | x | 2 | x | 4 | x | x | x | x | obligatorische App: Book Creator (kostenlose Basisversion iOS oder Windows-Gerät mit Browser Google Chrome (dann unbedingt WLAN))<br>alternativ: Keynote/Powerpoint   |

| Workshop-Angebot: |  |  |  |                           |   |          | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | Benötigte Apps / Programme / Zugänge<br>(da Workshops von mehreren verschiedenen Referenten angeboten werden, variiert der Schwerpunkt sowie die Anzahl der tatsächlich vorgestellten Anwendungen) |  |
|-------------------|--|--|--|---------------------------|---|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|
| Kurs              | Workshop-Name  | Inhalte  | Kompetenzerwerb:<br>Nach dieser Fortbildung können/kennen<br>Lehrkräfte...   | Format                    | technische<br>Voraussetzungen                                       | Referent |   |   |   |   |   |   |   |   |  |  |
| 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. | - mit ihren SchülerInnen im Unterricht ein Video mit Hilfe der App "Adobe Spark" erstellen.<br>- rechtliche Rahmenbedingungen beim Erstellen entsprechender Videos im Unterricht kennenlernen.   | Workshop                  | Beamer, iPad/Tablet für jeden TN + App, WLAN                        |          | x | 2 | x | x | x | x | x | x | x  | obligatorische App: Adobe Spark Video (App auf iOS oder Gerät mit Browser (dann unbedingt WLAN)) |
| t12               | Filmtrailer und Kurzfilme erstellen am Tablet        | In diesem Workshop wird gezeigt, wie mit dem Programm iMovie einfache 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.  | - mit ihren SchülerInnen im Unterricht Kurztrailer erstellen.<br>- rechtliche Rahmenbedingungen beim Erstellen entsprechender Videos im Unterricht kennenlernen.<br>- mehrere Videos mit Hilfe der App iMovie zusammenfügen/schneiden. | Workshop                  | Beamer, iPad für jeden TN + App, ggf. WLAN                          |          | x | 2 | x | 4 | x | 6 | x | x |  | obligatorische App: 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...)  | - mit verschiedenen Online-Tools schnell Rückmeldung von ihren Zuhörer*innen einholen.<br>- verschiedene sinnvolle Einsatzszenarien des Einsatzes der Tools reflektieren.  | Vortrag/Workshop          | Beamer, Tablet/Smartphone und ggf. auch Computer für jeden TN, WLAN |          | 1 | 2 | 3 | 4 | x | x | x | x |  |  |
| t14               | Die eigene Klassenhomepage                           | Eine eigene Homepage als authentische Veröffentlichung außerhalb des Unterrichtsrahmens  | - auf Basis didaktischer Überlegungen und konkreter Bauanleitung eine Klassen-/Kurshomepage erstellen.   | Vortrag/Workshop          | Beamer, Computer pro TN mit Internet, mebis-Account                 |          | x | x | 3 | x | x | x | x | x |  |  |
| t15               | Das eigene Klassenblog                               | Das eigene Weblog als authentische Veröffentlichung außerhalb des Unterrichtsrahmens   | - auf Basis didaktischer Überlegungen und konkreter Bauanleitung ein Klassen-/Kursblog erstellen.  | Vortrag/Workshop          | Beamer, Computer pro TN mit Internet, mebis-Account                 |          | x | x | 3 | x | x | x | x | x |  |  |
| t16               | Gamefication im Unterricht                           | Ausnutzung von pädagogisch wirksamen Effekten von Spielen im Unterricht  | - auf Basis didaktischer Überlegungen und konkreter Beispiele eigene Ideen entwerfen<br>- Netzwerken, um sich in diese Thematik weiter einzuarbeiten   | Vortrag mit Workshop      | Beamer, iPads/Laptops für TN  |          | x | x | x | x | x | x | x | 8 |  |  |
| t17               | Interaktive Lerninhalte am Beispiel von LearningApps | Vorstellung des Online-Portals (learningapps.org), das bereits sehr viele fertige interaktive Übungen zu den verschiedensten Fächern und Themen enthält. Natürlich lassen sich hier auch eigene Übungen anfertigen. Diese Übungen können den Schülern im Anschluss z.B. über Mebis oder QR-Codes zur Verfügung gestellt werden.  | ... können eigene interaktive Übungen erstellen und den Schülern bereitstellen.  | (kurzer Vortrag) Workshop | Computer (incl. Internetzugang) für jeden TN, Beamer                |          | x | x | x | x | x | x | 7 | x |  |  |

| Workshop-Angebot:              |   |  |  |                           |   |          | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | Benötigte Apps / Programme / Zugänge<br>(da Workshops von mehreren verschiedenen Referenten angeboten werden, variiert der Schwerpunkt sowie die Anzahl der tatsächlich vorgestellten Anwendungen) |   |
|--------------------------------|---|--|--|---------------------------|---|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|--|---|
| Kurs                           | Workshop-Name   | Inhalte  | Kompetenzerwerb:<br>Nach dieser Fortbildung können/kennen<br>Lehrkräfte...   | Format                    | technische<br>Voraussetzungen                                 | Referent |   |   |   |   |   |   |   |   |  |   |
| t18                            | Interaktive Übungen am Beispiel von HSP   | Vorstellung und Anwendung der HSP-Plattform, einer quelloffenen Website zum Erstellen von interaktiven Lerninhalten. Erstellt werden können unter anderem interaktive Videos, Lückentexte, Bilder mit Hotspots, Quizze usw. Auf Wunsch kann auch nur/gezielt auf eine Anwendung eingegangen werden (z.B. interaktive Videos). HSP-Inhalte können als interaktive Inhalte auch direkt in mebis eingebettet werden.  | ... können eigene interaktive Übungen erstellen und den Schülern bereitstellen.  | (kurzer Vortrag) Workshop | Computer (incl. Internetzugang) für jeden TN, Beamer          |          | x | 2 | x | 4 | x | x | x | x |  |   |
| <b>Fachspezifische Inhalte</b> |   |  |  |                           |   |          |   |   |   |   |   |   |   |   |  |   |
| f1                             | Zeitgemäßer Fremdsprachenunterricht   | Unterrichtsbeispiele digital und 4k  | - den Fremdsprachenunterricht zeitgemäß und auf Grundlage der 4K variabel gestalten.<br>- verschiedene Programme und Apps zur Gestaltung des Unterrichts kennenlernen.   | Vortrag mit Workshop      | Beamer, iPads für TN mit entsprechenden Apps                  |          | x | x | x | 4 | x | x | x | x |  | obligatorische Apps: Puppet Pals Directors Pass (kostenpflichtig), Popplet Lite<br><br>fakultative Apps: Comic Book, Comic Life 3 (kostenpflichtig)   |
| f2                             | Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien im Deutschunterricht                                | Aufzeigen verschiedener erprobter Apps für den Deutschunterricht (Plickers, Comic Life, kahoot, Team shake, anton...)  | - wie kreative digitale Lernprodukte, die mit SuS erstellt werden können.<br>- Ideen für Binnendifferenzierung mit Hilfe digitaler Medien.<br>- weitere Ideen für den Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht. | Vortrag mit Workshop      | iPads für alle TN mit den entsprechenden Apps, Internetzugang |          | x | x | x | x | x | 6 | x | x |  | obligatorische App: Comic Life 3 (Comic App (iOS, kostenpflichtig) und Book Creator (Basisversion kostenlos, zwar eingeschränkt, genügt aber)<br>fakultative Apps: Plickers, TeamShake (kostenpflichtig), Anton |
| f3                             | #distanzlernen im Fremdsprachenunterricht   | Wie funktioniert zeitgemäßer Fremdsprachenunterricht im Sinne der 4K im Distanzlernen unter Verwendung digitaler Hilfsmittel?  | - können TN den FU auf Distanz zeitgemäß und auf Grundlage der 4K mit Hilfe vieler Onlinetools variabel gestalten  | Vortrag mit Workshop      | Tablet/Rechner mit Internet                                   |          | x | x | x | 4 | x | x | x | x |  |   |
| f4                             | „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. | - den Fremdsprachenunterricht zeitgemäß und auf Grundlage der N61 variabel gestalten. Basis des Ganzen sind Lehrbücher.<br>- verschiedene Programme und Apps zur Gestaltung des Unterrichts kennenlernen.            | Vortrag mit Workshop      | Beamer, iPads für TN + Apps                                   |          | x | x | x | 4 | x | x | x | x |  | obligatorische Apps: Puppet Pals Directors Pass (kostenpflichtig), Popplet Lite<br><br>fakultative Apps: Comic Book, Comic Life 3 (kostenpflichtig)   |
| f5                             | 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.  | - verschiedene (mebis)-Aktivitäten zum Einsatz im Fremdsprachenunterricht  | Vortrag                   | Beamer  |          | x | x | 3 | x | x | x | x | x |  |   |

| Workshop-Angebot: |   |   |   |                      |   |          | 1   | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |  |
|-------------------|---|---|---|----------------------|---|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|
| Kurs              | Workshop-Name   | Inhalte   | Kompetenzerwerb:<br>Nach dieser Fortbildung können/kennen<br>Lehrkräfte...  | Format               | technische<br>Voraussetzungen   | Referent | Benötigte Apps / Programme / Zugänge<br>(da Workshops von mehreren verschiedenen<br>Referenten angeboten werden, variiert der<br>Schwerpunkt sowie die Anzahl der tatsächlich<br>vorgestellten Anwendungen) |   |   |   |   |   |   |   |  |  |
| f6                | iPad im Chemie- und<br>Biologieunterricht                       | Vorstellen einiger fachspezifischen Apps,<br>Diskussion des Einsatzes   | - diverse fachspezifische Apps für die Fächer Biologie<br>und Chemie bedienen.<br>- den Einsatz eines Tablets im B/C-Unterricht unter<br>didaktischen Gesichtspunkten reflektieren.             | Vortrag mit Workshop | iPads für alle TN mit den<br>entsprechenden Apps,<br>Internetzugang         |          | x   | 2 | x | x | x | x | x | x |  | obligatorische Apps (alle kostenlos): Mensch<br>Mikrobe (DFG – Deutsche<br>Forschungsgemeinschaft), Animal Tracker* (Max-<br>Planck-Gesellschaft), Nabu Vogelwelt* (Mullen &<br>Pohland GbR), Nabu Insektenwelt* (Mullen &<br>Pohland GbR), Areeka* (Amlogy GmbH), AK Mini<br>Labor (Arbeitskreis Kappenberg), Merck<br>Periodensystem* (Merck KGaA (Darmstadt,<br>Germany), PlantNet* (Cirad-France), Molecules that<br>changed the World (ZKM Karlsruhe)<br><br>* die gekennzeichneten Apps sind auch für Android-<br>Geräte verfügbar und können z.B. von Lehrkräften<br>auf dem Smartphone geladen werden, sollten nicht<br>genug iPads vorhanden sein |
| f7                | Versuchsdokumentation<br>unterstützt durch<br>Smartphone/Tablet | Möglichkeiten zur (kreativen) digitalen<br>Dokumentation von Versuchsergebnissen mit<br>Hilfe verschiedener Programme sowie mit mebis<br>(Achtung: keine Messwerterfassung!)  | - verschiedene Programme zur digitalen<br>Dokumentation von Versuchen und Experimenten<br>nutzen.<br>- ein Forum und eine Datenbank in mebis zur<br>Sammlung von Versuchsergebnissen einsetzen. | Vortrag mit Workshop | Beamer, iPads für TN mit<br>den entsprechenden Apps                         |          | x   | 2 | x | x | x | x | x | x |  | obligatorische Apps: Book Creator (iOS: kostenlose<br>Basisversion mit eingeschränktem<br>Funktionsumfang; Android: Browser "Chrome" -<br>dann WLAN ), Keynote (iOS), Moodle-App<br><br>fakultative Apps: Comic Life 3 oder anderes Comic-<br>Programm (iOS, meist kostenpflichtig)  |
| f8                | Geogebra Grundlagen   | Geogebra Dateien erstellen, Einblicke in<br>Aufgabentypen, die auch Schüler leicht<br>bewältigen.   | Geometrie und Grafikrechner nutzen sowie je nach<br>Zeit kurze Einblicke in die Möglichkeiten der 3D-<br>Grafik   | Workshop             | pro Teilnehmer einen<br>Rechner oder Tablet mit<br>Geogebra, Beamer         |          | 1   | x | x | x | 5 | x | x | 8 |  | obligatorisch: Geogebra auf Rechner bzw. Tablet<br>(geogebra.org bzw. jeweiligem APP-Shop)   |
| f9                | Gamefication im<br>Mathematikunterricht                         | Ausnutzung von pädagogisch wirksamen<br>Effekten von Spielen im Unterricht  | - Kennenlernen und Verstehen verschiedener<br>Programme und Ansätze von Gamefication für das<br>Fach Mathematik<br>- Netzwerken für den Austausch von Materialien und<br>Ideen                  | Vortrag mit Workshop | Beamer, iPads/Laptops für<br>TN   |          | x   | x | x | x | x | x | x | 8 |  | obligatorische Apps: Hudl Technique<br><br>fakultative Apps: Coaches Eye, Dartfish Express   |
| f10               | Tablet im Sportunterricht                                       | Methodische und didaktische Ideen für den<br>Einsatz von Tablets im Sportunterricht   | - Kennenlernen und Verstehen verschiedener<br>Programme und Ansätze für das Fach Sport<br>- Netzwerken für den Austausch von Materialien und<br>Ideen   | Workshop             | Beamer, iPads für die TN  |          | x   | x | x | x | x | x | x | 8 |  | obligatorische Apps: Hudl Technique<br><br>fakultative Apps: Coaches Eye, Dartfish Express   |
| f11               | Digitale Messwerterfassung                                      | Vorstellung der digitalen Messwerterfassung mit<br>Hilfe der App "SparkVue" und Darstellung des<br>Einsatzes im Schüler- und Lehrereperiment. Es<br>werden interne Sensoren des Smartphone, aber<br>auch externe Sensoren eingesetzt. Hierbei<br>werden konkrete Unterrichtsbeispiele<br>vorgestellt, welche im Anschluss von den TN in<br>einem Workshop durchgeführt werden können. | -die App SparkView zur Erfassung von Daten im<br>Unterricht einsetzen.  | Vortrag mit Workshop | Beamer; Smartphone bzw.<br>Tablet mit Internetzugang<br>für jeden TN (WLAN) |          | x   | x | x | x | x | x | 7 | x | obligatorische App: SparkVue (phyphox) |  |