

## Workshops (90 min)

### Unterrichtsbeispiele zum Einsatz von Ipad's aus der Grundschule

Präsentation von Einsatzmöglichkeiten verschiedener Apps in der alltäglichen Unterrichtsarbeit in unterschiedlichen Fächern der Grundschule.

Benötigtes Material: je 1 iPad pro Person (alternativ zu zweit ein iPad). Diese Apps sind bereits installiert: ComicLife, popplet, iMovie, explain everything, Qrafter, TotalRecall, Index Card, PhotoBooth, Skitch, Yellofier, Waldfibel.

[Ulrich Hierdeis](#) führte im Schuljahr 2012/13 als Rektor der Grundschule Täferlingen mit Klassenleitung seine dritte Jahrgangsstufe als erste iPad-Klasse einer Grundschule im Landkreis Augsburg. Hier sammelte er verschiedene Erfahrungen zum unterrichtlichen Umgang mit iPads. Zum Schuljahr 2013/14 wechselte er als Rektor an die **Pestalozzi-Grundschule Gersthofen** und gab die Klassenleitung ab. Bereits im Herbst 2009 initiierte er in Täferlingen mit der Einführung eines mobilen Klassenzimmers (11 MacBooks) den kreativen Umgang mit neuen Medien. Im März 2015 beendet er die Ausbildung zum Medienexperten an der Akademie für Lehrerfortbildung in Dillingen, welche in Kooperation mit dem BR über 2 Jahre hinweg stattfand. Seit mehreren Jahren referiert er zu den Themen "iPad-Einsatz" in Schulleiterkursen (GS) und "Musizieren mit dem iPad" in Kursen zum kreativen Umgang mit dem iPad.

### Acoustic Storytelling

Die Teilnehmer entwickeln in Gruppen gemeinsam eine Geschichte / einen Handlungsstrang. Mit der App "Yellofier" setzen sie diese klanglich um und führen die Geschichte wortfrei als "iPad-Orchester" auf.

Benötigtes Material: je 1 iPad pro Person (alternativ zu zweit ein iPad) | App "Yellofier" ist bereits installiert.

[Ulrich Hierdeis](#), Rektor an der **Pestalozzi-Grundschule Gersthofen**, beendet im März 2015 die Ausbildung zum Medienexperten an der Akademie für Lehrerfortbildung in Dillingen, welche in Kooperation mit dem BR über 2 Jahre hinweg stattfand. Seit mehreren Jahren referiert er zu den Themen "iPad-Einsatz" in Schulleiterkursen (GS) und "Musizieren mit dem iPad" in Kursen zum kreativen Umgang mit dem iPad.

### Moderne Medienwelt: kompetentes didaktisches Umgehen mit iPad & Co im Englischunterricht

**Johanna Uhl** unterrichtet seit zwei Jahren am **Walther-Rathenau-Gymnasium Schweinfurt** das Fach Englisch in zwei iPad-Klassen und promoviert zugleich an der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt auf dem Gebiet des Mobile Learning. Daher werden in ihren Workshop sowohl Erfahrungen aus ihrem Unterricht einfließen als auch Erkenntnisse aus der Forschung, die zeigen, wie durch den Einsatz von Tablets ein kommunikativer, interaktiver und handlungsorientierter Englischunterricht verwirklicht werden kann, der den mediendurchdrungenen Alltag der Schüler berücksichtigt und somit auf deren Lebenswelt eingeht.

In diesem stark praxisbezogenen Workshop entdecken die Teilnehmer, welche vielfältigen Möglichkeiten iPads für einen anschaulichen, handlungsorientierten und kreativen Fremdsprachenunterricht bieten - wie sie in die verschiedenen Unterrichtsphasen eingebettet und an verschiedenste Inhalte angebunden werden können, welche Methoden sie ermöglichen und welchen Einsatz sie in zahlreichen weiteren Kontexten finden können.

### Unterrichtsalltag in einer iPad-Klasse

**Mirko Hammerschmidt** unterrichtet im zweiten Jahr eine iPad-Klasse am **Dientzenhofer Gymnasium Bamberg** im Fach Latein. Der Vortrag soll kurz reflektieren, wie es zur Plattformscheidung kam, ein Zwischenfazit über die bisherige Arbeit ziehen und dann in einem eher praktisch angelegten Teil demonstrieren, wie der Unterricht mit dem iPad organisiert und durchgeführt wird. Hierbei werden die Apps iTunes U, BaiBoard, iBooks und Showbie verwendet. Es ist wünschenswert, dass zumindest einige Teilnehmer diese Apps

auf eigenen Geräten vorinstalliert haben, um die Schüler-Lehrer-Interaktion besser nachstellen zu können. Auch hardwarespezifische Eigenschaften der Plattform wie AirPlay via Apple TV und AirDrop werden behandelt.

### Musikunterricht mit iPads und Windows-Computern

Für alle Schularten - Klassen 5-12

Notenschreiben und Komponieren in verschiedenen Jahrgangsstufen mit noteflight, kreative Musikspiele (indodge/node HD), Musiklehre mit Übungen (musiklehre.at), Band-Programme (Garage-Band), Stimmgeräte-Apps nutzen, Projektideen im Netz zu experimenteller Musik (musicademy), Technische Vernetzung Lehrer-IPAd-SchülerIPads-Stereoanlage-Beamer

**Oliver Kunkel** ist Fachbereichsleiter für Musik am **Walther-Rathenau-Gymnasium mit Realschule**, leitet als ausgebildeter Chordirigent seit mehreren Jahre Chorklassen und ist Dirigent des Maintal-Sinfonieorchesters. Seit Jahren verwendet er Computer und inzwischen auch iPads, um mit Schülern zu komponieren.

### B.Y.O.D. (bring your own device) Einbindung von mobilen Geräten z. B. Tablets oder Smartphones in den Unterricht

In diesem Workshop geht es um mobile Geräte wie z. B. Tablets oder Smartphones im Unterrichtseinsatz. Hierbei werden Apps (kleine Programme) aller gängigen Systeme vorgestellt, die für den Unterricht geeignet sind. Weiter erfahren die Teilnehmer wie man mobile digitale Geräte in das Unterrichtsnetz einbinden kann. Hierbei ist es unerheblich, ob die Lehrer IOS (Apple), Android (Google) oder Windows (Microsoft) als Betriebssystem verwenden.

Sie lernen alle mobilen Systeme, deren Peripheriegeräte und ihre Einsatzmöglichkeiten kennen. Vorteilhaft wäre es, wenn jeder Teilnehmer eigene mobile Geräte mitbringt!

[Peter Pürner](#) ist Lehrer für Informationstechnologien, Musik und Kunst, Systembetreuer, Schulnetztrainer. Er bildet seit Jahren im Auftrag der **ALP Dillingen** Systembetreuer aller Schularten im Bereich Netzwerktechnik aus. Seit 2013 hat er sich auf den Einsatz mobiler Endgeräte im Unterricht spezialisiert (B.Y.O.D.) und hält regelmäßig Fortbildungen zu diesem Thema.

### Mobil Präsentieren im Klassenzimmer

**Christian Spannagel** (Professor für Mathematik und Mathematikdidaktik an der **Pädagogischen Hochschule Heidelberg**): "Wie schaffe ich es, Tablet-Inhalte o.ä. über WLAN zu präsentieren" - und zwar auch ohne WLAN an der Schule zu haben! --> kostengünstige "Plug&Play"-Varianten auch für technisch nicht versierte Lehrer\_innen.

### Einsatz von Tablets im MINT-Unterricht

Vor allem Tablets mit aktivem Digitizer (Stift) bieten für den MINT-Unterricht eine Vielzahl von neuen Möglichkeiten. Mit Stift, Kamera und Mikrofon der Tablets lassen sich schnell und einfach multimediale Dokumentationen von Experimenten erstellen. Tablets können Messwerte erfassen und auswerten, Mikrocontroller steuern, Bewegungen analysieren und vieles mehr. Im Rahmen des Workshops werden diese und weitere Themen vorgestellt, die Teilnehmer haben außerdem die Möglichkeit an Stationen mit den Tablets selbst zu arbeiten.

**Thomas Zapf** ist **MIB (medienpädagogisch-informationstechnologischer Berater) für die Gymnasien in Mittelfranken** und setzt Tablets aller Plattformen seit über 10 Jahren in Schülerprojekten, Tabletklassen und in der Lehrerfortbildung ein.

### Interaktive Übungen mit Wikis und Learning Apps (Grundschule)

Dieser Workshop gibt einen ersten Einblick in Möglichkeiten, Potenziale und Herausforderungen, die interaktive Übungen mit Wikis und LearningApps mit sich bringen. Die Seiten in einem Wiki sind für alle offen und lassen sich direkt im Internet bearbeiten. Dabei werden Kommunikation, Zusammenarbeit und Interaktion unterstützt. Die Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e.V. hat Ende 2014 das Grundschullernportal ins Leben

gerufen, um speziell für Lehrer, Schüler und Eltern eine innovative Nutzung von Web 2.0-Anwendungen für den Unterrichtsalltag der Grundschule zu ermöglichen. Im Rahmen des Workshops soll die Entwicklung und Nutzung wikibasierter Projekte in der Grundschule vorgestellt werden, so dass interessierte Lehrer unmittelbar nach dem Workshop in der Lage sind erste eigene Projekte im Grundschullernportal zu erproben.

**Nadine Anskeit** arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin und Dozentin in der Sprachdidaktik am Germanistischen Seminar der **Universität Siegen**. Sie lehrt u.a. zur Schreibdidaktik und erforscht im Rahmen ihrer Promotion die Qualität von Textproduktionen in prozessorientierten Schreibarrangements der Primarstufe. Seit 2008 setzt sie Wikis in verschiedensten Schulformen ein und erprobt in den unterschiedlichen Klassenstufen vielfältige Einsatzmöglichkeiten von Wikis im Unterricht. Seit 2011 betreut sie mehrere Wikis in der ZUM-Wiki-Family und ist Mitglied im Vorstand der Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e.V.. Gemeinsam mit Uwe Kohnle (lernmodule.net) leitet sie das Projekt „VfL-Wiki“, das im Rahmen der Corporate-Social-Responsibility-Initiative „Gemeinsam bewegen“ des VfL-Wolfsburg ins Leben gerufen wurde.

### Mit Wikis interaktiv unterrichten (RS, GYM, MS)

**Andrea Schellmann (Gymnasium Haßfurt)** zeigt, wie einfach das Arbeiten in einem Wiki ist: Schreiben, speichern, sehen. Da beim Einsatz eines Wikis vieles auf dem Prinzip *Copy and Paste* beruht, lassen sich in wenigen Minuten Informationsseiten für Klassen, interaktive Übungen (wikibasiert, LearningApps) und sogar kleine Unterrichtssequenzen gestalten. Statt selbst neue Inhalte zu erstellen, können auch bereits fertige Materialien schnell und einfach an die eigene Unterrichtssituation angepasst werden. Eine Vielzahl von Unterrichtseinheiten wie z.B. Wiki-Lernpfade für Mathematik und Deutsch, die sofort eingesetzt oder auch abgeändert werden können, stehen in den Wikis von ZUM.de zur Verfügung.

### Schülerprojekt mit Arduino und Wiki

**Michael Schuster (Gymnasium Haßfurt)** nutzt für den fächerübergreifenden Unterricht in Natur und Technik (Physik und Informatik) in Schülerübungen den Mini-Computer Arduino (ca. 20 €) und das [Schulwiki](#) zur Darstellung von Ergebnissen.

Statt mit RobotKarol oder EOS zu arbeiten und Internetseiten in HTML zu erstellen, können die Arduino-Software und das Wiki als sinnvolle und notwendige Hilfsmittel zur Erschließung konkreter physikalischer Anwendungen genutzt werden. Die Schülerinnen und Schüler erstellen einfache Programme (Algorithmen), mit denen einfache elektrische Schaltungen (Elektrischer Strom) gesteuert werden. Dies alles wird dann im Wiki dokumentiert (Vernetzte Informationsstrukturen).

In dem Workshop lernen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer einen möglichen Einstieg in Natur und Technik der 7. Jahrgangsstufe mit dem Arduino kennen. Erste elektrische Schaltungen und die dazugehörigen Software-Programme werden vorgestellt und können selbst ausprobiert werden.

### GRIPS - Bildungskanal BR-alpha

**Thomas Neuschwander - Leiter Redaktion Grundbildung und Sprachen, Bildungskanal ARD-alpha** (Schulfernsehen, Telekolleg, GRIPS, punkt.)

Wie können Medien am besten im Unterricht eingesetzt werden und welche Nutzungsszenarien sind vorherrschend? Der Bayerische Rundfunk - einer der größten Anbieter von Lernfilmen und E-Learning-Dossiers - gibt einen Einblick in sein neues Lernportal ARD-alpha, das insbesondere für das neue Zentralabitur entwickelt wird. Was muss bei Lernmedien beachtet werden? Welche Formen von blended-learning sind erfolgversprechend? Fragen, zu denen sich auch die Workshop-Teilnehmer einbringen.

### Mebis und Moodle

**Martin Baer, Lehrerin Romana Dück-Endres, Konrektor Toni Binder und Rektor Philipp Arnold** sowie drei Schüler der 9. Klassen (**Mittelschule Ebern**) zeigen Beispielkurse, und präsentieren mit praktischen Beispielen workshopartig das Lernportal

Mebis und Internetlernprogramme. Dabei haben alle die Möglichkeit unter Anleitung von Schülern selbst einmal einige Dinge am Rechner ausprobieren zu können.

### **Aufnahme, Schnitt und Präsentationsformen von Video-Tracks**

#### **Daniel Heß (Gymnasium Ebern)**

*Welches Equipment wird benötigt?*

Im Workshop wird sowohl eine Kamera (kurz) als auch eine Videoschnitt-Software vorgestellt (Kosten, Nutzen, Anschaffung etc.)

*In welchen Bereichen lassen sich Video-Tracks einsetzen?*

Selbstproduzierte Video-Beiträge lassen sich auf vielfältige Weise und in allen Fächern einsetzen. Der Workshop soll einen Überblick über die möglichen Einsatzmöglichkeiten und –formen bieten (vom einfachen Mitschnitt bis hin zum Musik-Video). Dabei werden auch Beispiele zur Veranschaulichung präsentiert.

*Wie erstelle ich einen Video-Beitrag und kann diesen anschließend sichern?*

Der Workshop zeigt in verkürzter Form die einfachsten Tools der Schnittsoftware (Learning by doing erwünscht).

*Ist ein umfassendes Know-How in diesem Bereich erforderlich?*

Der Workshop zielt darauf ab, jeden Lehrer auf die vorhandenen Möglichkeiten aufmerksam zu machen und Anreize zu setzen. Bewusst soll der Workshop also nicht den Profi, sondern eher den (potenziellen und neugierigen) Einsteiger ansprechen. Gerne werden aber - wenn möglich – auch weiterführende Fragen beantwortet.

### **Aufnahme, Schnitt und Präsentationsformen von Audio-Tracks**

#### **Daniel Heß (Gymnasium Ebern)**

Unabhängig von der Schulart wird möglichst praxisorientiert und unkonventionell gezeigt, welche vielfältigen Möglichkeiten sich bieten. Beispiel Audio: 30 Minuten Theorie (Möglichkeiten + Vorstellung des Equipments) und 60 Minuten Praxis (Übungen: z. B. Vertonung eines Gedichts).

*Welches Equipment wird benötigt?*

Im Workshop wird sowohl ein Aufnahmegerät als auch eine Audioschnitt-Software vorgestellt (Kosten, Nutzen, Anschaffung etc.)

*In welchen Bereichen lassen sich Audio-Tracks einsetzen?*

Selbstproduzierte Audio-Beiträge lassen sich auf vielfältige Weise und in nahezu allen Fächern einsetzen. Der Workshop soll einen Überblick über die möglichen Einsatzmöglichkeiten und –formen bieten (vom einfachen O-Ton bis hin zur fertigen Reportage). Dabei werden auch Hörbeispiele zur Veranschaulichung präsentiert.

*Wie erstelle ich einen Audio-Beitrag und kann diesen anschließend sichern?*

Der Workshop zeigt in verkürzter Form die einfachsten Tools des Aufnahmegerätes und der Schnittsoftware (Learning by doing erwünscht).

*Ist ein umfassendes Know-How in diesem Bereich erforderlich?*

Der Workshop zielt darauf ab, jeden Lehrer auf die vorhandenen Möglichkeiten aufmerksam zu machen und Anreize zu setzen. Bewusst soll der Workshop also nicht den Profi, sondern eher den (potenziellen und neugierigen) Einsteiger ansprechen. Gerne werden aber - wenn möglich – auch weiterführende Fragen beantwortet.

### **Unterrichten mit dem ActivBoard von Promethean**

**Stefan Wittmann** ist stellvertretender Schulleiter der **Jacob-Curio-Realschule Hofheim** in Unterfranken, arbeitet seit Jahren im Unterricht mit interaktiven Whiteboards und ist Referent für Promethean auf der Didacta. Auch seine Schule hat die Klassenzimmer nahezu vollständig auf interaktive Tafeln umgerüstet.

### **Tablets im Unterricht an Grundschulen**

Wie lassen sich Tablets an Grundschulen in den regulären Unterricht integrieren? Technische Lösungen, unterrichtsnahe Inhalte, einfache Verwaltung, finanzielle Realisierung. Der Workshop beleuchtet hierzu Herausforderungen, Erfahrungen und Optionen am Beispiel von „Snappet – Das Grundschultablet“, das bereits bei 1.000

Grundschulen in Europa im Einsatz mit 1 Millionen Aufgaben täglich genutzt wird, und für den Deutschen Bildungsmedienpreis digita 2015 nominiert ist.

Im Rahmen des Workshops erhalten alle Teilnehmer ein Snappet Tablet und können daran das Snappet Lernsystem kennen lernen. Daneben wird der Lehrerbereich ausführlich vorgestellt, und die Teilnehmer erhalten an Notebooks Gelegenheit, die Auswertung und Organisation des Lernsystems praktisch zu erkunden. Interessierte Lehrer können sich ab sofort unter [www.dasgrundschultablet.de/digilern](http://www.dasgrundschultablet.de/digilern) registrieren für einen kostenfreien Test mit 25 Tablets für 30 Tage an ihrer Schule. Teilnehmer, die sich im Anschluss daran für eine Nutzung des Lernsystems entscheiden, erhalten einen Sonderrabatt von 10%.

### **Lernen mit LEGO® Education in der Grundschule**

Hands-On Workshop zu den neuen Unterrichtsmaterialien, die haptisches, digitales und lehrplangerechtes Lernen im Deutsch- und Matheunterricht einzigartig ermöglichen.

Vortragende: **Karen Schnier, Fachberaterin LEGO® Education**

### **Lernen mit LEGO Mindstorm Ev3**

Überblick über die Möglichkeiten des Einsatzes von LEGO Mindstorms EV3 im MINT-Unterricht und Vorstellen der neuen Ipad-APP

## **Vorträge/Session (45 min)**

### **Einsatz von Dokumentenkameras**

**Petra von Ludowig** (Physiklehrerin an einem **Friedrich-Dessauer Gymnasium in Aschaffenburg**) zeigt wie sie mit eigener Dokumentenkamera den Unterricht bereichern kann. Sie wurde inspiriert von einem Vortrag zum Einsatz von Dokumentenkameras im Unterricht. Mit wenig zeitlichem und finanziellem Aufwand hat sie sich selbst eine günstige Kamera organisiert, da es an ihrer Schule keine gibt.

### **TabletPC als mobile Alternative zum interaktiven Whiteboard**

**Jörg Thelenberg** (Systembetreuer am **Gymnasium Haßfurt**) erläutert den Einsatz von Tablet-PCx (mit Windowsbetriebssystem) als Lehrerarbeitsgerät und Tafel- bzw. Overheadersatz erläutert, geht auf konkrete Anwendungsmöglichkeiten im Unterricht ein und erklärt auch die technische Realisierung der kabellosen Übertragung des Tafelbildes.

### **TabletPC im Fremdsprachen- und Deutschunterricht**

**Aimee Waha** (**Gymnasium Haßfurt**) verwendet seit einigen Jahren einen Tablet-PCx (mit Windowsbetriebssystem) als Lehrerarbeitsgerät und Tafel- bzw. Overheadersatz. Sie geht darauf ein, wie der TabletPC die Vor- und Nachbereitung des Unterrichts erleichtert, und zeigt konkrete, praktische Möglichkeiten der Anwendung im Unterricht auf.

Aimee Waha unterrichtet Englisch und Deutsch und ist 2. Fachbetreuerin für das Fach Englisch.

### **Flipped Classroom**

**Christian Spannagel** (Professor für Mathematik und Mathematikdidaktik an der **Pädagogischen Hochschule Heidelberg**): Flipped Classroom als gutes Beispiel für "Individualisierung und Differenzierung mit digitalen Medien"; Methodische Varianten, bezogen auf verschiedene Fächer.

### **Wie organisiert man sich als Lehrer digital?**

**Christian Grämer** (**Gymnasium Haßfurt**):

"Diese Frage versuche ich seit einigen Jahren für mich zu beantworten. Dabei habe ich den Nutzen von OneNote in Verbindung mit einem Tablet-PC für die digitale Unterrichtsvorbereitung und -organisation kennen und schätzen gelernt. Online-Speicher (Clouds), wie OneDrive oder Dropbox, helfen dabei, jederzeit und von jedem Ort aus auf Materialien zugreifen zu können. Meine Erfahrungen und Eindrücke möchte ich weitergeben und Beispiele für eine mögliche digitale Organisation des Lehreralltags vorstellen."

## Digitale-Schule-Bayern

Die Digitale Schule Bayern ist eine Online Plattform, die frei zugängliche Bildungsmaterialien (Schwerpunkt: Gymnasium) kostenfrei für den Einsatz im Unterricht oder zu häuslichen Übungszwecken zur Verfügung stellt. Im Vortrag wird die Plattform näher vorgestellt.

**Alexandra Weber (Gymnasium Haßfurt)**, Deutsch, DSB-Wiki

## Mediencouts rund um Würzburg

Der medienpädagogische Ansatz am Deutschhaus-Gymnasium mit den Schwerpunkten: 'No sexting, denn was macht mich schön?', 'Mediencouts rund um Würzburg'

**Brigitte Greiner, Margarete Klement (Deutschhausgymnasium Würzburg)**

## Referenzschule für Medienbildung

Das Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus hat u.a. in Zusammenarbeit mit dem ISB das Projekt "Referenzschulen für Medienbildung" ins Leben gerufen, mit dem Ziel, die Medienerziehung in der Schule zu systematisieren und dadurch zu verbessern. Im Rahmen des Vortrags möchte ich vor allem darstellen, wie sich auch für nicht an dem Projekt teilnehmende Schulen einzelne Bausteine des Projekts für die Verbesserung der Medienarbeit gewinnbringend einsetzen lassen. Dabei wird vor allem auf die Bausteine "Medien- und Methodencurriculum", "Medienentwicklungsplan" und "Schilf-Konzept" eingegangen.

**Alex Kleber (Gymnasium Ebern)**

## Serverstruktur und Datenpfade

**Martin Scherbaum (Mittelschule Ebern – FOL, Systembetreuer)**: Es wird an Hand der Serverstruktur unseres Netzwerkes gezeigt, wie die individuelle Nutzeranmeldung erfolgt, wie jeder User seine persönlichen Dateien verwalten kann und wie der Zugriff auf Unterrichtsmaterial und Lernprogramme (für Schüler) sowie Schülerdaten und Arbeitsmaterialien (für Lehrer) geregelt ist. Eine durchdachte Ordnersystematik ermöglicht einen kontrollierten Datenaustausch und gleichzeitig die erforderliche Datensicherheit im Netz.

## Risiken und Strategien beim pädagogischen Umgang mit Smartphone & Co. - Erfahrungen und Diskussionsansätze

**(StR Dr. Roland Baumann, Friedrich-Rückert-Gymnasium Ebern, Medienpädagogisch-informationstechnischer Berater für die Gymnasien in Unterfranken)**

Es sind keine Telefone, sondern Taschencomputer, die auch telefonieren können. Die Rede ist von den Smartphones, mit denen unsere Schülerinnen und Schüler inzwischen zu großen Teilen und fast flächendeckend ausgerüstet sind. Die Bildschirme der kleinen Helferlein werden tendenziell immer größer und bieten allerhand Potenziale - für unterrichtsstörenden und zu unterbindenden Unfug, aber auch für einen didaktisch sinnvollen Einsatz. Wie sollen und können wir nun in der Schul- und Erziehungspraxis mit diesen mächtigen Geräten umgehen?

In unserem Workshop betrachten wir die rechtliche Situation sowie Praxisansätze zur Gestaltung dieser Situation an verschiedenen Schulen. Weiterhin loten wir Möglichkeiten aus, das Smartphone mithilfe geeigneter Apps als zielführendes Rechen-, Notiz- und Recherchemedium im Unterricht einzubauen und diskutieren die sich dadurch bietenden mediendidaktischen Möglichkeiten.

Darüber hinaus beleuchten wir jedoch auch die Schattenseiten der allgegenwärtigen Nutzung dieser Gadgets und diskutieren anhand einschlägiger Materialien Strategien gegen Cybermobbing, Abhängigkeit, Chat- und Messenger-Überflutung. Abschließend wird auch die Kooperation mit den Elternhäusern in diese Themenfeld anzusprechen sein. Hierbei erhalten alle Teilnehmenden geeignete Hilfsmittel zur Unterstützung für ihre eigene medienpädagogische Eltern-Unterstützungsarbeit.

## **Games - kein Medium wie jedes andere (Computer- und Videospiele: Chancen, Herausforderungen und Realitäten)**

### **Stephan Freundorfer (Videospielexperte)**

Trotz ihres Alters von rund 40 Jahren sind Computer- und Videospiele immer noch eine oft unverstandene Mediengattung, gesellschaftlich und politisch wenig akzeptiert, von Vorurteilen geplagt, mitunter aber auch zu Recht in der Kritik stehend. In einer Gegenwart, in der es in Deutschland mindestens 23 Millionen Gamer gibt, in der 1/5 der deutschen Bevölkerung auf Smartphones und Tablets spielt und in der interaktive Spiele mit einem Umsatz von über 1,8 Milliarden Euro einen zentralen Faktor der deutschen Medienwirtschaft darstellen, ist eine ernsthafte Beschäftigung mit dem Thema Games unverzichtbar. Zuvorderst für Lehrende und Pädagogen, deren Schützlinge mit einer bislang ungekannten Fülle und Vielfalt von Computer- und Videospiele aufwachsen. Games sind aus ihrem und unserem Leben nicht mehr wegzudenken - es wird Zeit, sie zu akzeptieren, zu hinterfragen, zu evaluieren und so gut kennenzulernen, dass der Umgang mit ihnen in der Schule auf glaubhafte, überzeugende Weise thematisiert werden kann. Wer zu Medienkompetenz erziehen will, muss sich auch mit Games befassen. Einen ersten Anstoß hierzu gibt dieser Vortrag, der sich mit Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der Games befasst, mit Problemfeldern wie Gewalt und Sucht, aber auch ihrer Bedeutung als soziales Hobby, digitales Kulturgut und motivierendes Lernmittel.

## **Marktplatz - Standpräsentationen**

### **Netzgänger**

#### **Judith Rademacher (Gym Haßfurt)/Roland Baumann (Gym Ebern)**

Vorstellung des Netzgänger-Konzeptes oder alternativer Verfahren, um an Schulen Schüler "fit" bzw. sensibel für Möglichkeiten der Probleme im Umgang mit Internet und Co. zu machen

### **Interaktive Beamer und Mimio**

#### **Christian Grämer (Gym Haßfurt)**

Das Regiomontanus-Gymnasium nutzt seit gut einem Jahr interaktive Beamer in der Kombination mit einer Dokumentenkamera und der Software MimioStudio. Es werden Möglichkeiten für den Einsatz im Unterricht aufgezeigt. Dabei werden auch die grundlegenden Funktionen der Software MimioStudio vorgestellt, die auch praktisch ausprobiert werden kann.

### **Interaktive Tafelsysteme und Dokumentenkameras zum Ausprobieren**

Fachhändler, Hersteller und Lehrer präsentieren verschiedene interaktive Tafelsysteme und Displays.

### **Snappet – Das Grundschultablet**

Lernen mit Tablets an Grundschulen stellt eine komplexe Herausforderung dar. *Snappet – Das Grundschultablet* bietet hierzu eine Komplettlösung aus einer Hand mit altersgerechten Grundschultablets, vollständigem Zubehör und umfangreichen Anwendungen für den Unterricht einschließlich einem Lernprogramm für 100 Kompetenzen aus dem Lehrplan. Snappet ist für den Deutschen Bildungsmedienpreis digita 2015 nominiert.

### **LEGO Education Portfolio**

Gesamtportfolio LEGO® Education für Grund- und Sekundarstufe, MoreToMath, StoryStarter, Naturwissenschaft&Technik und EV3. Die Teilnehmer werden auch die neue EV3 App kennenlernen.

Ansprechpartner am Messestand: **Karen Schnier** und **Stefan Ginthum**

### **Think Big Lab – Inspiration und Ideenentwicklung**

In Workshops von Think Big Lab erfahren Jugendliche, wie sie die Chancen der digitalen Welt für sich und andere nutzen können. Wir suchen gemeinsam nach Lösungen für

Probleme unserer Gesellschaft und verknüpfen dabei Digitales und Soziales. Dabei stärken die Workshops die digitalen Kompetenzen der Jugendlichen. Mehr Infos unter: [www.think-big.org/lab](http://www.think-big.org/lab)

Think Big ist ein Jugendprogramm der Telefónica Stiftung und der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) gemeinsam mit o2. Über Workshops, Coaching und finanzielle Projektunterstützung inspiriert und unterstützt Think Big 14- bis 25-Jährige dabei, sich in der digitalen Welt zurechtzufinden, ihre technologischen Fähigkeiten auszubauen, Ideen und Unternehmergeist zu entwickeln und eigene soziale Projekte zu starten. Think Big Lab wird gemeinsam mit YAEZ umgesetzt.

Geben Sie Ihren Schülern die Möglichkeit, auf eine Ideenreise zu gehen und mit digitalen Medien zu experimentieren. Melden Sie sich mit Ihrer Klasse/ Schule für einen Workshop an. Kontaktieren Sie unser Projektbüro telefonisch: 0711 997 983-25 oder per E-Mail: [lab@think-big.org](mailto:lab@think-big.org)

### **Netman for schools - Das EDV-Konzept für Schulen**

Software zum Steuern jeglicher Hardware in einem Schulnetzwerk. Hier ist auf der einen Seite die pädagogische Oberfläche, die es Lehrern gestattet, den EDV-Unterricht nach ihren Wünschen zu steuern und auf der anderen Seite können die Systembetreuer das komplette Netzwerk mit wenigen Handgriffen administrieren.

Insbesondere die vielen Debug-Möglichkeiten ergeben ein effizientes Warten ihrer Netzwerkkumgebung mit nur einem Tool. Dadurch ergibt sich eine erhebliche Reduzierung des Zeitaufwandes und daher auch eine erhebliche Kostenersparnis. Dies ist auch in besonderem Maße für Sachaufwandsträger interessant und zeigt neue Wege in der Netzwerkbetreuung auf.

### **Kreismedienzentrum**

Das Kreismedienzentrum bietet Unterrichtslehrfilme nicht nur als „Hardware“ an, sondern es besteht auch die Möglichkeit der Online-Distribution. D.h., eine Vielzahl dieser Medien inkl. Arbeitsmaterial kann man auch online downloaden. Weiterhin besteht die traditionelle Ausleihe der DVDs fort. Neben den Unterrichtsmaterialien können auch Beamer, Dokumentenkameras,... entliehen werden. Übrigens bietet das KMZ noch etwas: Eine absolut lizenzrechtliche Sicherheit beim Vorführen der Filme, die im Internetzeitalter nicht selbstverständlich ist.

Ansprechpartner: **Aumüller Marko (Mittelschule Ebelsbach)**

### **DPA-Infografik - Die Welt erklären mit Grafiken**

**Ein Klassiker - auch im digitalen Klassenzimmer: Die Globus-Grafiken auf dem digitalen Whiteboard**

Lehrer setzen seit Jahrzehnten Globus-Grafiken auf Papier oder auf Overheadfolien ein. Doch jetzt bieten digitale Whiteboards ganz neue Möglichkeiten für den Einsatz von Grafiken im Unterricht. In wenigen Minuten können Lehrer mit der Whiteboard-Software (z.B. SMART Notebook) die Grafiken der dpa-infografik nach ihren Bedürfnissen umgestalten: Elemente hervorheben oder löschen, Aspekte vergrößern oder andere in den Hintergrund treten lassen. So wird aus der klassischen Still-Grafik ein Baustein für interaktiven Unterricht. Weitere Informationen unter [www.dpa-globus.de](http://www.dpa-globus.de).

Ansprechpartner am Messestand: **Sascha Klettke** und **Juliane Steinmetz**

### **Angebote von Verlagen**

Verschiedene Verlage präsentieren ihr Produktsortiment für Grund-/Mittel-/Realschulen und das Gymnasien: Digitales Schulbuch, Diagnose- und Übungsprogramme, Lernspiele, etc. Klett, C.C.Buchner Verlag, Magellan, Westermann, Schroedel, Diesterweg und Schöningh