

Webtools und Apps im Unterricht

Wie kann ich "digitalen Unterricht" effizient vorbereiten und gewinnbringend umsetzen? Welche Tools und Apps bieten einen Mehrwert für meine Schülerinnen und Schüler? Diese Fortbildung informiert Sie über aktuelle Trends in Sachen Webtools und Apps sowie deren Einsatz. Folgende Tools und Apps stehen zur Auswahl (alphabetisch sortiert): Book Creator, Edupad, iMovie, Kahoot, LearningApps, LearningSnacks, Mentimeter, Microsoft Sway, mebis-Kurzlinks, My Simpleshow, TaskCards, Wortwolken. Bitte klären Sie die Auswahl der Tools im Vorfeld mit mir ab.

Zeitraumen:

min. 90 Minuten, max. Halbtage

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Abfrage-/Feedbacktools,
Anwendungs-/Appschtulung,
Digitales Klassenzimmer,
Kollaboratives Arbeiten,
Medienproduktion, Schüler:innen-
Aktivierung,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.1 Auswählen digitaler
Ressourcen, 2.2 Erstellen und
Anpassen digitaler Ressourcen,
2.3 Organisieren, Schützen und
Teilen digitaler Ressourcen, 3.1
Lehren, 3.3 Kollaboratives
Lernen, 4.3 Feedback und
Planung, 5.2 Differenzierung, 5.3
Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine inhaltlichen Voraussetzungen; funktionsfähiges Internet
(idealerweise Computerraum), PCs / Laptops

Technische Voraussetzungen:

funktionsfähiges Internet (idealerweise Computerraum), PC/ Laptop

Ivonne Brosow

[Geographie, Medienpädagogik,
Wirtschaft und Recht,
Beratungslehrkraft]

Schule:

Anne-Frank-Gymnasium Erding

Kontakt:

i.brosow@afg-erding.de

Didaktisches Design digitaler Lehr/Lernangebote Implementierung von Tablets und digitalen Endgeräten

Optimierung von Lehr/Lerninhalten
Implementierung digitaler Endgeräte, Nutzungsvereinbarungen,
Elternabende, Tutoren, etc.

Zeitraumen:

90-120

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

ByCS/mebis, Digitales
Klassenzimmer,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.2 Erstellen und Anpassen
digitaler Ressourcen, 3.1 Lehren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine

Technische Voraussetzungen:

keine

Florian Ellmann

[kath. Religionslehre,
Medienpädagogik, Sport]

Schule:

Gymnasium Grünwald

Kontakt:

Ellmann@gymnasium-
gruenwald.de

Einstieg ins kooperative Mindmapping

Bereits in der Unterstufe werden Schülerinnen und Schüler an die Verwendung von Mindmaps herangeführt. Ihr wahres Potential entfalten diese jedoch bei kooperativer, internetbasierter Verwendung. In diesem Workshop zeige ich, wie Sie Ihre Schülerinnen und Schüler mit einfachen Mitteln (flinga.fi) und komplexen Werkzeugen (mindmeister, miro) für kooperatives Mindmapping begeistern können, um direkt während des Unterrichts ansprechende Ergebnisse zu erzielen.

Zeitraumen:

90

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Anwendungs-/Apps Schulung,
Kollaboratives Arbeiten,
Schüler:innen-Aktivierung

Kompetenzbereiche:

2.3 Organisieren, Schützen und
Teilen digitaler Ressourcen, 3.3
Kollaboratives Lernen, 3.4
Selbstgesteuertes Lernen, 5.2
Differenzierung, 5.3
Schüleraktivierung, 6.4
Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Viele Mindmapping-Lösungen lassen sich mit Tastatur und Maus besser bedienen.

Technische Voraussetzungen:

Beamer, Internetverbindung

Ulrich Oberender

[Englisch, Geschichte, Natur und
Technik, Sozialkunde]

Schule:

Sebastian-Finsterwalder-Gymnasium
Rosenheim

Kontakt:

UlrichOberender@gmx.de

Mehr als ein OHP-Ersatz: die Elmo-Dokumentenkamera

Eine Dokumentenkamera wird häufig nur als digitaler Ersatz für einen Tageslichtprojektor verwendet. Der Funktionsumfang einer Dokumentenkamera geht jedoch weit über diese „herkömmliche“ Anwendung hinaus. In dieser Fortbildung werden Ihnen die Funktionen der Elmo-Dokumentenkamera L12i/L12iD/L12W kennen. Inhalte sind:

- Verbesserung der Darstellung durch geeignete Autofokus- und Helligkeitseinstellungen
- Verwendung digitaler Präsentationshilfen wie „Hervorheben“ oder „Maske“
- Aufnahme von Fotos und Videos im Unterricht oder für (interaktive) Inhalte
- Verwendung der Software Image Mate mit der Kamera auf dem Computer

Zeitraumen:

60 –120 Minuten

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschtulung,
Digitales Klassenzimmer,
Medienproduktion,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

1.4 Kontinuierliche
Weiterentwicklung, 2.1 Auswählen
digitaler Ressourcen, 2.2
Erstellen und Anpassen digitaler
Ressourcen, 3.1 Lehren, 6.4
Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine

Technische Voraussetzungen:

Wenigstens eine Elmo-Dokumentenkamera fest installiert vor Ort
(je mehr es gibt, umso mehr können die Teilnehmer:innen selbst
ausprobieren)

Nicole Ober

[Mathematik, Physik]

Schule:

Oskar-von-Miller-Gymnasium
München

Kontakt:

nicole.ober@schule.bayern.de

Interaktive Inhalte mit H5P erstellen

H5P ist eine Aktivität in mebis, mit welcher man eine große Vielzahl von unterschiedlichen interaktiven Inhalten erstellen kann. Neben Lückentexte, Karteikarten und unterschiedlichen Quiz-Tools können zum Beispiel interaktive Videos gestaltet werden. Auch das Erstellen eines automatisierten Feedbacks für die Schüler:innen ist möglich.

In dieser Fortbildung werden exemplarische einige Anwendungen vorgestellt. Im Anschluss haben die Teilnehmer:innen die Möglichkeit, eigene Inhalte zu entwerfen.

Zeitraumen:

2 – 4 Stunden, abhängig vom Wunsch der Schule

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Abfrage-/Feedbacktools,
Anwendungs-/Appschulung,
ByCS/mebis, Medienproduktion,
Schüler:innen-Aktivierung,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen, 3.1 Lehren, 3.4 Selbstgesteuertes Lernen, 5.2 Differenzierung, 5.3 Schüleraktivierung, 6.4 Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Grundkenntnisse im Umgang mit mebis, insbesondere das Erstellen von mebis-Kursen und Einfügen von Aktivitäten

Technische Voraussetzungen:

Beamer mit HDMI-Anschluss, WLAN

Nicole Ober

[Mathematik, Physik]

Schule:

Oskar-von-Miller-Gymnasium
München

Kontakt:

nicole.ober@schule.bayern.de

Die unterschiedlichen Quizanwendungen in H5P

H5P ist eine Aktivität in mebis, mit welcher man eine große Vielzahl von unterschiedlichen interaktiven Inhalten erstellen kann. Aktuell gibt es fünf unterschiedliche Möglichkeiten ein Quiz zu erstellen.

In dieser Fortbildung werden die unterschiedlichen Quiz-Anwendungen vorgestellt. Im Anschluss haben die Teilnehmer:innen die Möglichkeit, eigene Inhalte zu entwerfen.

Zeitraumen:

60 – 90 Minuten

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Onlineformat

Schlagworte:

Abfrage-/Feedbacktools, Anwendungs-/Appschulung, ByCS/mebis, Medienproduktion, Schüler:innen-Aktivierung, Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen, 3.1 Lehren, 3.4 Selbstgesteuertes Lernen, 5.2 Differenzierung, 5.3 Schüleraktivierung, 6.4 Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Grundkenntnisse im Umgang mit mebis, insbesondere das Erstellen von mebis-Kursen und Einfügen von Aktivitäten sowie Grundkenntnisse in der Verwendung von H5P.

Technische Voraussetzungen:

Die Teilnehmer benötigen ein Gerät mit Internetzugang oder alternativ das Programm Lumi.

Nicole Ober

[Mathematik, Physik]

Schule:

Oskar-von-Miller-Gymnasium
München

Kontakt:

nicole.ober@schule.bayern.de

Canva für Anfänger

Canva ist ein Tool, mit dessen Hilfe schnell ansprechende Materialien gestaltet werden können. Arbeitsblätter, Bilder (z. B. für Lernlandkarten), Videos, Präsentationen und noch vieles mehr können mit wenigen Klicks erstellt werden.

In dieser Fortbildung bekommen Sie eine kurze Einführung in die Oberfläche von Canva. Außerdem werden die Grundprinzipien von Canva erläutert und demonstriert.

Canva ist ein Tool, mit dessen Hilfe schnell ansprechende Materialien gestaltet werden können. Arbeitsblätter, Bilder (z. B. für Lernlandkarten), Videos, Präsentationen und noch vieles mehr können mit wenigen Klicks erstellt werden.

In dieser Fortbildung bekommen Sie eine kurze Einführung in die Oberfläche von Canva. Außerdem werden die Grundprinzipien von Canva erläutert und demonstriert.

Bitte erstellen Sie im Vorfeld einen Account bei Canva.

Lehrkräfte können einen kostenlosen „Education Account“ beantragen, welcher einen viel größeren Umfang bietet.

Beantragen Sie diesen unter

https://www.canva.com/de_de/bildung/ möglichst einige Tage im Voraus, da die Genehmigung einige Tage dauern kann. Auch die Verwendung des kostenlosen Standard-Accounts ist möglich, hier ist die Funktion aber eingeschränkt (keine Kollaboration, weniger Materialien etc.). Canva funktioniert über den Browser, es kann jedoch auch die App installiert werden.

Zeitraumen:

60 – 90 Minuten

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Onlineformat

Schlagworte:

Anwendungs-/Apps Schulung, ByCS/mebis, Flipped Classroom, Medienproduktion, Schüler:innen-Aktivierung, Social Media, Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen, 3.3 Kollaboratives Lernen, 6.4 Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Kenntnisse in Office-Programmen sind hilfreich, jedoch nicht notwendig.

Canva-Account (Siehe Beschreibung)!

Technische Voraussetzungen:

Keine

Nicole Ober

[Mathematik, Physik]

Schule:

Oskar-von-Miller-Gymnasium
München

Kontakt:

nicole.ober@schule.bayern.de

Zeitgemäße Prüfungsformate - Kreative und innovative Ideen zur Leistungserhebung, die sogar den Schüler*innen Spaß machen

Von Erklärvideos über selbst erstellte Netflixserien zu Memes und gefakten Social-Media-Einträgen oder E-Portfolios - In dieser Fortbildung geht es darum, Ideen zu bekommen, wie man das Spektrum der Leistungsnachweise schülerbezogener gestalten und erweitern kann. Es werden verschiedene digitale Aufgabenformate vorgestellt, die die Schüler*innen dazu anmieren sollen, sich kreativ und kooperativ mit dem zu erlernenden Unterrichtsstoff auseinanderzusetzen. Folgende Aufgabenformate können beispielsweise gezeigt werden:

- Gestalten digitaler E-Portfolios, Ebooks oder Versuchsprotokolle z. B. mit BookCreator oder OneNote
- Erstellen von eigenen LearningApps oder Learningsnacks durch die Schüler
- Konzeption einer Netflix-Serie mit einer Template-Vorlage (verfügbar für Keynote, PowerPoint oder PDF)
- Drehen von kleinen Erklärvideos z. B. mit iMovie oder mysimpleshow

Dabei erlernen sie ganz nebenbei nicht nur den Umgang mit digitalen Medien, sondern auch wichtige Soft Skills und Kompetenzen, die sie in einer zunehmend digitalisierten Welt von morgen brauchen werden.

Zeitraumen:

60-120 Min.

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Schlagworte:

Erfahrungsbericht, Kollaboratives Arbeiten, Medienproduktion, Schüler:innen-Aktivierung

Kompetenzbereiche:

2.1 Auswählen digitaler Ressourcen, 2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen, 3.3 Kollaboratives Lernen, 3.4 Selbstgesteuertes Lernen, 4.1 Lernstandserhebung, 5.3 Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Sicherer Umgang mit dem jeweiligen Gerät

Technische Voraussetzungen:

digitales Endgerät (Betriebssystem unabhängig) mit aktuellem Webbrowser und Internetzugang;

Bei Präsenzveranstaltung: Beamer mit HDMI-Anschluss für Referentin

Katharina Hell

[Biologie, Chemie]

Schule:

Michaeli-Gymnasium München

Kontakt:

katharina.hell@mgm.muenchen.musin.de

Lernvideos mit PowerPoint erstellen (lassen)

In Zeiten des Distanzunterrichts hatten Sie vielleicht das Bedürfnis die ein- oder anderen Inhalte für Ihre Schüler:innen in einem Erklärvideo festzuhalten, aber auch im Präsenzunterricht, können selbst erstellte Lernvideos einen großen Mehrwert haben. Ohne zusätzliche Software lassen sich mit PowerPoint einfache Lernvideos erstellen und beispielsweise im Sinne des flipped classrooms einsetzen. Wenn Sie PowerPoint bereits manchmal als Präsentationssoftware im Unterricht nutzen, ist der Schritt zur Videoerstellung denkbar einfach, aber auch ohne große Erfahrung mit PowerPoint lässt sich dies schnell erlernen. Und das Beste? Auch die Schüler:innen können auf diese Weise Videos erstellen, beispielsweise als Ergänzung oder Ersatz eines Referats.

Zeitraumen:

60-120min

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Abfrage-/Feedbacktools,
Anwendungs-/Apschulung,
Digitales Klassenzimmer,
Schüler:innen-Aktivierung

Kompetenzbereiche:

2.1 Auswählen digitaler
Ressourcen, 2.2 Erstellen und
Anpassen digitaler Ressourcen,
2.3 Organisieren, Schützen und
Teilen digitaler Ressourcen, 3.1
Lehren, 5.2 Differenzierung, 5.3
Schüleraktivierung, 6.4
Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine

Technische Voraussetzungen:

eigenes Endgerät (Laptop oder Tablet)

Für "Lernvideos erstellen (lassen) mit PowerPoint" ist die aktuelle PowerPoint Version des Office 365 Pakets notwendig

Nikola Burkard

[Englisch, Französisch]

Schule:

Gymnasium Ottobrunn

Kontakt:

nikola.burkard@gymnasium-
ottobrunn.de

App die Post

Technik macht nicht den Unterricht, aber mit Technik macht man (manchmal jedenfalls) mehr.

In diesem Lehrgang erhalten Sie Anregungen:

1. wie Sie mit QR-Codes Arbeitsblätter bereichern,
2. einfaches und komplexes Schülerfeedback einholen,
3. ein Audioprojekt durchführen oder
4. etablierte Methoden digital mit Mehrwert umsetzen.

Ziel des Lehrgangs ist es, Unterrichtsideen aus der Praxis, die ohne fachspezifische Apps oder Programme umsetzbar sind, vorzustellen - unabhängig von Betriebssystem oder Fach.

Gleichzeitig bietet der Lehrgang Raum, die vorgestellten Unterrichtsbeispiele auszuprobieren und eigene Einsatzideen zu entwickeln.

Die Fortbildung richtet sich an digital versierte Teilnehmer: Textverarbeitungsprogramme, Audio-Editoren oder auch die Verwendung von Etherpads und Mindmappinglösungen werden thematisiert.

Zeitraumen:

90-180min

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Kollaboratives Arbeiten,
Medienproduktion, Schüler:innen-
Aktivierung

Kompetenzbereiche:

2.2 Erstellen und Anpassen
digitaler Ressourcen, 3.1 Lehren,
3.3 Kollaboratives Lernen, 5.2
Differenzierung, 5.3
Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Die Fortbildung richtet sich an digital versierte Teilnehmer: Textverarbeitungsprogramme, Audio-Editoren oder auch die Verwendung von Etherpads und Mindmappinglösungen werden thematisiert.

Technische Voraussetzungen:

Beamer, Internet, digitale Endgeräte bei den TN

Ulrich Oberender

[Englisch, Geschichte, Natur und
Technik, Sozialkunde]

Schule:

Sebastian-Finsterwalder-Gymnasium
Rosenheim

Kontakt:

UlrichOberender@gmx.de

Digitale Schatzkiste für den Fremdsprachenunterricht

Quizze, Spiele und Online-Übungen zum Beispiel mit LearningApps für den abwechslungsreichen Fremdsprachenunterricht haben Sie vielleicht schon ausprobiert. Wie wäre es mit der Idee, Ihre Schülerinnen und Schüler kurze fremdsprachliche Comics entwickeln zu lassen, oder sie bei der Lektüre zur Anfertigung kreativer Booksnaps anzuregen? Vielleicht ist auch die Sammlung themenspezifischen Vokabulars in einer Wortwolke, oder die schnelle und einfache Erstellung und Nutzung von Kurzumfragen für Sie und Ihre Lerngruppe interessant. Oder möchten Sie QR-Codes, Timer, Würfel oder eine zufällige Namensauswahl mit wenigen Klicks auf ihrem Bildschirm nutzen? In der digitalen Schatzkiste finden Sie sicher das ein oder andere digitale Tool, um Ihren Methodenkoffer für den Unterricht zu erweitern.

Zeitraumen:

60-120min

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Abfrage-/Feedbacktools,
Anwendungs-/Appschulung,
Digitales Klassenzimmer,
Schüler:innen-Aktivierung

Kompetenzbereiche:

2.1 Auswählen digitaler
Ressourcen, 2.2 Erstellen und
Anpassen digitaler Ressourcen,
2.3 Organisieren, Schützen und
Teilen digitaler Ressourcen, 3.1
Lehren, 5.2 Differenzierung, 5.3
Schüleraktivierung, 6.4
Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine

Technische Voraussetzungen:

eigenes Endgerät (Laptop oder Tablet)

Nikola Burkard

[Englisch, Französisch]

Schule:

Gymnasium Ottobrunn

Kontakt:

nikola.burkard@gymnasium-
ottobrunn.de

Wortschatzarbeit mit Quizlet

Sie wollen ihren Schüler:innen neben den Klassikern wie Buch, Vokabelheft oder Karteikarten weitere Möglichkeiten zur Wortschatzarbeit an die Hand geben? In Quizlet können Sie als Lehrkraft verschiedene Lernsets erstellen, mit denen Ihre Schüler:innen das Vokabular jederzeit online wiederholen können. Und dies nicht nur anhand einer Liste, sondern mit korrekter Aussprache und in verschiedenen Lernmodi wie beispielsweise mit digitalen Karteikarten, Multiple-Choice-Fragen oder Zuordnungsaufgaben. Für den Unterricht gibt es zusätzlich die Möglichkeit Quizlet im Live-Modus als Wortschatzwiederholung mit Wettbewerbscharakter zu nutzen. Quizlet ist ein Win-Win Tool für den Fremdsprachenunterricht: Geringer Arbeitsaufwand für die Lehrkraft, Spaß und Erfolg beim Vokabelnernen für die Schüler:innen.

Zeitraumen:

60-120min

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Abfrage-/Feedbacktools,
Anwendungs-/Appschulung,
Digitales Klassenzimmer,
Schüler:innen-Aktivierung

Kompetenzbereiche:

2.1 Auswählen digitaler
Ressourcen, 2.2 Erstellen und
Anpassen digitaler Ressourcen,
2.3 Organisieren, Schützen und
Teilen digitaler Ressourcen, 3.1
Lehren, 5.2 Differenzierung, 5.3
Schüleraktivierung, 6.4
Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine

Technische Voraussetzungen:

eigenes Endgerät (Laptop oder Tablet)

Nikola Burkard

[Englisch, Französisch]

Schule:

Gymnasium Ottobrunn

Kontakt:

nikola.burkard@gymnasium-
ottobrunn.de

Der Computer als Ghostwriter - Künstliche Intelligenz im Sprachenunterricht

In diesem Vortrag mit Diskussion geht es um die Rolle, die KI bzw. AI im Sprachenunterricht spielen kann. Autorentools wie smodin.io oder openai.com ermöglichen eine vollständig computerbasierte Erstellung von Texten in verschiedensten Sprachen. Wie beeinflusst dies den Unterricht und die Hausaufgabenkultur? Wie lässt sich KI auf Lehrerseite sinnvoll nutzen?

Zeitraumen:

45

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Diskussion

Format:

Schlagworte:

Erfahrungsbericht, Urheberrecht

Kompetenzbereiche:

1.3 Reflektiertes Handeln , 1.4 Kontinuierliche Weiterentwicklung, 3.1 Lehren, 5.2 Differenzierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine

Technische Voraussetzungen:

Internet, eigene Endgeräte zum Testen.

Ulrich Oberender

[Englisch, Geschichte, Natur und Technik, Sozialkunde]

Schule:

Sebastian-Finsterwalder-Gymnasium
Rosenheim

Kontakt:

UlrichOberender@gmx.de

Mit H5P Lern-Apps für den (Fremd-)Sprachenunterricht selbst erstellen

H5P erlaubt das einfache und meist zeitsparende Erstellen von interaktiven Inhalten und ist bereits in Mebis integriert. In diesem Workshop erhalten Sie die Gelegenheit, unterschiedliche Varianten wie Lückentexte, Zuordnungsaufgaben, interaktive Videos u.a. mehr selbst zu erstellen. Da H5P auch außerhalb von Mebis produziert und geteilt werden kann, können auch Schüler*innen ansprechende Inhalte gestalten.

Zeitraumen:

120

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung, Flipped Classroom, Kollaboratives Arbeiten, Medienproduktion, Schüler:innen-Aktivierung, Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen, 3.1 Lehren, 3.3 Kollaboratives Lernen, 3.4 Selbstgesteuertes Lernen, 5.3 Schüleraktivierung, 6.4 Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Neugier, Grundkenntnisse mit Mebis, ein persönliches Ziel (z.B. Lückentext zum Thema XY erstellen)

Technische Voraussetzungen:

Endgeräte für alle TN, Internet, Beamer

Ulrich Oberender

[Englisch, Geschichte, Natur und Technik, Sozialkunde]

Schule:

Sebastian-Finsterwalder-Gymnasium
Rosenheim

Kontakt:

UlrichOberender@gmx.de

Digitale Schatzkiste für den Fremdsprachenunterricht

Quizze, Spiele und Online-Übungen zum Beispiel mit LearningApps für den abwechslungsreichen Fremdsprachenunterricht haben Sie vielleicht schon ausprobiert. Wie wäre es mit der Idee, Ihre Schülerinnen und Schüler kurze fremdsprachliche Comics entwickeln zu lassen, oder sie bei der Lektüre zur Anfertigung kreativer Booksnaps anzuregen? Vielleicht ist auch die Sammlung themenspezifischen Vokabulars in einer Wortwolke, oder die schnelle und einfache Erstellung und Nutzung von Kurzumfragen für Sie und Ihre Lerngruppe interessant. Oder möchten Sie QR-Codes, Timer, Würfel oder eine zufällige Namensauswahl mit wenigen Klicks auf ihrem Bildschirm nutzen? In der digitalen Schatzkiste finden Sie sicher das ein oder andere digitale Tool, um Ihren Methodenkoffer für den Unterricht zu erweitern.

Zeitraumen:

60-120min

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Schlagworte:

Abfrage-/Feedbacktools, Anwendungs-/Appschulung, Schüler:innen-Aktivierung, Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.1 Auswählen digitaler Ressourcen, 2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen, 5.2 Differenzierung, 5.3 Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine

Technische Voraussetzungen:

Beamer mit HDMI, eigenes Gerät der Teilnehmer*innen von Vorteil zum Ausprobieren

Nikola Burkard

[Englisch, Französisch]

Schule:

Gymnasium Ottobrunn

Kontakt:

nikola.burkard@gymnasium-ottobrunn.de

Wortschatzarbeit mit Quizlet

Sie wollen ihren Schüler:innen neben den Klassikern wie Buch, Vokabelheft oder Karteikarten weitere Möglichkeiten zur Wortschatzarbeit an die Hand geben? In Quizlet können Sie als Lehrkraft verschiedene Lernsets erstellen, mit denen Ihre Schüler:innen das Vokabular jederzeit online wiederholen können. Und dies nicht nur anhand einer Liste, sondern mit korrekter Aussprache und in verschiedenen Lernmodi wie beispielsweise mit digitalen Karteikarten, Multiple-Choice-Fragen oder Zuordnungsaufgaben. Für den Unterricht gibt es zusätzlich die Möglichkeit Quizlet im Live-Modus als Wortschatzwiederholung mit Wettbewerbscharakter zu nutzen. Quizlet ist ein Win-Win Tool für den Fremdsprachenunterricht: Geringer Arbeitsaufwand für die Lehrkraft, Spaß und Erfolg beim Vokabelnernen für die Schüler:innen.

Zeitraumen:

60-120min

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung,
Schüler:innen-Aktivierung,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.1 Auswählen digitaler
Ressourcen, 2.2 Erstellen und
Anpassen digitaler Ressourcen,
3.4 Selbstgesteuertes Lernen, 5.3
Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine

Technische Voraussetzungen:

Beamer mit HDMI, eigene Geräte der Teilnehmer*innen vorteilhaft zum Ausprobieren

Nikola Burkard

[Englisch, Französisch]

Schule:

Gymnasium Ottobrunn

Kontakt:

nikola.burkard@gymnasium-
ottobrunn.de

Lernvideos mit PowerPoint erstellen (lassen)

In Zeiten des Distanzunterrichts hatten Sie vielleicht das Bedürfnis die ein- oder anderen Inhalte für Ihre Schüler:innen in einem Erklärvideo festzuhalten, aber auch im Präsenzunterricht, können selbst erstellte Lernvideos einen großen Mehrwert haben. Ohne zusätzliche Software lassen sich mit PowerPoint einfache Lernvideos erstellen und beispielsweise im Sinne des flipped classrooms einsetzen. Wenn Sie PowerPoint bereits manchmal als Präsentationssoftware im Unterricht nutzen, ist der Schritt zur Videoerstellung denkbar einfach, aber auch ohne große Erfahrung mit PowerPoint lässt sich dies schnell erlernen. Und das Beste? Auch die Schüler:innen können auf diese Weise Videos erstellen, beispielsweise als Ergänzung oder Ersatz eines Referats.

Zeitraumen:

60-120min

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung,
Flipped Classroom,
Medienproduktion, Schüler:innen-
Aktivierung,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.2 Erstellen und Anpassen
digitaler Ressourcen, 3.1 Lehren,
5.3 Schüleraktivierung, 6.4
Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine

Technische Voraussetzungen:

Beamer mit HDMI, eigenes (Windows) Gerät der Teilnehmer*innen mit installierten Office 365 Anwendungen (aktuellste Version von Powerpoint)

Nikola Burkard

[Englisch, Französisch]

Schule:

Gymnasium Ottobrunn

Kontakt:

nikola.burkard@gymnasium-
ottobrunn.de

mebis im Ethikunterricht

Die Fortbildung zeigt konkrete Möglichkeiten für den Einsatz der mebis-Lernplattform im Ethikunterricht. Die vorgestellten Kurse sind Begleitkurse für den Unterricht in der Oberstufe (regulärer Ethik-Kurs, W-Seminar), ließen sich aber auf andere Fächer und Klassen übertragen oder könnten als Anregung dienen.

Die Module der vorgestellten Kurse werden den Teilnehmer_innen anpassbar zur Verfügung gestellt, so dass am Schluss der Fortbildung jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer idealerweise einen eigenen mebis-Kurs erstellt hat, der dann im eigenen Unterricht verwendet werden kann. Für die Arbeitsphasen benötigen die Teilnehmerinnen einen eigenen mebis-Zugang (bitte an den/die eigene/n mebis-Koordinatorin wenden). In den Arbeitsphasen soll (mit Hilfestellung) der eigene Raum erstellt werden. Neben der Einführung und der eigenen praktischen Arbeit am eigenen mebis-Kurs soll auch Zeit für gemeinsame Reflexion und Diskussion sein.

Zeitraumen:

45-180min

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Anwendungs-/Apps Schulung,
Kollaboratives Arbeiten,
Schüler:innen-Aktivierung,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

3.1 Lehren, 3.3 Kollaboratives
Lernen, 5.3 Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Interesse, grundlegende Vertrautheit mit dem Computer, mebis-Zugang

Technische Voraussetzungen:

Projektionsmöglichkeit und einen Computerarbeitsplatz (mit Internetzugang) pro Teilnehmer_in (bei eigener Erarbeitung)

Jan Bertram

[Ethik, Informatik, Musik]

Schule:

Wilhelm-Hausenstein-Gymnasium
München

Kontakt:

jbsoc@mailbox.org

Mebis im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht zielführend einsetzen (Schwerpunkt: interaktive Inhalte mit H5P erstellen)

In dieser Fortbildung lernen Sie Praxisbeispiele aus dem gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht kennen (Schwerpunkt WR/Geo). Zur Schüleraktivierung und Differenzierung können mebis und v.a. interaktive Inhalte mit H5P in allen Jahrgangsstufen gewinnbringend eingesetzt werden. Nach der Vorstellung der Beispiele erfolgt eine praktische Workshop-Phase, in der Sie Gelerntes selbst anwenden und eigene Lehr-/Lernarrangements auf mebis erstellen.

Zeitraumen:

min. 120 Minuten, max. Halbttag

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

ByCS/mebis, Schüler:innen-
Aktivierung

Kompetenzbereiche:

2.2 Erstellen und Anpassen
digitaler Ressourcen, 3.1 Lehren,
5.3 Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Grundkenntnisse mit mebis erforderlich; funktionsfähiges Internet
(idealerweise Computerraum), PCs / Laptops

Technische Voraussetzungen:

internetfähiger PC/Laptop, Beamer, Audio

Ivonne Brosow

[Geographie, Medienpädagogik,
Wirtschaft und Recht,
Beratungslehrkraft]

Schule:

Anne-Frank-Gymnasium Erding

Kontakt:

i.brosow@afg-erding.de

Stop Motion Filme erstellen mit der Stop Motion App

Vom Daumenkino bis zu Shaun das Schaf – Stop Motion Filme machen allen Altersklassen Spaß. Zum Workshop sollten Figuren und Props von Lego oder Playmobil mitgebracht werden.

Zeitraumen:

1 Halbtage

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung,
Digitales Klassenzimmer,
Kollaboratives Arbeiten,
Medienproduktion, Schüler:innen-
Aktivierung

Kompetenzbereiche:

3.1 Lehren, 3.2 Lernbegleitung ,
6.4 Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

iPads, StopMotion App, Figuren et al. von Lego oder Playmobil

Technische Voraussetzungen:

Rechner mit der Software "Visual Studio Code" zum Bearbeiten von json-Dateien. Installation des Plugins "Live Server" in "Visual Studio Code" zum direkten Ausführen von HTML-Seiten.

Matthias Regl

[Englisch, Geographie,
Informatik, Theater und Film]

Schule:

Ludwig-Thoma-Gymnasium Prien

Kontakt:

matthiasregl@me.com

Erstellen von Übungsaufgaben von Java-Code

Bei der Einführung von Java in der 9. Klasse fällt auf, dass die Schülerinnen und Schüler große Probleme mit der korrekten Syntax der Sprache haben.

Im Rahmen der Fortbildung wird ein System vorgestellt, bei dem jeweils eine Zeile Programmcode abgefragt wird.

Unmittelbar nach der Eingabe werden Fehler aufgezeigt.

(Bsp-Seite:

<https://hi2272.github.io/00Informatik/JavaCodeFor/index.html>)

Zeitraumen:

60 min

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Medienproduktion, Schüler:innen-
Aktivierung,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.2 Erstellen und Anpassen
digitaler Ressourcen, 3.4
Selbstgesteuertes Lernen

Inhaltliche Voraussetzungen:

Grundlegendes Verständnis von HTML und JavaScript.

Technische Voraussetzungen:

Internetzugang für mitgebrachte Rechner
Beamer

Rainer Hille

[Biologie, Chemie, Informatik]

Schule:

Gymnasium Waldkraiburg

Kontakt:

hille_r@gmx.de

Moleküldarstellung in MolView

Auf der Internetseite <https://molview.org> können Moleküle gezeichnet oder aus einer umfangreichen Datenbank geladen werden.

Die Seite ermöglicht die dreidimensionale Darstellung der Moleküle in den üblichen Formaten.

Zusätzlich können Eigenschaften wie Bindungslängen, Bindungswinkel oder Teilladungen im Molekül eingeblendet werden.

Im Rahmen der Fortbildung wird die grundlegende Bedienung von MolView und der Einsatz der Software im Unterricht erläutert.

Zeitraumen:

60 min

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Digitales Klassenzimmer, Flipped Classroom,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen, 2.3 Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen, 3.4 Selbstgesteuertes Lernen, 5.3 Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Rechner oder Tablet mit Internetzugang.

Technische Voraussetzungen:

Internetzugang für mitgebrachte Rechner, Beamer

Rainer Hille

[Biologie, Chemie, Informatik]

Schule:

Gymnasium Waldkraiburg

Kontakt:

hille_r@gmx.de

LaTeX-Programmierung in den MINT-Fächern

Im Workshop werden math./physik., sowie chem. Reaktionsgleichungen im iPad bzw. auf Overleaf und GoogleDrive erzeugt. Außerdem erstellen wir Diagramme zu Messwerten und Strukturformeln der org. Chemie. Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich!

Zeitraumen:

120min

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung,
Digitales Klassenzimmer,
Kollaboratives Arbeiten,
Medienproduktion

Kompetenzbereiche:

1.4 Kontinuierliche
Weiterentwicklung, 6.4
Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine

Technische Voraussetzungen:

(zuverlässiges) Internet

Woski Dr. Markus

[Biologie, Chemie]

Schule:

Karls gymnasium Bad Reichenhall

Kontakt:

chemie.woski@gmail.com

3D Moleküle erzeugen mit kostenloser Software

Nicht nur Spiele begeistern die Kinder mit realistischen 3D-Effekten. In der Chemie gibt es kostenlose Software, mithilfe derer atemberaubende Simulationen berechnet, 3D-Moleküle gerendert oder als 3D-Objekte ohne Brille realistisch gesehen werden können.

Zeitraumen:

120

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Onlineformat

Schlagworte:

Anwendungs-/Apschulung,
Digitales Klassenzimmer,
Medienproduktion

Kompetenzbereiche:

1.4 Kontinuierliche
Weiterentwicklung, 6.4
Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Software: Avogadro und PyMOL

Im CU-Book (→ cubook.de) verlinkt oder als Lehrer kostenlos für ALLE Betriebssysteme (Mac, Win, Linux) auf den jeweiligen Webseiten herunterladbar.

Technische Voraussetzungen:

keine, da online

Dr. Markus Woski

[Biologie, Chemie, Informatik,
Natur und Technik]

Schule:

Karls gymnasium Bad Reichenhall

Kontakt:

chemie.woski@gmail.com

Interaktive Versuchsvideos mit h5p

In diesem Workshop wird gezeigt, wie sich für die Nutzung in mebis zuvor gefilmte Experimente um Versuchsanimationen erweitern lassen und anschließend mit h5p interaktiv gestaltet werden können. Verwendet werden dabei h5p, Präsentationssoftware (PP oder Keynote) und ein Videoschnittprogramm (iMovie oder WindowsMovieMaker)
Ein Beispiel eines solchen Videos findet sich hier:
<https://lernplattform.mebis.bayern.de/blocks/mbsteachshare/coursedetail.php?courseid=793218>

Zeitraumen:

60-90 min

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung,
ByCS/mebis, Digitales
Klassenzimmer,
Medienproduktion

Kompetenzbereiche:

1.4 Kontinuierliche
Weiterentwicklung, 2.1 Auswählen
digitaler Ressourcen, 2.2
Erstellen und Anpassen digitaler
Ressourcen, 3.2 Lernbegleitung,
3.4 Selbstgesteuertes Lernen, 4.3
Feedback und Planung, 5.1
Barrierefreiheit und digitale
Teilhabe

Inhaltliche Voraussetzungen:

Erfahrung im Umgang mit Präsentationssoftware und h5p

Technische Voraussetzungen:

Internet, ein PC/Notebook pro Teilnehmendem, Browser,
Präsentationssoftware (PowerPoint [Office 365]) oder KeyNote),
Videoschnittprogramm (iMovie oder anderes)

Christian Haberl

[Biologie, Chemie,
Medienpädagogik]

Schule:

Gymnasium Kirchheim b. München

Kontakt:

christian.haberl@gyki.de

Digitale Versuchsdurchführung in den naturwissenschaftlichen Fächern mit verschiedenen Apps

Wie lässt sich naturwissenschaftlicher Unterricht schüleraktiv und handlungsorientiert mit digitalen Endgeräten gestalten? Der Workshop richtet sich an Lehrkräfte der Fächer Biologie, Chemie oder Natur und Technik, die ihren Unterricht mit digitalen Messsensoren schüleraktiv und anschaulich gestalten wollen. Nach einer kurzen mediendidaktischen Einordnung digitaler Medien im naturwissenschaftlichen Unterricht wird das Programm SparkVue vorgestellt. Anschließend testen die Teilnehmer*innen erprobte (Schüler)-Experimente mit Bluetooth-Sensoren (PASC0) an Stationen wie z. B. zur Keimung, Fotosynthese, Gewässer- und Umweltanalyse, Gärungsprozessen, Enzymatik, Verdunstungskälte, einem Modellkühlschrank, Farbstoffen und Licht oder Titrationsen auf Herz und Nieren und erstellen dabei ein digitales Versuchsprotokoll z. B. auf OneNote, Pages oder Book Creator.

Zeitraumen:

120 Min.

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Apps Schulung, Digitales Klassenzimmer, Erfahrungsbericht, Kollaboratives Arbeiten, Medienproduktion, Schüler:innen-Aktivierung

Kompetenzbereiche:

3.1 Lehren, 3.3 Kollaboratives Lernen, 5.3 Schüleraktivierung, 6.4 Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Sicherer Umgang mit dem jeweiligen Gerät

Technische Voraussetzungen:

Teilnehmer*innen brauchen: Digitales Endgerät (Betriebssystem unabhängig) mit aktuellem Webbrowser und Internetzugang; Vorinstallierte App "SparkVUE" auf Smartphones oder Tablet oder 30-Tage-Demoversion von "SparkVue" auf Laptop
Beamer mit HDMI-Anschluss

Katharina Hell

[Biologie, Chemie, Natur und Technik]

Schule:

Michaeli-Gymnasium München

Kontakt:

katharina.hell@mgm.muenchen.musin.de

Digitaler naturwissenschaftlicher Unterricht drinnen und draußen mit ausgewählten (Web)tools

Wie lässt sich naturwissenschaftlicher Unterricht gewinnbringend und sinnstiftend mit digitalen Endgeräten gestalten?

Der Workshop richtet sich an Lehrkräfte der Fächer Biologie, Chemie oder Natur und Technik, die ihren Unterricht mit Animationen, Simulationen und (Web)tools schüleraktiv und anschaulich gestalten wollen. Anhand von konkreten, erprobten Unterrichtsbausteinen wie z. B. zum Teilchenmodell, zum räumlichen Bau von Molekülen, zur Visualisierung von Polarität, zum Vogelzug, Organ- oder Ökosystemen werden verschiedene Einsatzszenarios für digitale Tools gezeigt. Nach einer kurzen Vorstellung der ausgewählten Tools dürfen die Teilnehmer*innen aktiv werden, indem sie die Tools selbst ausprobieren und einen kurzen Unterrichtsbaustein erstellen. Je nach Absprache können 1 bis 5 Tools vorgestellt werden.

Zeitraumen:

60-120 Min.

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschtulung, Erfahrungsbericht, Kollaboratives Arbeiten, Medienproduktion, Schüler:innen-Aktivierung

Kompetenzbereiche:

2.1 Auswählen digitaler Ressourcen, 3.1 Lehren, 3.4 Selbstgesteuertes Lernen, 5.3 Schüleraktivierung, 6.3 Kommunizieren und Kooperieren, 6.4 Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Sicherer Umgang mit dem jeweiligen Gerät

Technische Voraussetzungen:

Digitales Endgerät (Betriebssystem nach Absprache abhängig von den gewählten Apps) mit aktuellem Webbrowser und Internetzugang; Je nach Absprache Vorinstallation der Apps
Bei Präsenzveranstaltung: Beamer mit HDMI-Anschluss für Referentin

Katharina Hell

[Biologie, Chemie, Natur und Technik]

Schule:

Michaeli-Gymnasium München

Kontakt:

katharina.hell@mgm.muenchen.musin.de

Formeleditor für Learningapps.org - Entwicklung verschiedener Apps für den Mathematik- und Physikunterricht

In diesem Kurs soll den Lehrkräften gezeigt werden, mit welchen einfachen Mitteln sich - basierend auf der Website Learningapps.org - im Mathematik und Physikunterricht unter Beachtung der korrekten Schreibweise mit Hilfe des Formeleditors verschiedene Apps "programmiert" werden können.

Art: Learning by doing - Kurze Einführung/Vortrag mit kleinem Skript, das die nötigen Grundbefehle beinhaltet.

Inhalt: Programmieren verschiedene "Apps" mit Formeleditor und Learningapps.org

Ziel: Selbständige Programmierung eines kleinen Spiels/einer kleinen App, die dann im Unterricht sofort eingesetzt werden kann.

Der Kurs richtet sich an alle Lehrer*innen auch ohne Programmiererfahrung.

Zeitraumen:

60-90 min

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung, Schüler:innen-Aktivierung, Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen, 3.2 Lernbegleitung, 5.2 Differenzierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Benötigt wird ein digitales Endgerät - kein Handy, da hier der Bildschirm zu klein ist.

Minimum Tabletgröße

Optional: kostenloser Learningapps.org-Account

Technische Voraussetzungen:

Tablet oder Laptop

Fabian Karl

[Mathematik, Physik]

Schule:

Gymnasium Oberhaching

Kontakt:

Karl@ohagym.de

iPads im Unterricht - iPad-Klassen und iPad-Koffer

Wesentliche Überlegungen zur iPad-Nutzung im Unterricht:
Aufbau des iPadOS, Classroom-App, Digitale Heftführung,
Anwendungsbeispiele aus dem Unterricht

Zeitraumen:

90 - 120 min

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung

Schlagworte:

Anwendungs-/Apps Schulung,
Classroom Management,
Digitales Klassenzimmer,
Erfahrungsbericht, Kollaboratives
Arbeiten

Kompetenzbereiche:

1.4 Kontinuierliche
Weiterentwicklung, 2.1 Auswählen
digitaler Ressourcen, 2.2
Erstellen und Anpassen digitaler
Ressourcen, 2.3 Organisieren,
Schützen und Teilen digitaler
Ressourcen

Inhaltliche Voraussetzungen:

individuell benötigt jede(r) TeilnehmerIn ein iPad (sinnvollerweise mit Stift). Ideal ist ein vorhandener iPad-Koffer mit Lehrer- und Schüler-iPads

Technische Voraussetzungen:

Zugang zum Internet und die Möglichkeit Apps auf den iPads zu installieren.

Sergej Kern

[Mathematik, Physik]

Schule:

Josef-Hofmiller-Gymnasium Freising

Kontakt:

kern@joho-freising.de

Informatik 6. Klasse: Textverarbeitung und Grafik mit Pages am iPad

Die App ist kostenlos auf allen iPads vorinstalliert, hat ein eigenes Dateiformat, kann Word-Dokumente lesen und schreiben und ist auf die Arbeit mit einem mobilen Betriebssystem und Touchscreen ausgerichtet.

Zeitraumen:

60 - 90 Minuten

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung

Kompetenzbereiche:

3.2 Lernbegleitung

Inhaltliche Voraussetzungen:

iPads

Technische Voraussetzungen:

WLAN , Beamer

Matthias Regl

[Englisch, Geographie,
Informatik, Theater und Film]

Schule:

Ludwig-Thoma-Gymnasium Prien

Kontakt:

matthiasregl@me.com

Audiodateien und Podcasts erstellen mit GarageBand

Ob man selbst Audios aufnimmt und mit Jingles aufpeppt oder bestehende aus dem Internet zusammenschneiden muss – mit GarageBand gelingt das innerhalb weniger Minuten.

Zeitraumen:

90 – 120 Minuten

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung,
Digitales Klassenzimmer,
Medienproduktion, Schüler:innen-
Aktivierung,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

3.1 Lehren, 3.2 Lernbegleitung ,
5.3 Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

iPads

Technische Voraussetzungen:

WLAN, Beamer

Matthias Regl

[Englisch, Geographie,
Informatik, Theater und Film]

Schule:

Ludwig-Thoma-Gymnasium Prien

Kontakt:

matthiasregl@me.com

Linux im Lehrer_innen-Alltag

Es gibt eine Alternative zu lästigen (Microsoft) oder teuren (Apple) Betriebssystemen! Linux ist heute komfortabel zu nutzen und stellt für die allermeisten Anwendungsfälle FLOSS-Programme bereit. (FLOSS steht für »Free and Libre Open Source Software«.) Linux im Arbeitsalltag zu nutzen ist nicht einfacher als Windows oder MacOS, Android oder iOS, doch wer Frustr über Vendor-Lock-In, geplante Obsoleszenz oder unverschämte Preise mit einer bei Problemen hilfreichen Community und genauerer Kenntnis des eigenen Arbeitsmittels tauschen möchte, ist hier richtig! Der Vortrag stellt einige Varianten von Linux-Betriebssystemen vor und greift typische Einstiegsfragen auf. In der längeren Variante runden eigene Übungen das Angebot ab.

Zeitraumen:

45-90min

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Schlagworte:

Erfahrungsbericht, IT-Sicherheit, Medienproduktion, Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

1.3 Reflektiertes Handeln , 1.4 Kontinuierliche Weiterentwicklung, 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen, 2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen, 2.3 Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen, 5.1 Barrierefreiheit und digitale Teilhabe,

Inhaltliche Voraussetzungen:

Interesse, grundlegende Vertrautheit mit dem Computer

Technische Voraussetzungen:

Projektionsmöglichkeit; nach Absprache können Teilnehmer_innen am eigenen Gerät arbeiten – in diesem Fall wird ein Internetzugang für die Teilnehmer_innen benötigt.

Jan Bertram

[Ethik, Informatik, Musik]

Schule:

Wilhelm-Hausenstein-Gymnasium
München

Kontakt:

jbsoc@mailbox.org

Medienkompetenz in der Unter- und Mittelstufe

Bessere Technik schafft noch längst keine medienkompetenten Schüler. Für den Erwerb von Medienkompetenz ist nicht nur kritisches Wissen über Medien wichtig, sondern auch die Möglichkeit, verschiedene Medien sinnvoll zu nutzen und kreativ mit ihnen umzugehen.

In diesem Vortrag werden medienpädagogische Projekte vorgestellt, die entweder im Rahmen der einzelnen Fächer oder außerhalb des regulären Unterrichts (z.B. bei Projekttagen, in Skill-Std) durchgeführt werden können.

Folgende Themen werden u.a. aufgegriffen:

- Reflexion der eigenen Mediennutzung
- Bedeutung von Cybermobbing, Cybergrooming, Hate Speech, Fake News, Sexting, etc.
- Meldemöglichkeiten und Schutzeinstellungen in den sozialen Netzwerken, Einstellungen am Smartphone (z.B. WhatsApp)
- Effektive Internetsuche und Kindersuchmaschinen
- Urheberrecht/Datenschutz (z. B. Recht am eigenen Bild)
- Der Einfluss von Influencern auf die Jugend
- Spielerisches Üben des 10-Finger-Systems

Zeitraumen:

90 min

Fortbildungstyp:

Vortrag

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschtulung,
Datenschutz/Persönlichkeitsrech
te, Digitales Klassenzimmer,
Social Media, Urheberrecht

Kompetenzbereiche:

6.1 Basiskompetenzen, 6.2
Suchen und Verarbeiten, 6.3
Kommunizieren und Kooperieren,
6.4 Produzieren und
Präsentieren, 6.5 Analysieren und
Reflektieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine

Technische Voraussetzungen:

Anschluss für Laptop/Tablet, Beamer, Internetzugang

Brigitte Treffler

[Mathematik, Medienpädagogik,
Wirtschaft und Recht]

Schule:

Sonstiges

Kontakt:

BrigitteTreffler@gmx.de

Informatik 6. Klasse: Präsentationen erstellen mit Keynote

Die App ist kostenlos auf allen iPads vorinstalliert, hat ein eigenes Dateiformat, kann PowerPoint-Dokumente lesen und schreiben und ist auf die Arbeit mit einem mobilen Betriebssystem und Touchscreen ausgerichtet.

Zeitraumen:

60 - 90 Minuten

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung,
Digitales Klassenzimmer,
Kollaboratives Arbeiten,
Medienproduktion,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

3.1 Lehren, 3.2 Lernbegleitung ,
3.3 Kollaboratives Lernen

Inhaltliche Voraussetzungen:

iPads

Technische Voraussetzungen:

WLAN, Beamer

Matthias Regl

[Englisch, Geographie,
Informatik, Theater und Film]

Schule:

Ludwig-Thoma-Gymnasium Prien

Kontakt:

matthiasregl@me.com

Interaktive Lerninhalte und Rallyes erstellen mit Keynote

Mit der App kann man durch Links Folien so verknüpfen, dass sich das erstellte Dokument verhält wie eine App, durch die sich die Schüler*innen durcharbeiten müssen. So kann man Sackgassen und Erfolgspfade vorgeben – egal zu welchen Themen. Keine Internetverbindung notwendig.

Zeitraumen:

90 – 120 Minuten

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Schlagworte:

Abfrage-/Feedbacktools,
Anwendungs-/Appschulung,
Digitales Klassenzimmer,
Medienproduktion,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

3.2 Lernbegleitung , 5.3
Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

iPads

Technische Voraussetzungen:

Beamer

Matthias Regl

[Englisch, Geographie,
Informatik, Theater und Film]

Schule:

Ludwig-Thoma-Gymnasium Prien

Kontakt:

matthiasregl@me.com

Filme erstellen mit iMovie

Es gibt hunderte Apps, mit denen man schneiden kann, doch fast alle haben störende Limitierungen. Auch iMovie ist weniger komplex als professionelle Editors, lässt aber zugleich sehr viel Spielraum für Kreativität.

Zeitraumen:

1 Halbtage

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Apps Schulung,
Digitales Klassenzimmer,
Medienproduktion

Kompetenzbereiche:

3.1 Lehren, 3.2 Lernbegleitung,
5.3 Schüleraktivierung, 6.4
Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

iPads

Technische Voraussetzungen:

WLAN, Beamer

Matthias Regl

[Englisch, Geographie,
Informatik, Theater und Film]

Schule:

Ludwig-Thoma-Gymnasium Prien

Kontakt:

matthiasregl@me.com

Geocaching und Satellitennavigation mit dem Smartphone

Die Teilnehmer*innen lernen Grundsätze der Satellitennavigation kennen. Sie verwenden geeignete Apps auf dem Smartphone zur Navigation mit OpenStreetMap Karten. Grundsätze des Geocachings werden erlernt, selbst ausprobiert und eine erste eigene GPS-Schnitzeljagd erstellt sowie versteckte "Schätze" anhand geographischer Koordinaten mithilfe eines GPS-Empfängers gesucht.

Zeitraumen:

120 Min.

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Apps Schulung, Kollaboratives Arbeiten, Medienproduktion, Schüler:innen-Aktivierung

Kompetenzbereiche:

1.2 Kollegiale Zusammenarbeit, 3.3 Kollaboratives Lernen, 5.3 Schüleraktivierung, 6.3 Kommunizieren und Kooperieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Sicherer Umgang mit dem Smartphone

Technische Voraussetzungen:

Beamer mit HDMI, Internet, W-LAN, (eigenes) Smartphone bzw. Tablet mit GPS

Liedl Christian

[Informatik, Wirtschaft und Recht]

Schule:

Michaeli-Gymnasium München

Kontakt:

chr.liedl@mgm.muenchen.musin.de

Digitale Selbstorganisation mit Microsoft OneNote

In diesem Vortrag erfahren Sie, wie Sie mit geringem finanziellen und organisatorischen Aufwand Ihr privates Notebook, Netbook oder Ihren Windows Tablet-PC zum Zentrum Ihrer Unterrichtsorganisation und -durchführung machen. Sie lernen, wie sich zentrale Elemente des Lehreralltags wie Stoffplaner und Notenbuch einfach in Ihre digitale Stundenvorbereitung integrieren lassen und wie Sie mit nur einem Klick audio-visuelle Inhalte wiedergeben können.

Der Vortrag demonstriert, welche kostenfreien bzw. kostengünstigen Programme den digitalen Unterricht erleichtern und wie sich diese einfach vernetzen lassen.

Zeitraumen:

60-120

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Anwendungs-/Apps Schulung,
Datenschutz/Persönlichkeitsrechte,
Digitales Klassenzimmer,
Erfahrungsbericht,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.3 Organisieren, Schützen und
Teilen digitaler Ressourcen, 3.1
Lehren, 4.3 Feedback und
Planung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Vertrautheit mit Office-Programmen

Technische Voraussetzungen:

Beamer; bei Workshop Internet für Teilnehmer und Referent

Ulrich Oberender

[Englisch, Geschichte,
Sozialkunde, NuT]

Schule:

Sebastian-Finsterwalder-Gymnasium
Rosenheim

Kontakt:

UlrichOberender@gmx.de

Programmieren für ganz normale Lehrerinnen und Lehrer

Programmieren ist erstens schön, und zweitens lassen sich damit viele Probleme und Routinearbeiten vereinfachen. Der Workshop führt ins Programmieren mit der Sprache Python ein. Dabei werden Beispiele aus dem Lehrer_innen-Alltag behandelt und eine kleine Anwendung Schritt für Schritt gemeinsam zusammengebaut. In einer Übungsphase (längere Fortbildung) können eigene Anliegen besprochen werden (gerne nach vorheriger Absprache).

Zeitrahmen:

120 min – ein ganzer Tag

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung

Schlagworte:

Unterrichtsvorbereitung,
Programmieren

Kompetenzbereiche:

1.3 Reflektiertes Handeln , 1.4
Kontinuierliche
Weiterentwicklung, 2.2 Erstellen
und Anpassen digitaler
Ressourcen, 2.3 Organisieren,
Schützen und Teilen digitaler
Ressourcen

Inhaltliche Voraussetzungen:

Interesse, grundlegende Vertrautheit mit dem Computer

Technische Voraussetzungen:

Projektionsmöglichkeit; 1 PC/Laptop pro Teilnehmer_in;
Internetzugang für die Teilnehmer_innen

Jan Bertram

[Ethik, Informatik, Musik]

Schule:

Wilhelm-Hausenstein-Gymnasium
München

Kontakt:

jbsoc@mailbox.org

Markdown-Teacher

Gängige Office Programme können zwar einiges, doch sind sie auch langsam, erzeugen unnötig große Dateien und speichern Texte in Formaten, die unter Umständen (falsches Betriebssystem, abgelaufenes Abo, zehn Jahre später) nicht mehr lesbar sind.

Eine schlanke Alternative dazu ist die Arbeit mit der Auszeichnungssprache Markdown. Obwohl Texte in einfachen Textdateien abgelegt werden, lassen sich alle üblichen Aufgaben für Textverarbeitung und Präsentationsprogramm damit erledigen. Texte lassen sich üblicherweise schneller schreiben, weil nichts vom Inhalt ablenkt. Die entstehenden Dokumente sind trotzdem schön anzusehen, dafür sorgen viele kleine Helfer aus dem FOSS-Universum (Free Open Source Software).

Inhalte der Fortbildung:

- gutaussehende Folien trotzdem schnell schreiben
- schön Tippen an der Tafel
- Texte schreiben
- Typographie in Textdateien
- Versionskontrolle mit git (optional)
- Zusammenarbeit und Online-Backup, z.B. mit GitHub (optional)

Zeitraumen:

45-180min

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Präsenzveranstaltung

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung, Digitales Klassenzimmer, Kollaboratives Arbeiten, Medienproduktion, Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

1.1 Berufliche Kommunikation, 1.2 Kollegiale Zusammenarbeit, 1.3 Reflektiertes Handeln, 1.4 Kontinuierliche Weiterentwicklung, 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen, 2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen, 2.3 Organisieren, Schützen und Teilen digi

Inhaltliche Voraussetzungen:

Interesse, grundlegende Vertrautheit mit dem Computer

Technische Voraussetzungen:

Projektionsmöglichkeit; Idealerweise bringen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer eigene Geräte oder Geräte, auf denen sie selbst Software installieren können, mit; Internetzugang für die Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

Jan Bertram

[Ethik, Informatik, Musik]

Schule:

Wilhelm-Hausenstein-Gymnasium
München

Kontakt:

jbsoc@mailbox.org

H5P-Inhalte unabhängig von mebis erstellen und nutzen.

Über die Software Lumi können H5P-Aktivitäten ohne Zugang zum Internet erstellt werden. Die Übungen können im H5P-Format auf dem Rechner gespeichert und in einen mebis-Kurs hochgeladen werden. Alternativ können sie auch als HTML-Datei exportiert und direkt in eine Internetseite integriert werden.

Zeitraumen:

45 min

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Classroom Management,
Digitales Klassenzimmer, Flipped
Classroom, Schüler:innen-
Aktivierung

Kompetenzbereiche:

2.1 Auswählen digitaler
Ressourcen, 2.2 Erstellen und
Anpassen digitaler Ressourcen,
2.3 Organisieren, Schützen und
Teilen digitaler Ressourcen, 3.1
Lehren, 3.3 Kollaboratives
Lernen, 3.4 Selbstgesteuertes
Lernen, 5.3 Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Grundkenntnisse von H5P und mebis sind sinnvoll, aber nicht unbedingt nötig.

Eigener Rechner mit Internetzugang. Installation der Software Lumi
: <https://next.lumi.education>

Technische Voraussetzungen:

Internetzugang für mitgebrachte Rechner, Beamer

Rainer Hille

[Biologie, Chemie, Informatik]

Schule:

Gymnasium Waldkraiburg

Kontakt:

hille_r@gmx.de

Erstellen digitaler Tafelbilder mit draw.io

Das Online-Werkzeug draw.io wurde (<https://app.diagrams.net>) eignet sich zum Erstellen digitaler Ablaufschemata jeglicher Art. Die Bilder können in Office-Programme eingebunden und beliebig skaliert werden. Neben der reinen Online-Nutzung kann die Software auch auf dem Rechner installiert werden.

Die Bedienung der Software ist auf den ersten Blick etwas gewöhnungsbedürftig. Im Rahmen der Fortbildung werden mehrere Tafelbilder erstellt, so dass diese Anfangsschwierigkeiten überwunden werden und das Potential der Software sichtbar wird.

Zeitraumen:

60 min

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Medienproduktion,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

2.2 Erstellen und Anpassen
digitaler Ressourcen, 6.4
Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine
Internetfähiger Rechner - kein Tablet

Technische Voraussetzungen:

Internetzugang, Beamer

Rainer Hille

[Biologie, Chemie, Informatik]

Schule:

Gymnasium Waldkraiburg

Kontakt:

hille_r@gmx.de

OneNote im Unterricht

OneNote ist die perfekte Software für Lehrkräfte, die ihren Unterricht digital organisieren und Unterrichtsmaterial effizient und kreativ gestalten wollen. Es gehört zu Microsoft Office, ist kostenlos und spart im Schulalltag Papier und Zeit. In Tablet-Klassen können Schüler OneNote als digitalen Heftersatz verwenden. Diese Kursnotizbücher enthalten einen persönlichen Arbeitsbereich für jeden Lehrer/Schüler, eine Inhaltsbibliothek für Arbeitsblätter/Handouts sowie einen Platz zur Zusammenarbeit für den Unterricht und kreative Aktivitäten.

Um OneNote gewinnbringend einzusetzen, wird ein Notebook/Tablet mit Stifteingabe empfohlen. Die Fortbildung beantwortet u.a. folgende Fragen:

1) Wie funktioniert OneNote und wie erstellt man ein eigenes Notizbuch/ein Schülernotizbuch?

2) Wie entwickelt man mit OneNote anschauliches Unterrichtsmaterial und wie bindet man es erfolgreich im Unterricht ein?

3) Wie setzt man OneNote in einer Tablet-Klasse ein?

Ziel der Fortbildung ist es, Wissen, Anregungen und Praxisbeispiele zu vermitteln, um den Einstieg in den digitalen Unterricht zu erleichtern.

Zeitraumen:

90 - 120 min

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschtulung,
Digitales Klassenzimmer,
Kollaboratives Arbeiten,
Schüler:innen-Aktivierung,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

1.2 Kollegiale Zusammenarbeit,
2.3 Organisieren, Schützen und
Teilen digitaler Ressourcen, 3.3
Kollaboratives Lernen, 3.4
Selbstgesteuertes Lernen, 5.3
Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Keine

Technische Voraussetzungen:

Anschluss für Laptop, Beamer, Internetzugang, (Laptop/Tablet mit Stifteingabe und vorinstalliertem OneNote (App) für alle Teilnehmer*innen)

Brigitte Treffler

[Mathematik, Medienpädagogik,
Wirtschaft und Recht]

Schule:

Sonstiges

Kontakt:

BrigitteTreffler@gmx.de

Seminararbeit leicht gemacht - mit Gliederungsmodus und Literaturverzeichnis

Die Erstellung einer Seminararbeit stellt Schülerinnen und Schüler vor große Herausforderungen. Neben inhaltlichen Schwierigkeiten stellt auch die korrekte Formatierung einen Fallstrick dar. In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie durch Gliederungsansicht und automatisiertem Literaturverzeichnis Ihren Schülerinnen und Schülern die Angst vor der Verwendung von Microsoft Word nehmen.

Zeitraumen:

90

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Präsenzveranstaltung,
Onlineformat

Schlagnworte:

Anwendungs-/Appschulung

Kompetenzbereiche:

1.1 Berufliche Kommunikation, 3.1
Lehren, 6.1 Basiskompetenzen,
6.4 Produzieren und Präsentieren

Inhaltliche Voraussetzungen:

Teilnahme nur mit eigenem Endgerät mit Microsoft Word sinnvoll.

Technische Voraussetzungen:

Beamer.

Ulrich Oberender

[Englisch, Geschichte, Natur und
Technik, Sozialkunde,
Übergreifend]

Schule:

Sebastian-Finsterwalder-Gymnasium
Rosenheim

Kontakt:

UlrichOberender@gmx.de

Classroom Management mit der Classroom App

Die Classroom App ermöglicht es, die Nutzung von iPads (und Macs) im Unterricht zentral zu koordinieren. So kann man Dateien verteilen, Apps auf Schülergeräten öffnen (und schließen), die Nutzung des Geräts auf einzelne Apps beschränken u. v. m.

Zudem kann man Agenden erstellen, d. h. automatisierte Abläufe (z. B. Zeitrahmen für Apps z. B. für Prüfungen).

Zeitrahmen:

60 - 90 Minuten

Fortbildungstyp:

Vortrag mit Anwendung

Format:

Präsenzveranstaltung

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung,
Classroom Management,
Digitales Klassenzimmer

Kompetenzbereiche:

3.1 Lehren, 3.2 Lernbegleitung

Inhaltliche Voraussetzungen:

iPads

Technische Voraussetzungen:

WLAN, Beamer

Matthias Regl

[Englisch, Geographie,
Informatik, Theater und Film]

Schule:

Ludwig-Thoma-Gymnasium Prien

Kontakt:

matthiasregl@me.com

Unterricht planen, Noten managen und mehr mit der „Meine Klassenmappe“ App

Mit der App kann man verschiedenste Klassenlisten erstellen, Noten verwalten (auch Aufgaben innerhalb von Prüfungen berechnen lassen), Merklisten erstellen, die Jahresplanung managen uvm. Läuft auf Windows und Mac, Desktop und mobil.

Zeitraumen:

60 Minuten

Fortbildungstyp:

Vortrag

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

3.1 Lehren

Inhaltliche Voraussetzungen:

keine

Technische Voraussetzungen:

Beamer

Matthias Regl

[Englisch, Geographie,
Informatik, Theater und Film]

Schule:

Ludwig-Thoma-Gymnasium Prien

Kontakt:

matthiasregl@me.com

Lernrallyes erstellen mit Actionbound

Mit Actionbound erstellt man Lernparcours, bei denen man die Teilnehmer sogar durchs Gelände schicken kann. Eignet sich also sowohl für Parcours am Tisch als auch für Rallyes durch die Landschaft, wie z. B. bei Wandertagen oder für P-Seminare.

Zeitraumen:

90 - 120 Minuten

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Schlagworte:

Anwendungs-/Appschulung,
Digitales Klassenzimmer,
Schüler:innen-Aktivierung,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

3.1 Lehren, 3.2 Lernbegleitung ,
5.3 Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

iPads, Actionbound App

Technische Voraussetzungen:

WLAN, Beamer

Matthias Regl

[Englisch, Geographie,
Informatik, Theater und Film]

Schule:

Ludwig-Thoma-Gymnasium Prien

Kontakt:

matthiasregl@me.com

Lückentexte und mehr (H5P) erstellen und in mebis einbauen mit der Lumi App

Mit Lumi erstellt man im Handumdrehen Lückentexte u. ä. und baut sie in ByCS ein. Wenig Aufwand, großer Effekt – und Lernerfolg.

Zeitraumen:

90 – 120 Minuten

Fortbildungstyp:

Workshop

Format:

Schlagworte:

Abfrage-/Feedbacktools,
Anwendungs-/Apschulung,
Digitales Klassenzimmer,
Schüler:innen-Aktivierung,
Unterrichtsvorbereitung

Kompetenzbereiche:

3.1 Lehren, 3.2 Lernbegleitung ,
5.3 Schüleraktivierung

Inhaltliche Voraussetzungen:

Lumi App

Technische Voraussetzungen:

WLAN, Beamer

Matthias Regl

[Englisch, Geographie,
Informatik, Theater und Film]

Schule:

Ludwig-Thoma-Gymnasium Prien

Kontakt:

matthiasregl@me.com