



SUMMSE

SCHULE UND MEDIEN MSE

Dienstag, 25. März 2025 - ab 14.30 Uhr
Schulcampus RBB Neubrandenburg GeSoTec

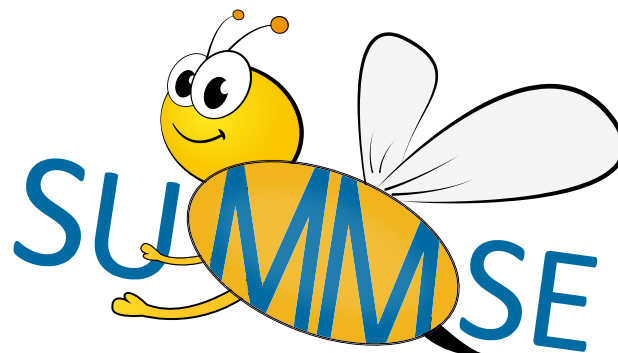
Fortbildungsnachmittag des Medienpädagogischen Zentrums
in Kooperation mit dem Institut für Qualitätsentwicklung M-V



Weitere Informationen und
Anmeldung auf dem Bildungsserver
<https://www.bildung-mv.de/summse>

Kontakt: Katrin Zeisler - 0385/58817394
K.Zeisler_01@bm.mv-regierung.de

MV 
Mecklenburg-Vorpommern
Ministerium für Bildung und
Kindertagesförderung



ABLAUFPLAN

- 14.30 Uhr Willkommen - Aula - Infostände
- 15.00 Uhr Eröffnung
- 15.30 Uhr Workshops (inkl. Kaffeepause)
- 18.00 Uhr Ausklang - Aula

WORKSHOPS - Bitte wählen Sie einen Workshop aus!

1 ATELIERARBEIT - MEDIENKOMPETENZ AKTIV FÖRDERN DURCH KOMPETENZORIENTIERTE AUFGABEN IN OFFENEN UNTERRICHTSPHASEN

Claudia Kosche - Medienpädagogische Multiplikatorin - Medienpädagogisches Zentrum MV

Mit der fortschreitenden Digitalisierung ist es unabdingbar, über eine veränderte Unterrichtskultur nachzudenken. Basierend auf der Unterrichtsmethode der Atelierarbeit lernen Sie die Digitalen Entdeckeraufgaben kennen und erfahren, wie diese in geöffneten Unterrichtsphasen integrativ genutzt werden können. Zudem werden Sie selbst in die Rolle des/der Lernenden schlüpfen, den Book Creator als multimediales Tool kennenlernen und erste Digitale Entdeckeraufgaben bearbeiten.

Hinweis: Bringen Sie gern Ihr eigenes iPad mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> Grundschullehrkräfte, Förderschullehrkräfte, Regionalschullehrkräfte - EinsteigerInnen und Fortgeschrittene

2 ENTDECKEN, ERLEBEN, PRÄSENTIEREN: UNTERRICHTSGÄNGE IN DER GRUNDSCHULE MIT DIGITALEN TOOLS

Jörg Frank – Medienpädagogischer Multiplikator, Medienpädagogisches Zentrum MV

In diesem praxisorientierten Workshop lernen Lehrkräfte, wie sie Unterrichtsgänge und deren Ergebnisse mithilfe ausgewählter Apps auswerten und präsentieren können. Die Teilnehmenden erfahren, welche digitalen Tools sich zur Dokumentation und Präsentation eignen und erarbeiten gemeinsam Methoden zur aktiven Einbindung der Schüler*innen. Durch interaktive Übungen und den Austausch von Best Practices erhalten die Teilnehmenden wertvolle Impulse für ihre eigene Unterrichtsgestaltung. Der Workshop richtet sich an Lehrkräfte der Grundschule und fördert die Integration von digitalen Medien in den Lernprozess.

Hinweis: Bringen Sie gern Ihr eigenes internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

Grund- und Förderschullehrkräfte

3 DIGITALE TAFELN

Matthias Kloß – Medienpädagogischer Multiplikator, Medienpädagogisches Zentrum MV

Mit der Umsetzung des Digitalpaktes kamen auch viele digitale Tafeln in die Klassenräume. Und jetzt? Neben dem nunmehr an einem Bildschirm geschriebenen Tafelbild bieten diese Geräte aufgrund ihrer Eigenschaften völlig neue Perspektiven für den Unterricht. In diesem Workshop stehen die neuen Möglichkeiten einer digitalen Tafel im Vordergrund. Dabei soll es aber nicht um das Nutzen der Grundfunktionen wie Stifte, Farben oder Lineale gehen, vielmehr stehen externe Tools und Anwendungsszenarien besonders im Focus, die die Tafel zu einem wirklichen interaktiven Erlebnis für Klasse und Lehrkraft werden lassen. Im zweiten Schritt soll es auch Gelegenheit geben, diese selbst zu erproben und für sich zu entdecken.

Hinweis: Bringen Sie gern Ihr eigenes internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

Lehrkräfte Sek I und Sek II, Schulträger – EinsteigerInnen



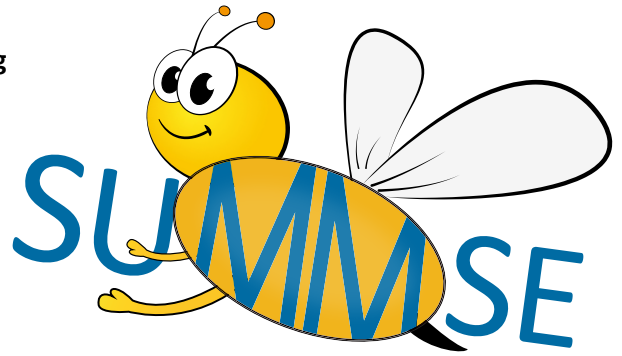
Mecklenburg-Vorpommern
Ministerium für Bildung und
Kindertagesförderung

4 EINSATZ VON DIGITALEN TAFELN IM UNTERRICHT **Uta Borchert - Grundschullehrerin - GS Ost Neubrandenburg**

Durch das Digitalpaket werden im Zuge der Zeit interaktive Tafeln in unseren Klassenzimmern einziehen. Damit die LehrerInnen sicher im Unterricht mit diesen arbeiten können, wird Ihnen in diesem Workshop die Möglichkeit gegeben, das Gezeigte und Vorgestellte an den Tafeln auszuprobieren. Sie erhalten einen Überblick über alle wichtigen Funktionen, wie das Zeichnen, Schreiben, das Nutzen von Vorlagen und Einfügen von Medien. Des Weiteren wird Ihnen gezeigt, wie vielfältig der Einsatz der digitalen Tafel im Unterricht sein kann.

Hinweis: Bringen Sie gern Ihr eigenes internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> Grundschullehrkräfte, Förderschullehrkräfte - EinsteigerInnen



5 ERSTELLE SPIELE, ANIMATIONEN UND TUTORIALS MIT SCRATCH VISUELL PROGRAMMIEREN FÜR EINSTEIGER MIT SYMBOLEN

Prof. Dr.-Ing. Andreas Wehrenpfennig, Hochschule Neubrandenburg

Die visuelle Programmiersprache Scratch erlaubt, ohne lästiges Kodieren sehr schnell und leicht Animationen durch die Kombination grafischer Symbole zu erstellen. So entstehen lustige Geschichten, Tutorials oder auch Spiele. Auch Lerninhalte von Geschichte oder Biologie über Geographie bis hin zu mathematisch-physikalischen Sachverhalten können so vermittelt und dargestellt werden. Dafür gibt es viele vorgefertigte grafische Elemente bis hin zu Audiosequenzen, wobei ganz leicht eigene Vorlagen wie Bilder, Karten und Tonaufnahmen usw. eingebunden und bearbeitet werden können. Ganz nebenbei lernt man Grundideen der Programmierung, ohne eine einzige Zeile Quellcode schreiben zu müssen.

Hinweis: Bringen Sie Ihr eigenes internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> alle Lehrkräfte

6 EINFACH DIGITAL UNTERRICHTEN MIT MASTERTOOL42 - EINFÜHRUNG - MODUL A **Dörte Gaikowski, Lars Drews, Team Digitale Lernhilfen, Medienpädagogisches Zentrum MV**

Die Anwendung „MasterTool42“ bietet eine Reihe von interaktiven Übungen, die Ihnen helfen, Ihren Unterricht zu individualisieren, zu differenzieren und Ihren Schülerinnen und Schülern ein zeitgemäßes Lernen zu ermöglichen. Mit einer Vielzahl an Werkzeugen können Sie sowohl vorhandene Übungen bearbeiten und somit anpassen bzw. erweitern als auch eigene Materialien erstellen. Eine Sammlung an sofort nutzbaren Übungen unterstützt Sie ebenso in der Vorbereitung, als auch in der Durchführung Ihres Unterrichts, je nach Schulart und Fach. In diesem Workshop lernen Sie grundlegende Funktionen der Software kennen und erhalten Ideen zum einfachen und schnellen Einsatz im Unterricht.

Hinweis: Wenn Sie bereits Zugang zu MasterTool42 haben, verwenden Sie im Workshop gerne Ihren eigenen Account. Falls der Zugang zur Software noch nicht besteht, wird Ihnen die Einwahl in einen Testaccount gewährt.

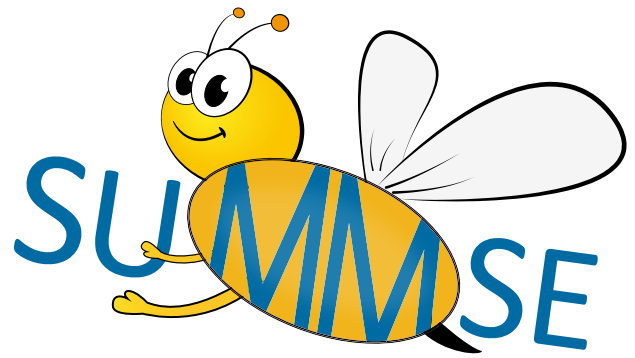
-> Grundschullehrkräfte, Förderschullehrkräfte, Sek 1

7 EINFACH DIGITAL UNTERRICHTEN MIT MASTERTOOL42 - FORTFÜHRUNG - MODUL B **Ines Brosien, Anne Krause, Team Digitale Lernhilfen, Medienpädagogisches Zentrum MV**

Die Anwendung „MasterTool42“ bietet eine Reihe von interaktiven Übungen, die Ihnen helfen, Ihren Unterricht zu individualisieren, zu differenzieren und Ihren Schülerinnen und Schülern ein zeitgemäßes Lernen zu ermöglichen. Mit einer Vielzahl an Werkzeugen können Sie sowohl vorhandene Übungen bearbeiten und somit anpassen bzw. erweitern als auch eigene Materialien erstellen. Eine Sammlung an sofort nutzbaren Übungen unterstützt Sie ebenso in der Vorbereitung, als auch in der Durchführung Ihres Unterrichts, je nach Schulart und Fach. In Modul B lernen Sie vorhandene digitale Übungen anzupassen, zu verändern und ganz kreativ neue Materialien für den Einsatz in Ihrem Unterricht zu erstellen. Dabei nutzen Sie die erweiterten Funktionen der Software, mit denen Sie ganz gezielt eigene Ideen umsetzen können

Hinweis: Wenn Sie bereits Zugang zu MasterTool42 haben, verwenden Sie im Workshop gerne Ihren eigenen Account. Falls der Zugang zur Software noch nicht besteht, wird Ihnen die Einwahl in einen Testaccount gewährt. Im Sinne des praktischen Ausprobierens ist ein eigenes digitales Endgerät notwendig.

-> Grundschullehrkräfte, Förderschullehrkräfte, Sek 1



8 DIGITALE MEDIEN, SOZIALE NETZWERKE UND CYBERGROOMING - WIE KANN ICH ALS LEHRKRAFT SEXUELLEN MISSBRAUCH ERKENNEN UND HANDELN?

Martin Bölter, LKA M-V

Die digitale Welt bietet jeder Altersgruppe überall und jederzeit die Möglichkeit zur Vernetzung, dem Austausch und der Kommunikation. Diese Erfolgsgeschichte hat jedoch auch Schattenseiten. Der Umgang mit digitalen Medien erfordert Medienkompetenz, die sich jedoch besonders die Jüngsten unserer Gesellschaft nicht in dem Tempo aneignen können, wie der Einfluss sozialer Medien an Bedeutung für ihr Leben gewinnen kann. Unüberlegtes Teilen von pornografischem Material, Selbstinszenierung und Nacktdarstellungen unbedacht an andere weiterleiten, Cybergrooming durch taktisch agierende Täterinnen und Täter in sozialen Netzwerken und Online-Spieleplattformen können zu sexuellem Missbrauch und traumatisierenden Erlebnissen führen. In diesem Workshop erhalten Sie in Vortragsform wichtige Informationen und hilfreiche Tipps zu Fragen wie: · Was ist sexueller Missbrauch? · Was kann ich tun bei Vermutung und Verdacht? · Wie kann ich mit Kindern über sexualisierte Gewalt sprechen? Dabei erhalten Sie kriminalwissenschaftliche Einblicke über typisches Täterverhalten zur Anbahnung sexueller Tathandlungen („Grooming“ / „Cybergrooming“) und ihren Formen in analoger und digitaler Welt, erfahren die Unterschiede von strafbewährter Tathandlung und Grenzverletzung und erhalten hilfreiche Informationen zum Umgang mit belastenden Situationen für Sie als Lehrkraft sowie vermeintlich betroffenen Kindern und Jugendlichen.

-> alle Lehrkräfte und Interessierte

9 INDIVIDUELLE FÖRDERUNG MIT DER ANTON APP

Lea Petrenz - Anton App

Entdecken Sie die Anton-App: In diesem Workshop stellen wir Ihnen die Anton App vor und legen hierbei den Fokus auf neue Fächer und Funktionen. Sie erfahren, wie die App im Unterricht, für Hausaufgaben und zur individuellen Förderung der Schülerinnen und Schüler eingesetzt werden kann. Zudem werden die Möglichkeiten für Lehrkräfte zur Gruppen- und Schulverwaltung präsentiert. Am Ende gibt es eine offene Fragerunde, um all Ihre Fragen zu klären. Sie können Anton im Browser öffnen (<https://anton.app>) oder die App via Google Play Store oder Apple App Store auf dem Smartphone/Tablet herunterladen.

Hinweis: Bringen Sie gern Ihr eigenes Gerät mit, falls möglich. Anmeldecodes werden von uns kostenfrei verteilt, falls Sie noch keinen eigenen Anton-Account haben. Sie können natürlich auch gern die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort nutzen.

-> alle Lehrkräfte - EinsteigerInnen und Fortgeschrittene

10 KI IN DER SCHULE

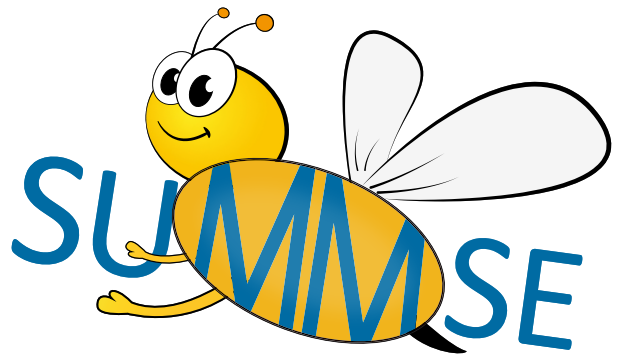
Uwe Kranz, Nina Erbach - Regionalbeauftragter für Medienbildung - Medienpädagogisches Zentrum MV, Fortbildungsbeauftragte IQ M-V

In diesem Workshop möchten wir Sie für das Thema Künstliche Intelligenz (KI) begeistern und ihnen Grundlagen darüber vermitteln. KI gehört zu den Kernthemen des 21. Jahrhunderts und beeinflusst immer mehr Bereiche des täglichen Lebens. Da ist es wichtig, dass junge Menschen wissen, was sich hinter dem Begriff „KI“ verbirgt und welche Auswirkungen sie auf unsere Gesellschaft hat. Ziele des Workshops sind, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ein grundlegendes Verständnis von KI erlangen und erkennen, wie sie in Zukunft mit diesem Thema umgehen werden.

Auch die KI-Assistenzen von fobizz werden im Workshop thematisiert, vorgestellt und können gemeinsam ausprobiert werden.

Hinweis: Bitte bringen Sie ein internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> alle Lehrkräfte und Schulträger – EinsteigerInnen



11 KÜNSTLICHE INTELLIGENZ IM KLASSENZIMMER

Thomas Ullrich, Klett Verlag

Die Welt der künstlichen Intelligenz wächst kontinuierlich und eröffnet dadurch spannende Möglichkeiten. Vor allem birgt Sie neue Chancen, wie Ihr Arbeitsalltag entlastet und Ihre Lernenden erfolgreich unterstützt werden können.

Teil 1 – KI-basierte Leseförderung mit dem Lautlesetutor LaLeTu für die Klassen 2-10

Der Lautlesetutor ist ein innovatives Werkzeug zur Messung und Verbesserung der Leseflüssigkeit am Tablet oder Notebook. Die patentierte Sprachtechnologie hört den Lernenden zu und misst dabei die Leseflüssigkeit. Der LaLeTu kann so mittels weniger Klicks zuverlässig und vergleichbar die Leseflüssigkeit ganzer Klassen messen und sehr differenziert fördern.

Teil 2 – KI verstehen eCourse – Clever erklärt. Clever eingesetzt. Klasse 7-10

Zuverlässig, aktuell und ganzheitlich bietet der KI verstehen eCourse Orientierung im dynamischen Thema KI. Der eCourse unterstützt Sie dabei, die vielen Facetten Künstlicher Intelligenz mit Ihren Lernenden zu beleuchten:

- Verständnis für die Funktionsweise von KI erlangen
- Chancen und Risiken von KI reflektiert einschätzen
- KI-generierte Ergebnisse kritisch hinterfragen
- KI-Tools effektiv im Lernprozess einsetzen

Hinweis: Bringen Sie gern Ihr eigenes internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> Lehrkräfte Sek I & Sek II, EinsteigerInnen

12 365° DATENSCHUTZ – DER RUNDUMBLICK AUF SCHULALLTÄGLICHE DATENSCHUTZ-HERAUSFORDERUNGEN.

Max Luber - Gemeinsamer Datenschutzbeauftragter an Schule, eGo-MV

Was darf im Klassenzimmer ausgestellt, was darf im Schulflur gezeigt werden?

Was ist erlaubt, wenn Familien um Fotos von der Klassenfahrt bitten?

Dürfen Lern-Apps für Hausaufgaben verwendet werden? Und wie umgehen mit der Veröffentlichung von Schüler*innenarbeiten auf der Schulwebseite?

Datenschutz im Schulalltag wirft oft genau solche Fragen auf und betrifft uns alle – von der Klassenraumgestaltung über den Einsatz digitaler Tools im Unterricht bis hin zur Kommunikation mit Erziehenden und Schüler*innen. In diesem Workshop wird das Thema anhand konkreter Beispiele aus dem Schul- und Unterrichtsalltag greifbar und anschaulich gemacht und es werden pragmatische und rechtssichere Lösungen aufgezeigt. Freuen Sie sich auf praxisnahe Unterstützung und klare Antworten auf die Datenschutz-Fragen, die Sie im Schulalltag bewegen! Sie erfahren, wie Datenschutz einfach und unkompliziert in den Schul- und Unterrichtsalltag integriert werden kann – für einen sicheren, entspannten und modernen Umgang mit sensiblen personenbezogenen Daten.

-> alle Lehrkräfte, Schulträger

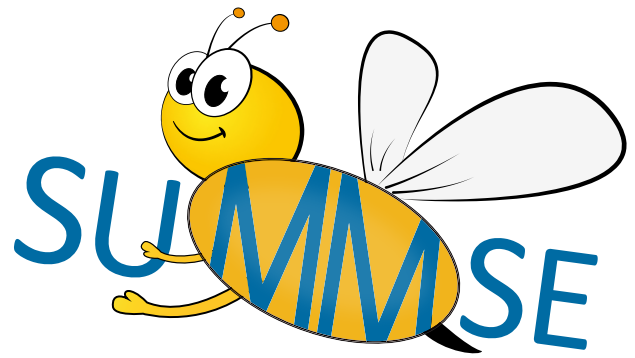
13 BETTERMARKS - ADAPTIVES LERNSYSTEM FÜR MATHEMATIK

Stephan Kemper - Projektkoordinator Schule / Hochschule

Im Unterricht? Zu Hause? Hybrid? Lernen Sie die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten von bettermarks kennen und probieren diese direkt vor Ort aus. Egal ob als digitales Arbeitsheft, als Hausaufgaben-Tool, zur Lernstandsanalyse oder zur Förderung aller bzw. einzelner SchülerInnen: bettermarks steht Ihnen im Rahmen des Landeslizenzen MVs uneingeschränkt zur Verfügung und unterstützt in allen Situationen, denn bettermarks analysiert alle Eingaben, erkennt dabei richtige Ansätze und befindet systematische Fehler. Das System reagiert sofort mit konstruktiven Hilfestellungen und detaillierten Lösungswegen und hilft Fehler nachzuvollziehen, zu korrigieren und Anforderungen sinnvoll zu wiederholen.

Hinweis: Bitte bringen Sie ein eigenes Endgerät (Tablet oder Laptop) mit oder nutzen Sie die iPad-Ausleihe vor Ort. Legen Sie sich gern vorab einen Lehrerzugang bei bettermarks an.

-> Lehrkräfte Sek I - EinsteigerInnen und Fortgeschrittene



14 SPIEL MIT. DAS ESCAPE GAME GENERAL SOLUTIONS

Claudia Carla, Ev. Akademie der Nordkirche; Sabine Münch, Medientrecker MMV

Das Escape Game General Solutions zeigt auf, wie die ständige Bewertung unseres Verhaltens durch das Social Scoring System eines Konzerns unser Verständnis von Freiheit und Demokratie verändert. Welche Bezüge hat das Spiel zum realen Leben? Wie gestalten wir die digitale Welt? Spiel- und Lernangebot für Gruppen (ab 14 Jahren) mit bis zu zehn Teilnehmenden.

Hinweis: Hier soll das Spiel vorgestellt, gespielt und kurz ausgewertet werden. Ein zusätzliches Training im Nachgang berechtigt auch zum Ausleihen der Spielboxen für den Einsatz in der eigenen Schul-Praxis. Weitere Info zum Spiel:

<https://t1p.de/summseescapegame>

-> alle Lehrkräfte

15 ITSLEARNING VERSTEHEN - PLANUNG, KOMMUNIKATION UND UNTERRICHT LEICHT GEMACHT (MODULE G1, G2, G3)

Ulrike Bähr, Saskia Kurdewan, Nena Iske, Tobias Hilsenitz, Medienpädagogische MultiplikatorInnen - Medienpädagogisches Zentrum MV

In diesem praxisnahen Workshop lernen Sie das Lernmanagementsystem itslearning grundlegend kennen. Wir behandeln die Inhalte der Grundlagenmodule G1, G2 und G3. Die Teilnehmenden lernen unter anderem sicher auf der Plattform zu navigieren, die Funktionen der Schul-Cloud MV zu verstehen, Kurse anzulegen, zu strukturieren und für verschiedene Anlässe zu planen, Nachrichten und Mitteilungen optimal nutzen und vieles mehr.

Hinweis: Bitte bringen Sie unbedingt Ihre verifizierten Zugangsdaten zu itslearning sowie ein eigenes Endgerät (Laptop oder Tablet) mit. Für eine besonders gewinnbringende Workshoparbeit empfehlen wir außerdem, eigene digitale Unterrichtsmaterialien wie Arbeitsblätter oder digitale Unterrichtsvorbereitungen dabei zu haben. So können Sie das Gelernte direkt auf Ihre eigenen Inhalte anwenden und profitieren doppelt!

-> alle Lehrkräfte, EinsteigerInnen, AdministratorInnen aller Schularten

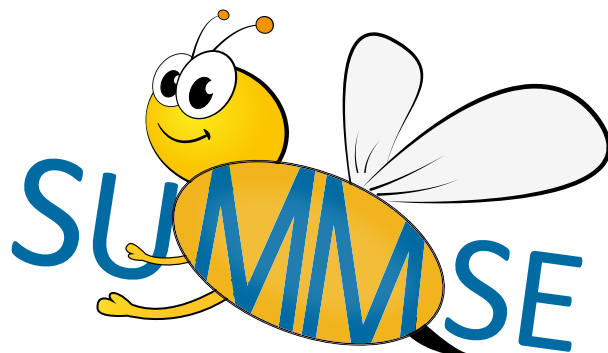
16 ITSLEARNING AKTIVITÄTEN NUTZEN - FORTGESCHRITTENENMODUL F4 UND SPRECHSTUNDE

Franziska Hagemeister, Max Sandner, Medienpädagogische MultiplikatorInnen - Medienpädagogisches Zentrum MV

In diesem praxisnahen Workshop lernen Sie das Lernmanagementsystem itslearning vertiefend kennen. Wir behandeln die Inhalte des Fortgeschrittenenmoduls F4 und beantworten Ihre Fragen rundum itslearning. Die Teilnehmenden lernen unter anderem die itslearning-Ressourcen Aufgabe und Auftrag für Lern- und Rückmeldeprozesse einzusetzen und die Office-Online-Dokumente für verschiedene Unterrichtsszenarien, z.B. kollaboratives Arbeiten, zu nutzen.

Hinweis: Bitte bringen Sie unbedingt Ihre verifizierten Zugangsdaten zu itslearning sowie ein eigenes Endgerät (Laptop oder Tablet) mit. Für eine besonders gewinnbringende Workshoparbeit empfehlen wir außerdem, eigene digitale Unterrichtsmaterialien wie Arbeitsblätter oder digitale Unterrichtsvorbereitungen dabei zu haben. So können Sie das Gelernte direkt auf Ihre eigenen Inhalte anwenden und profitieren doppelt!

-> alle Lehrkräfte, Fortgeschrittene



17 GLOBALE ANSICHTEN, LOKALE GESCHICHTEN“ – NEUBRANDENBURG DIGITAL ENTDECKEN

Ralf Löwner, Hochschule Neubrandenburg

Virtuelle Globen und Karten nutzen, um die Entwicklung der Stadt zu analysieren.

Neubrandenburg – eine Stadt mit Geschichte, die es zu entdecken gilt! In diesem interaktiven Workshop begeben wir uns gemeinsam auf eine virtuelle Reise durch die Stadtentwicklung von den ersten Kartierungen im 16. Jahrhundert bis in die Gegenwart. Lernen Sie, wie moderne digitale Werkzeuge wie virtuelle Globen und frei verfügbare Karten den Unterricht bereichern können. Gemeinsam erschließen wir spannende Inhalte, die Sie direkt in Ihre Klassen bringen können: von einer Einführung in die Möglichkeiten virtueller Globen und webbasierter Kartendienste über Tipps und Tricks zur Datensuche im Internet und deren Einbindung in digitale Karten bis hin zur Analyse und dem Vergleich der Entwicklungsphasen der Stadt Neubrandenburg auf Basis historischer und aktueller Daten. Zum Abschluss gestalten Sie eine eigene, personalisierte Karte – perfekt für kreative Projekte mit Ihren Schüler*innen. Dieser Workshop vermittelt nicht nur methodische Kompetenzen, sondern bietet auch faszinierende Einblicke in die lokale Geschichte Neubrandenburgs. Sie erweitern Ihre digitalen Kompetenzen und erhalten praxisnahe Anregungen, um Ihren Unterricht spannend und interaktiv zu gestalten. Tauchen Sie ein in die Welt der digitalen Stadtforschung – für globale Perspektiven und lokale Geschichten, die begeistern!

Hinweis: Bringen Sie gern Ihr eigenes internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> alle Lehrkräfte

18 DIGITALES LERNEN UND LEHREN, INTERAKTIV ÜBEN UND VERNETZEN MIT EINEM SYSTEM: BIBOX

Kerstin Hellige, Westermann

Im praktischen Workshop erarbeiten Sie Möglichkeiten zur Vorbereitung und Präsentation von Lerninhalten sowie zur interaktiven Kommunikation mit Ihren Schülerinnen und Schülern. Die BiBox ist das digitale Unterrichtssystem mit E-Book und zahlreichen Zusatzmaterialien, integrierten und integrierbaren interaktiven Übungen sowie Vernetzungsmöglichkeiten mit weiteren digitalen Lehr- und Lernprogrammen von Westermann. Im Workshop erarbeiten Sie diese Funktionen und kommunizieren mit einer fiktiven Klasse über Materialfreigabe und -rückgabe. Sie testen interaktive Übungen und weitere digitale Möglichkeiten für einen modernen Unterricht in allen Fächern. Hinweis: Bitte bringen Sie ein internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie die iPad-Ausleihe vor Ort. Alle Teilnehmenden erhalten Testlizenzen der für den Workshop relevanten Programme. Voraussetzung zur praktischen Teilnahme und für die Aktivierung der Testlizenzen ist das Anlegen eines Kundenkontos mit Online-Zugang unter www.westermann.de - sofern noch nicht vorhanden.

-> Lehrkräfte: Sek I & Sek II

19 POLYLINO SCHULE - DER DIGITALE MEHRSPRACHIGE BILDERBUCHSERVICE FÜR DIE GRUNDSCHULE

Jens Mattern - Polyloino, ILT Deutschland GmbH

Polyloino ist mehr als nur eine digitale Bibliothek. Polyloino Schule ist ein innovatives Tool, das das Leseengagement und Leseverständnis fördert, die Lesefertigkeiten der Schüler entwickelt und sowohl die Muttersprache als auch die Mehrsprachigkeit stärkt. Mit Polyloino werden alle Kinder durch vielfältige Leseerlebnisse eingeschlossen! Mit Polyloino können Ihre Schüler in Tausende von Büchern eintauchen. Die Plattform bietet entsprechende Audios in über 70 Sprachen, inklusive Gebärdensprache, was das Lesen zu einem interaktiven und inklusiven Erlebnis macht. Neben dem Kennenlernen und Ausprobieren der Plattform informieren wir Sie im Workshop auch über Förderprogramme wie das Startchancenprogramm, um Polyloino in Ihre Schule zu bringen und die Lesekompetenz und Mehrsprachigkeit Ihrer Schüler zu fördern!

-> Grundschullehrkräfte, Förderschullehrkräfte, DAZ-Lehrkräfte, Regionalschullehrkräfte, Schulträger - EinsteigerInnen



Mecklenburg-Vorpommern
Ministerium für Bildung und
Kindertagesförderung