

Thementag 3: Fachspezifischer Nachmittag

Übersicht Thementag 3

Auftakt	13:45-14:30	Begrüßung und Impulsvortrag durch das eLearnig-Team im Plenum								
Pause										
Angebot-Schiene 1	14:40-15:30	1	2	3	4	5	6	7	8	9
		GeoGebra - Grundlagen	Tablet im Chemie- und Biologieunterricht	Interaktive Lerninhalte am Beispiel von LearningApps (Fremdsprachen)	„Close your books, please“ - Zeitgemäßer digitaler Fremdsprachenu nterricht TROTZ Lehrbuch	KI - Wie lernt eine künstliche Intelligenz? (Informatik)	Musikproduktionsanwendungen im Musikunterricht am Beispiel der App "GarageBand" (iPad) (inkl. Pause)	Digitale Impulse für den Religions- und Ethikunterricht: Kreativ lernen und Medien gestalten	Kreative Arbeit mit Literatur im Deutschunterricht	Schüleraktivierender Einsatz von Onlinetools für zielgerichtete Rückmeldungen
Pause										
Angebot-Schiene 2	15:45-16:35	1	2	3	4	5	Musikproduktionsanwendungen im Musikunterricht am Beispiel der App "GarageBand" (iPad) (inkl. Pause)	7	8	9
		GeoGebra - Vertiefung	Versuchsdokumentation unterstützt durch Smartphone/ Tablet (B/Ch)	20 digitale Bonbons für den Fremdsprachenunterricht	Künstliche Intelligenz in der Schule - Fokus (Fremd-) Sprachen	EduBreakout (MINT)		Schreiben in der Digitalität (Deutsch)	Digitale Zeitreise – Tools, Apps und Anregungen für den Geschichtsunterricht	Erstellen von Erklärvideos
Pause										
Abschluss	16:45-17:00	Abschluss im Plenum								

Thementag 3 – 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	GeoGebra - Grundlagen	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)
2	Tablet im Chemie- und Biologieunterricht	In diesem Vortrag werden einige fachspezifische Apps für den Biologie- und Chemieunterricht vorgestellt und gemeinsam mit den Teilnehmer:innen deren konkrete Einsatzszenarien im Unterricht diskutiert. Anschließend besteht die Gelegenheit, einzelne Anwendungen mit Unterstützung der Referentin selbst auszuprobieren. Hinweis: Die Anwendungen werden auf einem iPad vorgestellt. Einige Apps sind jedoch auch auf Android-Geräten oder browserbasiert nutzbar. fakultative Apps (alle kostenlos): Mensch Mikrobe (DFG – Deutsche Forschungsgemeinschaft), Animal Tracker (Max-Planck-Gesellschaft), Nabu Vogelwelt (Mullen & Pohland GbR), AK Mini Labor (Arbeitskreis Kappenberg), Merck Periodensystem (Merck KGaA (Darmstadt, Germany), PlantNet (Cirad-France), INSIGHT LUNG (Anima Res)	- diverse fachspezifische Apps für die Fächer Biologie und Chemie bedienen. - konkrete Einsatzszenarien für fächerübergreifende Anwendungen im Biologie- und Chemie-Unterricht. - den Einsatz eines Tablets im B/C-Unterricht unter didaktischen Gesichtspunkten reflektieren.	grundlegender Umgang mit dem iPad/verwendeten digitalen Endgerät	Einsteigen & Entdecken (Stufe I/II)	iPads für alle TN, ggf. mit den entsprechenden Apps (siehe Beschreibung), Internetzugang
3	Interaktive Lerninhalte am Beispiel von LearningApps (Fremdsprachen)	In diesem Kurs wird das Online-Portal Learningapps.org, das bereits viele fertige interaktive Übungen zu den verschiedensten Fächern und Themen enthält, vorgestellt und gezeigt, wie diese bearbeitet und den Schüler:innen zur Verfügung gestellt werden können. Zusammen mit den Teilnehmer:innen werden konkrete Beispiele erstellt und vorgestellt, wie diese Übungen sinnvoll im Unterricht eingesetzt werden können. Zusätzlich wird gezeigt, wie auch Ihre Schüler:innen eigene Übungen anfertigen können.	- mit Hilfe des Online-Portals Learningapps.org passende interaktive Übungen für ihren Unterricht finden, bearbeiten und den Schüler:innen zur Verfügung stellen. - eigene interaktive Übungen erstellen.	keine	Einsteigen & Entdecken (Stufe I/II)	Computer (incl. Internetzugang) für jeden TN, Beamer
4	„Close your books, please“ – Zeitgemäßer digitaler Fremdsprachenunterricht TROTZ Lehrbuch	In vielen Fächern steht das Lehrbuch mit all seinen Materialien im Mittelpunkt des Unterrichts, bildet es doch den Lehrplan ab und erleichtert der Lehrkraft Vorbereitung und Durchführung. Wie lassen sich aber Digitalisierung und zeitgemäße Bildung geräuschlos integrieren, ohne die teils gar geforderte Verwendung des Schulbuches zu vernachlässigen? Basierend auf theoretischen Grundlagen (4K-Modell, etc.) erhalten Sie in diesem Workshop Anregungen sowie konkrete und erprobte Anwendungsbeispiele für einen zeitgemäßen Fremdsprachenunterricht, die alle in Zusammenhang mit Schulbüchern stehen.	- den Fremdsprachenunterricht zeitgemäß und auf Grundlage der 4K variabel gestalten. Basis des Ganzen sind Lehrbücher. - verschiedene Programme und Apps zur Gestaltung des Unterrichts.	keine	Einsteigen & Entdecken (Stufe I/II)	Beamer, iPads für TN <ul style="list-style-type: none"> obligatorische Apps: : Popplet Lite fakultative Apps: Comic Book, Comic Life 3 (kostenpflichtig), Puppets Directors Pass (kostenpflichtig)

5	KI – Wie lernt eine künstliche Intelligenz?	In diesem Workshop geht es um das grundsätzliche Verständnis, wie KI rechen technisch umgesetzt wird. Die Blackbox "Computer" soll ein Stück weit geöffnet werden. Die Veranstaltung richtet sich an Lehrkräfte, die erfahren wollen, wie KI funktioniert bzw. wie man diese den Schüler:innen erklären kann.	- das grundsätzliche Verständnis, wie eine KI funktioniert. - das Wissen über KI im Unterricht vermitteln.	keine	Einsteigen & Entdecken (Stufe I/II)	Beamer
6	Musikproduktionsanwendungen im Musikunterricht am Beispiel der App „GarageBand“ (iPad)	Der Einsatz von GarageBand kann im Musikunterricht an verschiedensten Stellen im Lehrplan gewinnbringend eingesetzt werden: Mit der App kann man das Erstellen und Manipulieren einer Audiodatei veranschaulichen. Selbst das Komponieren eines eigenen Songs ist in kurzer Zeit möglich. Dieser Workshop bietet sich v.a. dann an, wenn iPads für die Schüler:innen an der Schule vorhanden sind. Hinweis: ! Nur in Kombination mit gleichem Thema in Schiene 2 wählbar!	- Audioaufnahmen machen und sie mit der App bearbeiten. - mehrere Aufnahmen übereinanderlegen und synchronisieren. - die in der App integrierten Instrumente nutzen, um einen Song zu komponieren.	Der Kurs richtet sich an Anfänger:innen im Umgang mit der App "GarageBand". Basale Kenntnisse im Umgang mit einem iPad sind sinnvoll.	Einsteigen & Entdecken (Stufe I/II)	Beamer, Audioausgang für Referent:in, je ein iPad pro Teilnehmer:in Obligatorische App: Garage Band
7	Digitale Impulse für den Religions- und Ethikunterricht: Kreativ lernen und Medien gestalten	Durch den Einsatz digitaler Medien eröffnen sich neue Möglichkeiten für den Religions- und Ethikunterricht. In dem Vortrag werden verschiedene Ideen für handlungs- und produktionsorientierte Aufgaben vorgestellt und anhand von Beispielen aus der Unterrichtspraxis veranschaulicht. In dem Vortrage werden neben der Anleitung auch verschiedene Formen der Bewertung vorgestellt.	Ideen für handlungs- und produktionsorientierte Aufgaben.	keine	Einsteigen & Entdecken (Stufe I/II)	Beamer, Internetzugang
8	Kreative Arbeit mit Literatur im Deutschunterricht	Cocktailparty mit Woyzeck und Gretchens Chat mit Faust - Im Workshop werden verschiedene Möglichkeiten des kreativen Umgangs mit Literatur und des kreativen Schreibens im Deutschunterricht präsentiert und bei einer Dauer von 120 Minuten im Anschluss erprobt.	- verschiedene Tools für kreatives Arbeiten im Deutschunterricht. - verschiedene Einsatz- und Unterrichtsszenarien.	keine	Einsteigen & Entdecken (Stufe I/II)	Beamer; Smartphone bzw. Tablet (Android, iOS) mit Internetzugang für jeden TN
9	Schüleraktivieren der 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

Thementag 3 – 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	GeoGebra - Vertiefung	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)
2	Versuchsdokumentation unterstützt durch Smartphone/Tablet	Die Durchführung und Dokumentation von Experimenten durch Schüler:innen ist wesentlicher Bestandteil des Unterrichts in den verschiedenen Naturwissenschaften. Mit Hilfe des Tablets und/oder Smartphones werden in diesem Bereich viele neue, interessante Möglichkeiten eröffnet. Schüler:innen dokumentieren dabei auf kreative Art und Weise die Durchführung sowie ihre Arbeitsergebnisse multimedial, was gleichzeitig vielfältige Möglichkeiten zur Nutzung von Feedback oder der Präsentation bietet. Beispiele hierfür sind die Erstellung von Videos, Audiofiles, die Arbeit mit Comic-Apps u.v.m.. Hinweis: digitale Messwerterfassung ist nicht Inhalt dieses Angebots!	- Fotos und Videos sinnvoll zur digitalen Dokumentation von Versuchen und Experimenten nutzen. - verschiedene Möglichkeiten der kreativen Präsentation der Ergebnisse.	grundlegender Umgang mit dem verwendeten digitalen Endgerät	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer, iPads für TN mit den entsprechenden Apps obligatorische Apps: Keynote (iOS) und/oder PowerPoint
3	20 digitale Bonbons für den Fremdsprachenunterricht	Vorstellung von 20 konkreten, erprobten Beispielen aus sieben Jahren Erfahrung in Tablet-Klassen. Diese umfassen mebis-Aktivitäten, Apps und Webdienste. Zu jedem Beispiel gibt es eine kurze didaktische Reflexion und natürlich die Gelegenheit, Fragen zu stellen.	- auf Basis der Beispiele ihren Fremdsprachenunterricht durch digitale Formate ergänzen.	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer
4	Künstliche Intelligenz in der Schule - Fokus (Fremd-) Sprachen	Künstliche Intelligenz wird immer „intelligenter“. Vor allem aber verbreitet sie sich in Windeseile und hält Einzug in die Klassenzimmer, über Lehrkräfte, wesentlich mehr noch über Schüler:innen. Diese Fortbildung gibt einen Einblick in einige gängige Werkzeuge und Websites wie DeepL, ChatGPT und weitere und zeigt deren Anwendungsbereiche und Möglichkeiten. Es wird diskutiert, was die Entwicklung für Konsequenzen für die Schule haben kann/wird/muss.	- Grundprinzipien der Funktionsweise von ChatGPT verstehen - verschiedene KI-Tools kennen - Sprachmodelle und bildgebende KI kennenlernen - Konsequenzen für den Unterricht - Konsequenzen für Referate, Seminararbeiten, Prüfungen...	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	Beamer, Geräte für TN mit Internetzugang

5	EduBreakout (MINT)	<p>Eingebettet in eine Rahmengeschichte geht es bei EduBreakouts darum, Hinweise zu finden und Rätsel zu lösen. Aus den Lösungen der Rätsel ergeben sich Zahlenkombinationen, mit denen die Schlösser geöffnet werden können. So werden auf spielerische Weise fachliche Elemente mit den 4K (Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation, Kollaboration) verbunden. Die 60minütige Veranstaltung stellt das Prinzip anhand von Beispielen vor. In der 120minütigen Variante kann mehr selbst ausprobiert werden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - die Kompetenzen, die beim Breakout trainiert werden. - selbst ein EduBreakout erstellen. 	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	<p>Beamer, Tablets mit Internetzugang (Notfalls auch Smartphones), 2 Geräte je 5 TN ausreichend</p>
6	Musikproduktionsanwendungen im Musikunterricht am Beispiel der App „GarageBand“ (iPad) ! Nur in Kombination mit gleichem Thema in Schiene 2 wählbar!	<p>Der Einsatz von GarageBand kann im Musikunterricht an verschiedensten Stellen im Lehrplan gewinnbringend eingesetzt werden: Mit der App kann man das Erstellen und Manipulieren einer Audiodatei veranschaulichen. Selbst das Komponieren eines eigenen Songs ist in Kürze möglich. Dieser Workshop bietet sich v.a. dann an, wenn iPads für die Schüler:innen an der Schule vorhanden sind.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Audioaufnahmen machen und sie mit der App bearbeiten. - mehrere Aufnahmen übereinanderlegen und synchronisieren. - die in der App integrierten Instrumente nutzen, um einen Song zu komponieren. 	<p>Der Kurs richtet sich an Anfänger:innen im Umgang mit der App "GarageBand". Basale Kenntnisse im Umgang mit einem iPad sind sinnvoll.</p>	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	<p>Beamer, Audioausgang für Referent:in, je ein iPad pro Teilnehmer:in</p> <p>Obligatorische App: Garage Band</p>
7	Schreiben in der Digitalität - Unterrichtsideen zur Förderung der Schreibkompetenz im Deutschunterricht	<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Tools zur Förderung der Schreibkompetenzen im Deutschunterricht und Anwendungsbeispiele. 	mebis Grundkenntnisse	Anpassen&Anwenden (Stufe III/IV)	<p>Beamer, Computer oder Tablet pro TN mit Internet, mebis-Account</p>
8	Digitale Zeitreise – Tools, Apps und Anregungen für den Geschichtsunterricht	<p>In diesem Vortrag werden Internetseiten, Apps und Anregungen für den lebendigen Geschichtsunterricht aus der „digitalen Welt“ vorgestellt. Die Teilnehmer:innen haben bei 120 Minuten Dauer anschließend Gelegenheit, sich selbst auf Zeitreise zu begeben. Dieser Workshop bietet sich v.a. dann an, wenn iPads für die Schüler:innen an der Schule vorhanden sind.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Anwendungen für den Geschichtsunterricht. - mögliche Aufgabenstellungen, Einsatzmöglichkeiten und Anwendungsszenarien. 	keine	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	<p>Beamer, evtl. iPad für jeden TN, WLAN</p>
9	Erstellen von Erklärvideos	<p>In diesem Workshop werden Möglichkeiten zum Erstellen von Erklärvideos für den Unterricht demonstriert. Dabei werden mehrere Tools kurz vorgestellt und Bildschirmaufzeichnung mit Boardmitteln und sowie das Tool „Simpleshow“ auch gemeinsam ausprobiert. Letzters eignet sich auch für die Erstellung entsprechender Videos durch die Schülerinnen und Schüler, die Vorgehensweise dazu wird ebenfalls im Angebot thematisiert.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - mindestens ein Tool zur Erstellung von Erklärvideos anwenden - die erstellten Videos veröffentlichen, sodass die Schüler:innen auf sie zugreifen können. 	grundlegender Umgang mit dem Gerät, das zur Erstellung genutzt werden soll	Einsteigen& Entdecken (Stufe I/II)	<p>Beamer; Endgerät mit Internetzugang</p>

