

# Thementag 1: Tablets im Unterricht (1:1-Ausstattung)

## Übersicht

<b>Auftakt</b>	13:45-14:30	<b>Begrüßung und Impulsvortrag durch das eLearnig-Team im Plenum</b>								
<b>Pause</b>										
<b>Angebot-Schiene 1</b>	14:40-15:30	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
		<b>Didaktisches Design</b>	<b>Souveräne Klassenführung in Tablet-Klassen - Austausch und Diskussion</b>	<b>Unterricht mit Tablets - Schwerpunkt 4K des Lernens</b>	<b>Zeitgemäßer Fremdsprachenunterricht - iPads oder Onlinetools</b>	<b>Flipped Classroom und das Erklärvideo</b>	<b>Co-Referentin zu souveränen Klassenführung</b>	<b>Anleitung und Bewertung digitaler Lernprodukte</b>	<b>Papierloses Korrigieren - Schwerpunkt Audiofeedback / iPad</b>	<b>GeoGebra Grundlagen <u>oder</u> GeoGebra Vertiefung</b>
<b>Pause</b>										
<b>Angebot-Schiene 2</b>	15:45-16:35	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
		<b>Schule der Zukunft</b>	<b>Schüler-aktivierender Einsatz von Onlinetools für zielgerichtete Rückmeldungen</b>	<b>Tablets im Unterricht - Schwerpunkt Praxis</b>	<b>Kreative Schreibanelasse in der Digitalität</b>	<b>Digitale Bonbons für M/Inf-Unterricht</b>	<b>Podcasts im Unterricht</b>	<b>Souveräne Klassenführung in Tablet-Klassen - 5 Tipps für die Unterrichtsgestaltung</b>	<b>Schreiben in der Digitalität - Unterrichtsideen zur Förderung der Schreibkompetenz im Deutschunterricht</b>	<b>Interaktive Übungen am Beispiel von H5P</b>
<b>Pause</b>										
<b>Abschluss</b>	16:45-17:00	<b>Abschluss im Plenum</b>								

## Thementag 1 – Inhalte der Angebote (Schiene 1)

Ref.	Titel	Beschreibung der Inhalte	Nach dieser Fortbildung können/kennen/besitzen Lehrkräfte...	Benötigte Vorkenntnisse	Niveau des Workshops	Technische Voraussetzungen
1	<b>Didaktisches Design</b>	Lernen mit digitalen Medien bedeutet Lernen mit Text, Bild und Ton. Ausgehend vom Modell der "Cognitive Load Theorie" (Sweller et al., 2010) werden praktische Ansätze für den Unterricht vorgestellt, wie Lernumgebung und Lernmaterial so gestaltet werden kann, dass kognitive Lernprozesse bei Schüler:innen möglichst effektiv ablaufen können.	Gestaltungsprinzipien für Lernumgebung und Material, um Lernprozesse zu verbessern.	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer
2	<b>Souveräne Klassenführung in Tablet-Klassen - Austausch und Diskussion</b>	Viele Lehrkräfte sehen sich mit der Herausforderung konfrontiert, dass die Anzahl mobiler Endgeräte (v.a. Tablets) im Unterricht immer weiter ansteigt. Dies eröffnet einerseits eine Vielzahl an Möglichkeiten des Lernen und Lehrens, aber natürlich auch neue und andere Herausforderungen. In dieser Veranstaltung werden eine Reihe von Möglichkeiten und bewährter Tipps zum Classroom-Management in Klassen mit einer Vielzahl digitaler Endgeräte, insbesondere einer 1:1-Ausstattung vorgestellt. Dies umfasst sowohl Software-Lösungen, v.a. aber medienerzieherische Impulse. Nach der Input-Phase sollen Teilnehmer:innen die Diskussion über die für die eigene Schule und den eigenen Unterricht notwendigen Schritte, Absprache und ggf. auch Regeln kommen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- eine Möglichkeit zum technischen Classroom Management für iPads</li> <li>- Strategien zum effektiven Classroom Management in Tablet-Klassen</li> <li>- die Bedeutung schulinterner Absprachen sowie medienerzieherischer Wirksamkeit</li> </ul>	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer
3	<b>Unterricht mit Tablets - Schwerpunkt 4K des Lernens</b>	Die "4K des Lernens" definieren auch nach den aktuellen Richtlinien der KMK den wichtigsten konzeptionellen Rahmen für zeitgemäßen Unterricht. Eine Orientierung an den 4K stellt nach der Einführung von Tablets den nächsten Schritt in der Unterrichtsentwicklung dar.	- entlang der vertieft analysierten 4K und den gezeigten Impulsen für die Umsetzung ihren Unterricht zeitgemäß gestalten.	erste Erfahrungen mit Tablets im Unterricht	Anpassen& Anwenden (Stufe III/IV)	Beamer
4	<b>Zeitgemäßer Fremdsprachenunterricht - iPads oder Onlinetools</b>	Wie lassen sich Digitalisierung und zeitgemäße Bildung verbinden? Unzählige Apps und eine Flut an Möglichkeiten verhindern es oft, richtige Wege zu finden, Tablet-Computer gewinnbringend einzusetzen. Dieser Workshop bietet Anregungen sowie konkrete und erprobte Anwendungsbeispiele für einen zeitgemäßen Fremdsprachenunterricht, sowohl für Sie als Lehrkraft als auch für die Schüler:innen. Im Vorhinein muss geklärt werden, ob das Angebot nur für iPads, Windows oder eine Mischumgebung stattfinden soll.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- den Fremdsprachenunterricht zeitgemäß und auf Grundlage der 4K variabel gestalten.</li> <li>- verschiedene Programme und Apps zur Gestaltung des Unterrichts.</li> </ul>	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer, iPads für TN mit entsprechenden Apps  obligatorische Apps: Popplet Lite  fakultative Apps: Comic Book, Comic Life 3 (kostenpflichtig), Puppet Pals Directors Pass (kostenpflichtig)

5	<b>Flipped Classroom und das Erklärvideo</b>	Flipped Classroom ist mehr als umgedrehter Unterricht. Diese Methode bietet die Möglichkeit, neu entstehende Zeitfenster hochwirksam im Unterricht einzusetzen, zu differenzieren und die Schüler in einem besonderen Maße eigenverantwortlich lernen zu lassen. Die mit dieser Methode untrennbar verbundenen (interaktiven) Erklärvideos müssen gefunden bzw. erstellt werden. In diesem Modul wird auf die Erstellung solcher Videos speziell eingegangen.	- den Unterricht für Flipped Classroom umstrukturieren und haben einen Überblick über die technischen Notwendigkeiten. - Sie kennen verschiedene Möglichkeiten, Erklärvideos zu erstellen.	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer, TN-Endgerät
7	<b>Anleitung und Bewertung digitaler Lernprodukte</b>	Digitale Medien bieten zahlreiche Möglichkeiten, kreative digitale Lernprodukte zu erstellen. Für Lehrkräfte stellt aber oftmals die Bewertung der digitalen Artefakte der Schüler:innen eine Herausforderung dar. In dem Vortrag werden verschiedene Ideen für eine kriteriengeleitete und transparente Bewertung vorgestellt sowie Ansätze präsentiert, wie auch der Arbeitsprozess in die Bewertung bzw. Notengebung integriert werden kann.	-Ansätze zur Bewertung digitaler Lernprodukte.	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer
8	<b>Papierloses Korrigieren - Schwerpunkt Audiofeedback / iPad</b>	Das Korrigieren von digital übermittelten Arbeiten ist in das Zentrum der Aufmerksamkeit vieler Lehrkräfte gerückt. In diesem Workshop sollen Möglichkeiten der digitalen Korrektur mit dem iPad aufgezeigt werden. Hierbei werden verschiedene Anwendungen vorgestellt, die sowohl schriftliche Kommentare als auch Audiorückmeldungen ermöglichen.	- mit verschiedenen Tools digital korrigieren und Rückmeldung geben. - verschiedene Möglichkeiten, Rückmeldungen per Audiofeedback zu geben.	grundlegender Umgang mit dem iPad/ Tablets	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer, iPads/Laptops für TN
9	<b>ENTWEDER: GeoGebra Grundlagen</b>	GeoGebra ist ein vielseitig einsetzbares Werkzeug, mit dem sich eine große Bandbreite an Themen im Mathematikunterricht besprechen, veranschaulichen und umsetzen lassen. In diesem Kurs wird GeoGebra vorgestellt. Es wird gezeigt, wie man Geogebra-Dateien erstellt. Im Anschluss erfolgt ein Einblick in Aufgabentypen, die auch Schüler:innen leicht bewältigen.	- ausgewählte Funktionen der Geogebra Rechner Suite bzw. von GeoGebra Classic nutzen. - einfache Geogebra-Dateien erstellen. - fertige Aufgaben finden und nutzen.	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	pro TN ein Rechner oder Tablet mit Geogebra-Rechner-Suite und Internetzugang, Beamer  obligatorisch: Geogebra auf Rechner bzw. Tablet (geogebra.org bzw. jeweiliger App-Store)
9	<b>ODER: GeoGebra Vertiefung</b>	Dieser Kurs richtet sich an Lehrkräfte, die bereits mit den Grundlagen von GeoGebra vertraut sind, und kann auch als Fortsetzung des Kurses "GeoGebra - Grundlagen" gebucht werden. Es können z. B. weitere Funktionen der GeoGebra Rechner Suite bzw. von GeoGebra Classic, die Einbindung von GeoGebra in mebis, GeoGebra Classroom oder Skripting in GeoGebra vorgestellt werden.	je nach Schwerpunktsetzung: - verschiedene Funktionen der Geogebra Rechner Suite bzw. von GeoGebra Classic nutzen. - auch anspruchsvollere Dateien und Aufgaben erstellen und mit Schüler:innen teilen.	Grundlegende Kenntnisse im Umgang mit GeoGebra	Anpassen&Anwenden (Stufe III/IV)	pro TN ein Rechner oder Tablet mit Geogebra-Rechner-Suite und Internetzugang, Beamer  obligatorisch: Geogebra auf Rechner bzw. Tablet (geogebra.org bzw. jeweiliger App-Store)

## Thementag 1 – Inhalte der Angebote (Schiene 2)

Ref.	Titel	Beschreibung der Inhalte	Nach dieser Fortbildung können/kennen/besitzen Lehrkräfte...	Benötigte Vorkenntnisse	Niveau des Workshops	Technische Voraussetzungen
1	Schule der Zukunft	Nach einem kurzen Impuls soll die Möglichkeit der offenen Aussprache zur Vision einer "Schule der Zukunft" geboten werden. Aspekte der Diskussion können sein: - Rolle der Lehrkraft - Unterrichtsentwicklung - Schüler:innen-Situation und -Rolle im Lernprozess - ...	-Einblicke in Ideen und ggf. an Schulen bereits umgesetzte neue Unterrichtsmethoden.	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer
2	Schüleraktivierender Einsatz von Onlinetools für zielgerichtete Rückmeldungen	In diesem Angebot werden Anwendungen vorgestellt, mit denen man Wissen/Information abfragen oder Feedback einholen kann (z.B. Plickers, Mentimeter, Oncoo, moodlebasierte Tools etc...). Im Fokus stehen dabei Rückmeldungen seitens der Schülerinnen und Schüler, die mit Hilfe dieser Tools auch anonym eingeholt werden können. Anhand von konkreten Beispielen aus der Unterrichtspraxis sollen verschiedene Arten dieser Rückmeldung vorgestellt und deren konkreter Einsatz im Unterricht demonstriert werden.	- mit verschiedenen Online-Tools schnell Rückmeldung von ihren Zuhörer:innen einholen. - verschiedene sinnvolle Einsatzszenarien des Einsatzes der Tools reflektieren.	grundlegende Internetkenntnisse	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer, Tablet/Smartphone und ggf. auch Computer für jeden TN, WLAN
3	Tablets im Unterricht - Schwerpunkt Praxis	Es werden verschiedene, in fast zehn Jahren Tablet-Klassen bewährte Apps und Webdienste vorgestellt. Anhand von konkreten Beispielen aus mehreren Fächern bekommen die Kolleg:innen Anregungen und Ideen für ihren eigenen Unterricht mit Tablets.	- verschiedene Apps und Webdienste in ihren Unterricht integrieren.	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer
4	Kreative Schreibenanlässe in der Digitalität	Kreatives Schreiben hat schon immer eine große Rolle in der Schule gespielt. Es ist wichtig für die geistige und emotionale Entwicklung Kinder und Jugendlicher. In einer Kultur der Digitalität muss Schule aber auch in diesem Bereich reagieren. Elemente wie Referentialität, Verknüpfungen, bildgestütztes Erzählen und Kommunizieren spielen eine immer größere Rolle. In diesem Workshop geht es anhand von Unterrichtsbeispielen um Möglichkeiten, in einer veränderten Lebenswirklichkeit unserer Schüler:innen Erzähl- und Schreibenanlässe für kurze und längere Texte zu schaffen.	- Grundregeln des kreativen Schreibens -Ideen zur Umsetzung.	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer, Rechner mit Internetzugang für TN

5	<b>Digitale Bonbons für M/Inf-Unterricht</b>	Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher fachbezogener Apps, Webseiten usw., die für den Unterricht nützlich sein können. Jede einzelne von ihnen selbst auszuprobieren ist jedoch sehr zeitintensiv und im schulischen Alltag oft nicht möglich. In diesem Vortrag werden daher konkrete Beispiele für Anwendungen dieser Art vorgestellt. Die Referentin bezieht sich dabei auf eine Auswahl aus den MINT-Fächern Mathematik, Informatik und Chemie, die in mehreren Jahren Unterrichtserfahrung erprobt wurden.	- einige Apps und Webseiten aus dem MINT-Bildungsbereich. - die didaktisch sinnvolle Einbettung dieser Anwendungen in den Unterricht.	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer, Audioausgang für Referent:in, ggf. iPads für TN  fakultative Apps: Geogebra Rechner Suite, Spiele Mathe, Nuclear, Phet, AK Mini-Labor, Playgrounds, Processing, Human Ressource Machine, Biber App
6	<b>Podcasts im Unterricht</b>	Podcasts und Audioguides sind im Unterricht fachunabhängig als Unterrichtsmaterial für die Wissensvermittlung nutzbar. Besonders interessant sind jedoch auch Szenarien, in denen Schüler:innen selbst eines der besagten Formate erstellen. In diesem Vortrag mit integriertem Workshop werden Tipps und Tricks für den Einsatz von Podcasts/Audioguides im Unterricht sowie Konzepte zum Begleiten von Schüler:innen-Projekten ausgetauscht. Dabei werden die wichtigsten Fertigkeiten im Umgang mit einem Schnittprogramm vermittelt.	- Möglichkeiten, wie man Podcasts findet. - Audiobeiträge zu unterschiedlichen Zwecken produzieren. - Audiodateien aufnehmen und mit einem Schnittprogramm bearbeiten.	basaler Umgang mit dem iPad oder Computer	Einsteigen&Entdecken (Stufe I/II)	Beamer, Audioausgang für Referent:in, iPads oder Computer für TN + Apps/Programme, Internetzugang (WLAN)  obligatorische Apps/Programme: Podcasts (iOS), GarageBand (iOS) oder Audacity (Windows)
7	<b>Souveräne Klassenführung in Tablet-Klassen - 5 Tipps für die Unterrichtsgestaltung</b>	Der Unterricht in einer Klasse mit 1:1-Ausstattung bringt Herausforderungen mit sich. In dem Vortrag werden konkrete pädagogische Ansätze und Tipps für eine souveräne und effektive Klassenführung vorgestellt, die sich bereits in der Unterrichtspraxis bewährt haben.	Anregungen, um mit Herausforderungen im Kontext der 1:1-Ausstattung umzugehen, um Unterrichtszeit möglichst effektiv zu nutzen.	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer
8	<b>Schreiben in der Digitalität - Unterrichtsideen zur Förderung der Schreibkompetenz im Deutschunterricht</b>	Der Einsatz digitaler Medien kann Schreibkompetenzen fördern. In der Fortbildung werden verschiedene Unterrichtsideen für die verschiedenen Schreibformen Beschreiben, Erzählen, Argumentieren, Informieren und Interpretieren in unterschiedlichen Jahrgangsstufen vorgestellt.	- verschiedene Tools zur Förderung der Schreibkompetenzen im Deutschunterricht und Anwendungsbeispiele.	mebis Grundkenntnisse	Anpassen&Anwenden (Stufe III/IV)	Beamer, Computer oder Tablet pro TN mit Internet, mebis-Account
9	<b>Interaktive Übungen am Beispiel von H5P</b>	Vorstellung und Anwendung der H5P-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). H5P-Inhalte können als interaktive Inhalte auch direkt in mebis eingebettet werden.	- eigene interaktive Übungen erstellen und für Schüler:innen bereitstellen.	grundlegende Internetkenntnisse	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Computer (incl. Internetzugang) für jeden TN, Beamer