



SUMMSE

SCHULE UND MEDIEN MSE

Dienstag, 15. Oktober 2024 - ab 14.30 Uhr
Schulcampus RBB Neubrandenburg GeSoTec

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

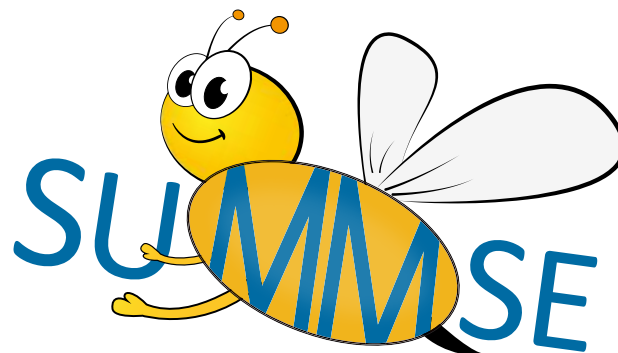


Weitere Informationen und
Anmeldung auf dem Bildungsserver
<https://www.bildung-mv.de/summse>

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

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 DIGITALE ENTDECKERAUFGABEN – MEDIENKOMPETENZ GEZIELT UND EFFEKTIV FÖRDERN

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.

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

-> Grundschullehrkräfte, Förderschullehrkräfte, Regionalschullehrkräfte - EinsteigerInnen und Fortgeschrittene

2 EINSATZ DES BOOK CREATORS IM UNTERRICHT

Jörg Frank - Medienpädagogischer Multiplikator - Medienpädagogisches Zentrum MV

Der Book Creator ist ein digitales Tool, welches das Erstellen interaktiver Bücher auf Tablets, Flash, iPads und Computern ermöglicht. Der Book Creator ist besonders für die Verwendung im Bildungsbereich geeignet und bietet den Lehrern und Lehrerinnen vielfältige Einsatzmöglichkeiten zum Lernen. Die Teilnehmenden erhalten konkrete Einsatzideen und legen einen Lehrer-Account an. In praktischen Übungen werden erste Schritte zum Kennenlernen aufgezeigt. Für die Erstellung eines Lehreraccounts benötigen Sie eine E-Mail-Adresse und die dazugehörigen Anmeldedaten.

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

-> Grundschullehrkräfte, Förderschullehrkräfte - EinsteigerInnen

3 KLEINER RECHNER GANZ GROSS - DER CALLIOPE MINI IN DER SCHULE

Matthias Kloß - Medienpädagogischer Multiplikator - Medienpädagogisches Zentrum MV

Der Calliope mini erlebte inzwischen seine dritte Auflage. 2015 einst für den Bildungsbereich entwickelt, hat er sich in der Schullandschaft inzwischen seinen Platz im Informatik-Unterricht gesichert. In diesem Workshop soll neben einem kleinen Überblick über die Möglichkeiten auch anhand kleiner Projekte einmal beleuchtet werden, wie man den kleinen Einplatinenrechner als praktischen Helfer für den Schulalltag oder als kleines Forschungsobjekt nutzen kann. Er richtet sich an Lehrkräfte, die Lust haben, mit Hilfe der Blockprogrammierung einfache Programme zu gestalten und am Calliope v2 auszuprobieren. Er ist somit auch für EinsteigerInnen geeignet.

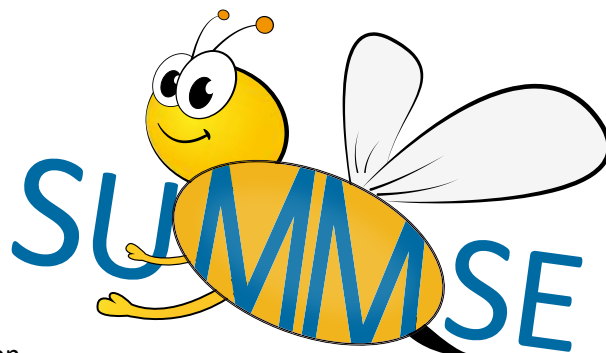
-> Lehrkräfte Sek I und Sek II, Schulträger - EinsteigerInnen

4 SCHULEN WANDELN SICH LANGSAMER ALS KIRCHEN!? INNOVATION UND WANDEL STEuern AM BEISPIEL DER REGIONALEN SCHULE AM LINDETAL

Peter Hofmann - Schulleiter der Regionalen Schule Am Lindetal Neubrandenburg

In diesem Workshop soll die These des norwegischen Bildungsreformers Per Dahlin widerlegt werden, dass sich Schulen langsamer wandeln als andere traditionelle Institutionen.

Die TeilnehmerInnen erhalten praxisnahe Einblicke, wie Innovationsprozesse und Wandel an der Regionalen Schule Am Lindetal gesteuert werden. Als Schule setzen wir einen Schwerpunkt unserer Arbeit in stetige Veränderung und aktive Transformation von Schule. Im Rahmen eines Inputs werden Herausforderungen und Erfolge, die auf diesem Weg gemeistert wurden, aufgezeigt.



Zudem werden Einblicke in erprobte (digitale) Strategien und Methoden für nachhaltige Veränderungen gegeben.

Im Anschluss sollen in Form einer Diskussionsrunde eigene Ideen für den Wandel von Schulen ausgetauscht und diskutiert werden.

-> Schulleitungen, Lehrkräfte mit Leitungsfunktionen bzw. solche, die Leitungsfunktionen anstreben und/ oder Transformation von Schule gestalten wollen

5 WORKSHEET CRAFTER – INTERAKTIVE ÜBUNGEN FÜR EINSTEIGERINNEN

Birgits Kerls - Medienpädagogische Multiplikatorin - Medienpädagogisches Zentrum MV

Erstellung von interaktiven Übungen für den Worksheet Crafter Go

Hinweis: Notebook mit installierter aktuellster Vollversion – Worksheet Crafter und Tablet / iPad mit der App Worksheet Crafter Go oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> Grundschullehrkräfte, Förderschullehrkräfte - EinsteigerInnen

6 WORKSHEET CRAFTER FÜR FORTGESCHRITTENE

Janine Radtke - Medienpädagogische Multiplikatorin - Medienpädagogisches Zentrum MV

Erstellen von interaktiven Arbeitsblättern für den Worksheet Go, Anlegen von Schüler ID's - Rückkanal – SchülerInnen-Rückmeldung

Hinweis: Notebook! mit installierter aktuellster Vollversion „Worksheet Crafter“ zum Erstellen der digitalen Arbeitsblätter (LehrerInnen-Sicht), Tablet / iPad mit der App Go! zum Lösen der Arbeitsblätter (SchülerInnen-Sicht) Bringen Sie die beschriebenen Endgeräte gern mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihstation vor Ort.

-> Lehrkräfte Klasse 1 - 6 - Fortgeschrittene

7 BETTERMARKS - ADAPTIVES LERNSYSTEM FÜR MATHEMATIK (SEK I & II)

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 Schüler:innen: 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 findet 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 eigenes Endgerät (Tablet oder Laptop) mitbringen und idealerweise vorab einen Lehrzugang bei bettermarks anlegen.

-> Lehrkräfte Sek I - EinsteigerInnen und Fortgeschrittene

8 DIGITALE MEDIENKOMPETENZ IN DER GRUNDSCHULE: WERKZEUGE UND ANWENDUNGEN ENTDECKEN

Laureen Zschäbitz - Digitales Klassenzimmer Rostock

Kommen Sie mit und tauchen ein in die digitale Medienkompetenz im Grundschulunterricht! Unser interaktiver Workshop „Digitale Werkzeuge für Grundschulen“ bietet eine Auswahl innovativer Apps und Tools, die speziell für die Grundschule entwickelt wurden. Erleben Sie praxisnahe Anwendungen und kreative Lösungen und lernen, wie Sie digitale Medien sinnvoll in den Unterricht integrieren können. Von interaktiven Lernspielen bis hin zu nützlichen Organisations-Tools – hier erhalten Sie vielfältige Einblicke und inspirierende Ideen für einen modernen und zeitgemäßen Unterricht. Bringen Sie gern Ihre eigenen Endgeräte mit und/oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> Grundschullehrkräfte - EinsteigerInnen und Fortgeschrittene

9 NEUE PERSPEKTIVEN MIT AUGMENTED UND VIRTUAL REALITY

Christine Bach - Digitales Klassenzimmer Rostock

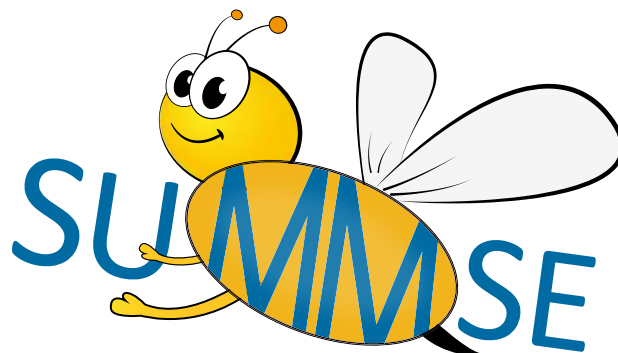
Wie kann zeitgemäßes Lernen ermöglicht und gestaltet werden? Virtual und Augmented Reality (AR/VR) ermöglichen die Erweiterung der Realität durch virtuelle Zusatzinformationen in Echtzeit. Diese Technologien bieten Ihnen die Gelegenheit, komplexe Inhalte und Sachverhalte realitätsnah in Ihrem

Klassenzimmer abzubilden und Informationen bedarfsorientiert zu

vermitteln. Im Workshop erfahren Sie, was AR/VR leisten und wie Sie diese in Ihrem

Unterricht einsetzen können. Bitte bringen Sie auch ein internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> alle Lehrkräfte - Einsteiger und Fortgeschrittene



10 DIGITALE TAFELN - INTERAKTIVE MÖGLICHKEITEN IM UNTERRICHT

Oliver Götz - Digitales Klassenzimmer Rostock

In diesem Workshop erfahren Sie, wie eine interaktive Tafel unabhängig vom Hersteller aufgebaut ist. Sie erhalten einen umfassenden Überblick über alle wichtigen Funktionen wie das Schreiben, Zeichnen und Einfügen von Medien. Im nächsten Schritt lernen Sie, wie Sie dynamische Tafelbilder erstellen und komplexe Inhalte auf einer interaktiven Tafel darstellen können. Bitte bringen Sie ein internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> alle Lehrkräfte - EinsteigerInnen und Fortgeschrittene

11 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 ihnen 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 ist.

-> Grundschullehrkräfte, Förderschullehrkräfte - EinsteigerInnen

12 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. 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

13 VIDEOANALYSE IM PHYSIKUNTERRICHT

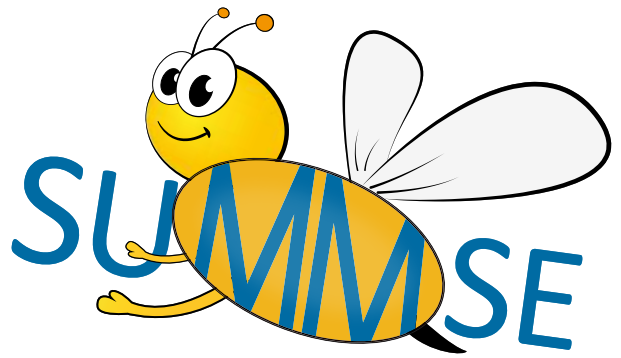
Tobias Schoel - Fachreferent für Physik, IQ M-V

Wie können Bewegungen im Physikunterricht mit Hilfe von Videos analysiert werden?

Welche Fähigkeiten sollte die Software haben? Welche didaktischen Gewinne ergeben sich? Diese Fragen werden im praktischen Workshop untersucht.

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

-> EinsteigerInnen



14 EXCEL FÜR DEN UNTERRICHT – ERSTE SCHRITTE FÜR EINSTEIGER

Christian Radicke - Medienpädagogischer Multiplikator -
Medienpädagogisches Zentrum MV Einstieg in Excel:

- Grundlagen Tabellenkalkulation
- Daten eingeben und formatieren
- eigene Berechnungen durchführen
- Diagramme einfach erstellen

Bringen Sie gern Ihren eigenen PC mit Excel Installation mit oder nutzen Sie einen Schul-PC vor Ort.

-> Lehrkräfte Sek I und Sek II - EinsteigerInnen

15 (ERKLÄR)FILM AB! – LERNVIDEOS ERSTELLEN MIT SIMPleshOW

Antje Prejawa - Regionalbeauftragte für Medienbildung - Medienpädagogisches Zentrum MV
„Möchten Sie ein kostenfreies Tool ausprobieren, mit dem Ihre Klasse und Sie in einer Doppelstunde auf einfache Weise leicht verständliche und ansprechende Erklärvideos erstellen können? Möchten Sie sich zusätzlich mit KollegInnen zu Einsatzmöglichkeiten im Unterricht austauschen? Dann sind Sie in diesem Workshop richtig!

Zum Herstellen der Filme benötigen Sie kein umständliches Equipment. Ihre SchülerInnen und Sie müssen auch nicht zeichnen oder Filme schneiden können, um motiviert und mit Spaß einen selbst ausgedachten Text oder Unterrichtsinhalt ansprechend zu visualisieren und in ein animiertes und vertontes Video zu verwandeln. Das erledigt die KI von Simpleshow, wenn nötig in unterschiedlichen Sprachen!

Hinweis: Bitte bringen Sie zum Workshop Ihr digitales und voll aufgeladenes Endgerät mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> Lehrkräfte Sek I und Sek II - EinsteigerInnen

16 WIR ALLE SIND KARTOGRAPHIERENDE – DATENERHEBUNG MIT DEM EIGENEN MOBILTELEFON

Ralf Löwner - Hochschule Neubrandenburg

Mit Hilfe von mobilen Endgeräten werden Findlinge im Bereich der HSNB kartiert und Daten zu deren Eigenschaften erhoben. Als Grundlage dient die OpenStreetMap.

- Kurze Einführung zu Freie Daten und FOSS;
 - Kurze Einführung in das Thema: Was sind Findlinge? Welche (Attribut-) Daten können hierzu erhoben werden?
 - Vorstellung eines Gesamtprojektes in QGIS;
 - Installation der QField-App und „Hochladen“ des Projektes auf das eigene Mobiltelefon; Einteilung in Gruppen;
 - Im „Gelände“: Einweisung in die Nutzung der Endgeräte; Kartierung von Findlingen im Bereich der HSNB f.
- Wieder im Computerraum: Einbindung („Download“) der Daten der einzelnen Kartiergruppen in ein Gesamtprojekt;
- Vergleich und Auswertung der Ergebnisse.

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

-> Lehrkräfte Sek I und Sek II - EinsteigerInnen

17 SCRATCH - VISUELLES PROGRAMMIEREN VON GESCHICHTEN UND SPIELEN FÜR KIDS UND EINSTEIGER

Prof. Dr. Ing. Andreas Wehrenpfennig - Hochschule Neubrandenburg

Die visuelle Programmiersprache Scratch erlaubt sehr schnell und leicht kleine Animationen durch die Kombination vorgefertigter grafischer Symbole zu erstellen. Dazu gibt es viele vorgefertigte Elemente bis hin zu Audiosequenzen, wobei auch leicht eigene Vorlagen wie Bilder, Karten und Tonaufnahmen usw.

eingebunden und bearbeitet werden können. So entstehen lustige Geschichten, Tutorials oder auch Spiele. Nebenbei lernt man Grundideen der Programmierung, ohne eine einzige Zeile Quellcode schreiben zu müssen.

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

-> Lehrkräfte Sek I und Sek II - EinsteigerInnen



18 MIT GEOFERNERKUNDUNG DIE ERDE AUS DER VOGELPERSPEKTIVE IMMER WIEDER NEU ENTDECKEN

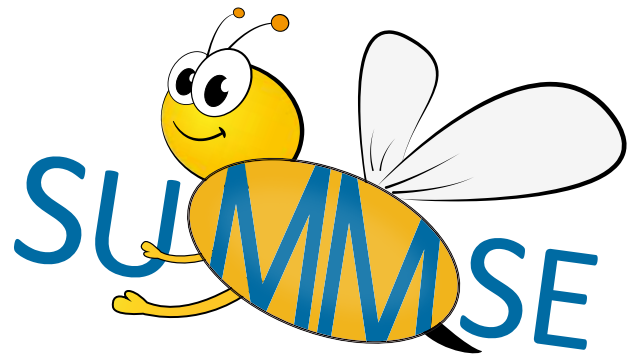
Prof. Dr. rer. nat. Frank Günther - Hochschule Neubrandenburg

Erdbeobachtung mit dem EO-Browser (EO für Earth Observation) basiert auf einer umfangreichen und leicht zugänglichen Sammlung von Satellitenbildern, um schnell eigene Anwendungsbeispiele in interaktive Lerneinheiten integrieren zu können. Wir besprechen der Geofernerkundung zugrunde liegende Konzepte und

spannende Visualisierungsmöglichkeiten digitaler Bilddaten. Für viele geografische Fragestellungen ist es oft

sinnvoll mehrere Aufnahmen zu vergleichen (Zeitverläufe, verschiedene Farbkombinationen oder sekundär abgeleitete Datenprodukte). Erstellen und bewerten Sie daher selbst kleine Zeitreihen, um z.B. Veränderungen der Landoberfläche sichtbar zu machen. Vorher-Nachher-Vergleiche und die Möglichkeit, kurze Videoclips zu erstellen, bieten einen interessanten und zugleich spielerischen Einstieg in diesen Bereich der Geoinformatik und Kompetenzen im Umgang mit digitalen Geodaten. Bitte bringen Sie ein internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> Lehrkräfte Sek I und Sek II - EinsteigerInnen



19 EINFACH DIGITAL UNTERRICHTEN MIT MASTERTOOL42 – GRUNDLAGEN UND WEITERFÜHRENDE KENNTNISSE ZUM EFFEKTIVEN EINSATZ IM UNTERRICHT

Ines Brosien, Anne Krause, Lars Drews - 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 sowohl 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. Teilnehmende sollten im Sinne des praktischen Ausprobierens über einen eigenen PC-Arbeitsplatz (PC-Raum der Schule) oder mindestens über ein eigenes digitales Endgerät, z. B. Notebook verfügen. Test-Zugänge zum Einloggen in die Webanwendung werden gestellt.

Eigene Zugänge können genutzt werden. Nutzen Sie ansonsten gern die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> Grundschullehrkräfte, Sekundarstufe I - EinsteigerInnen

20 EINFÜHRUNG IN DIE FOBIZZ KI-TOOLS

Julia Harmatha - Medienpädagogische Multiplikatorin - Medienpädagogisches Zentrum MV

Diese Fortbildung gibt einen Überblick über die KI-Tools, die durch den kostenfreien Zugang zur Plattform fobizz genutzt werden können. Neben allgemeinen Überlegungen zu Unterrichtsplanungen, welche fächerunabhängig eingesetzt werden können, werden spezifische Beispiele für die Fächer Deutsch und Geschichte gezeigt. Im Kern der Veranstaltung sollen von den Teilnehmenden dann eigene Unterrichtsmaterialien mithilfe der KI-Assistenz unter Anleitung erstellt werden. Das Seminar ist vor allem für EinsteigerInnen aus allen Fachbereichen der Sekundarstufe I und II geeignet. Sie benötigen zur Teilnahme ein eigenes digitales Endgerät und sollten sich bereits bei fobizz registriert haben. Zugangsdaten bitte nicht vergessen! Sie können auch die iPad-Ausleihe vor Ort nutzen.

-> Lehrkräfte Sek I und II - EinsteigerInnen

21 KI IN DER SCHULE

Uwe Kranz, Sönke Voß, Nina Erbach - Regionalbeauftragte für Medienbildung - Medienpädagogisches Zentrum MV, Fortbildungsbeauftragte IQ M-V

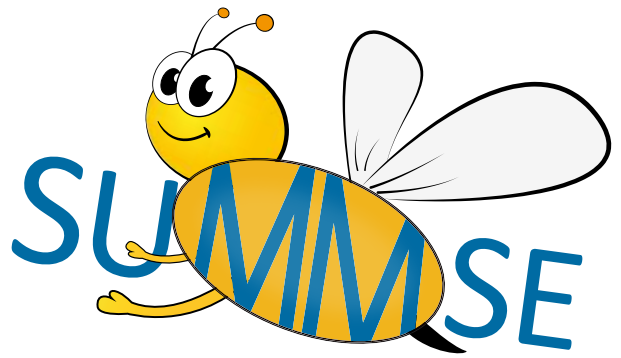
In diesem Workshop möchten wir Sie für das Thema Künstliche Intelligenz (KI) begeistern und ihnen Grundlagen darüber vermitteln. KI gehört zu den Kernthemen des 21.



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.

Ziel des Workshops ist, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ein grundlegendes Verständnis von KI erlangen und erkennen, wie sie in Zukunft mit diesem Thema umgehen werden. Bitte bringen Sie ein internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> alle Lehrkräfte und Schulträger - EinsteigerInnen



22 DER LAUTLESETUTOR UND DIE HAMBURGER SCHREIBPROBE SMART

Thomas Ullrich - Ernst Klett Verlag

LaLeTu, der Lautlesetutor: Entwickelt vom Erfinder der patentierten "Digi Sapiens KI-Leseanalytik" und dem Ernst Klett Verlag, ermöglicht der LaLeTu differenzierte Lautleseübungen am Tablet oder Notebook. Die Leseflüssigkeit wird analysiert, ausgewertet und übersichtlich dargestellt, um Vergleiche zu ermöglichen. Wir möchten Sie für den einzigartigen LautLeseTutor (LaLeTu) begeistern.

HSP smart: Die HSP smart ist eine neuartige adaptive Online-Lösung des bewährten diagnostischen Konzepts der Hamburger Schreib-Probe für die Klassen 1-10. Planung, Durchführung und Auswertung finden im Klett Diagnostikportal statt. Lernende bearbeiten den Test in einer Online-Oberfläche. Während der Durchführung passt sich der Test den Eingaben an. Nach der Testdurchführung erhalten Sie eine detaillierte und wissenschaftlich abgesicherte Einordnung der Rechtschreibfähigkeit. HSP smart entlastet Sie und schenkt Zeit für individuelle Lern- und Förderangebote.

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

-> alle Lehrkräfte und Schulträger - EinsteigerInnen

23 VON BRICKFILM BIS PIXILATION STOP MOTION

Sabine Münch - Medientrecker MMV

Dieser Workshop bietet einen blitzschnellen Einstieg in die Welt der Stop-Motion-Animation. Nach ein paar Best-Practice-Leckerbissen aus der Medientreckerarbeit und Tipps für die eigene Praxis geht es vor Allem ums selbst Tüfteln und Ausprobieren - ob mit Kaffeebecher, Lego, Knete, Papier, Schuh oder Mensch - alles lässt sich animieren.

-> alle Lehrkräfte - EinsteigerInnen

24 ITSLEARNING – ERSTE SCHRITTE FÜR EINSTEIGERINNEN (G1, G2)

Max Sandner, Ulrike Bähr, Julia Harmatha - Medienpädagogische Multiplikatorinnen -

Medienpädagogisches Zentrum MV

Sie möchten das Lernmanagementsystem itslearning kennenlernen und mit der Nutzung in der Schule und im Unterricht starten? Dann lernen Sie in diesem Workshop alle Basics, die Sie dazu benötigen. Wir üben gemeinsam unter anderem das Anlegen von Kursen, das Hinzufügen von Personen, Schreiben von Nachrichten und Mitteilungen und die Ressourcenerstellung. Auch die Pläne als Mittel zur Strukturierung von Inhalten werden thematisiert. Gern beantworten wir Ihre Fragen und es wird Zeit und Raum zum Ausprobieren und für den Austausch geben. Auch der Frage nach den Einsatzszenarien von itslearning gehen wir gemeinsam nach.

Hinweis: Bitte bringen Sie ein eigenes, internetfähiges Endgerät und Ihre itslearning Anmeldedaten mit. Sie sollten sich hiermit schon einmal erfolgreich angemeldet haben.

-> alle Lehrkräfte - EinsteigerInnen

25 ITSLEARNING – AUFBAUKURS FÜR FORTGESCHRITTENE (G2, G3)

Franziska Hagemeister, Saskia Kurdewan - Medienpädagogische

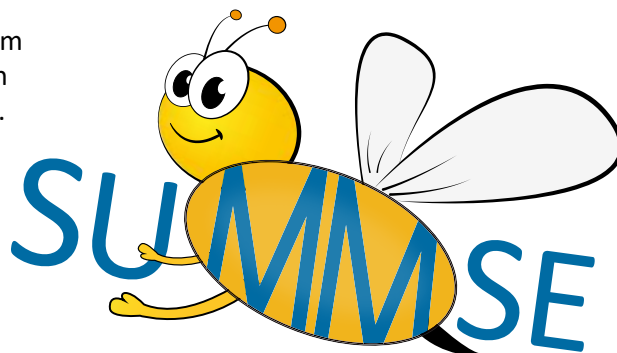
Multiplikatorinnen - Medienpädagogisches Zentrum

Sie kennen das Lernmanagementsystem itslearning bereits und möchten Ihr Wissen erweitern und die nächsten Schritte in der Nutzung des Lernmanagementsystems gehen? Dann kommen Sie in unseren Workshop und wir steigen tiefer in die Arbeit mit Plänen und Arbeitsaufträgen ein. Ebenso wird der Umgang mit dem Kurskatalog thematisiert.



Gern beantworten wir Ihre Fragen und es wird Zeit und Raum zum Ausprobieren und für den Austausch geben. Auch der Frage nach den Einsatzszenarien von itslearning gehen wir gemeinsam nach. Bitte bringen Sie ein eigenes, internetfähiges Endgerät und Ihre itslearning Anmeldedaten mit. Nutzen Sie ansonsten gern die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> Alle Lehrkräfte - Fortgeschrittene



26 ITSLEARNING - ERSTE SCHRITTE FÜR ADMINISTRATORINNEN (G2, G3, G4)

Nena Iske - Medienpädagogische Multiplikatorin - Medienpädagogisches Zentrum MV

Erste Schritte für Admins (schulartübergreifend): Aufgabe von SIP im Kontext verstehen, Login-Prozesse gut vorbereiten für LKs und SuS. Zugänge verwalten (LK und SuS), die richtigen Vorbereitungen für die eigene Schule treffen (Kursvorlagen, Absprachen, Etikette usw.) Tipps zur Organisation der Implementierungsphase in der eigenen Schule: Schritt für Schritt auf itslearning ankommen. Laufende Aufgaben als Admins kennen und planen (Passwort-Management, Kurs-Pflege, Etiketten-Disziplin, Ressourcen & Raum-Verwaltung, SJ-Wechsel usw.). Hinweis: itslearning Zugangsdaten müssen vorhanden und aktiv sein.

-> itslearning - AdministratorInnen - EinsteigerInnen

27 VIRTUELLE REALITÄTEN – REALE GEFAHREN FÜR DEN DATENSCHUTZ?

MAX LUBER - GEMEINSAMER DATENSCHUTZBEAUFTRAGTER AN SCHULEN DES EGO-MV

Eine Exkursion in den Louvre, mit Zeitzeug:innen über unserer wechselvollen Geschichte sprechen oder durch den Blutkreislauf des Menschen schwimmen. Speaker und Avatare ermöglichen Kindern mit gesundheitlichen Beeinträchtigungen ein Mehr an Teilhabe. Das Potential von virtual und augmented reality (VR/AR) für einen modernen Unterricht ist riesig. Aber lässt „der Datenschutz“ zu, die Anwendungen datenschutzkonform in den Unterricht zu integrieren? Referent des Workshops ist Max Luber, einer der „Gemeinsamen Datenschutzbeauftragten an Schulen“ (GDSBaS) des eGo-MV. Sie sollten in der Lage sein, mit ihrem Gerät kleinere Internetrecherchen durchführen zu können. Bitte bringen Sie ein eigenes, internetfähiges Endgerät mit oder nutzen Sie ansonsten gern die kostenlose iPad-Ausleihe vor Ort.

-> alle Lehrkräfte und Schulträger

28 LEARNINGS AUS #DIGITALEVORBILDER - FAMILIEN GEHEN ONLINE: WOMIT ERREICHT SCHULE FAMILIEN FÜR THEMEN DER DIGITALEN MEDIENBILDUNG

Cristina Münster - Referat Presse, Kommunikation und Medienbildung, Projektkoordination

#DigitaleVorbilder - Familien gehen online

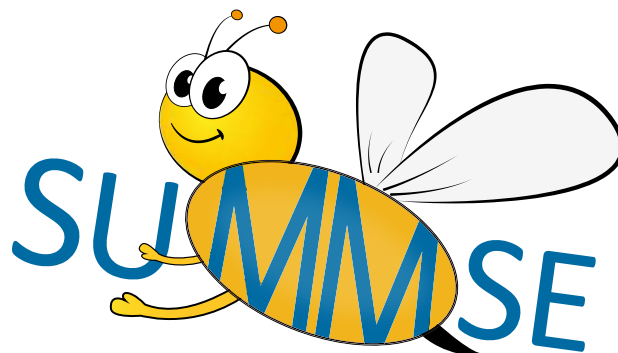
Zwei Jahre dauerte das EU-geförderte Gemeinschaftsprojekt #DigitaleVorbilder der beiden Datenschutzaufsichtsbehörden HH & MVs mit dem Ziel, Familien für die Medienerziehung ihrer Kinder fit zu machen, sie für neue technische Entwicklungen zu begeistern und das eigene Mediennutzungsverhalten zu hinterfragen. Im Workshop stellt Projektkoordinatorin Christina Münster die im Laufe des Projektes entstandenen Bildungsprodukte (Kurzclips, Bildungsvideos, Podcasts, Broschüre, Infokarten) vor und gibt Tipps, wie diese als Ergänzung eigener medienpädagogischer (Eltern-)Angebote eingesetzt werden können. Außerdem erfahren Sie, welche Themen, Angebote, Formate und Orte bei Familien funktionierten und welche Schlussfolgerungen daraus für zukünftige Angebote gezogen werden können. Es bleibt Raum für den aktiven Austausch von Best-Practice-Erfahrungen der teilnehmenden Pädagog:innen mit dem Ziel zukünftig noch mehr Familien für medienpädagogische Angebote von Schule gewinnen zu können.

-> Lehrkräfte Sek I und Sek II - EinsteigerInnen und Fortgeschrittene

29 CODING IN DER GRUNDSCHULE- SPEED-DATING

N.N. - Betzold Verlag

Nicht jedes Kind, das schreiben lernt, wird SchriftstellerIn. Und nicht jedes Kind, das Coden lernt, wird ProgrammiererIn. Doch nicht nur für junge TüftlerInnen ist es notwendig, ein Verständnis vom Computer, informatorisches Grundwissen und Coding zu entwickeln. Programmieren fördert bei Kindern Problemlösungsfähigkeiten, logisches



Denken und Kreativität. Es stärkt ihre mathematischen Fähigkeiten und Geduld, während sie gleichzeitig lernen, im Team zu arbeiten und effektiv zu kommunizieren. Diese Fähigkeiten bereiten sie auf eine technologische Zukunft vor und bieten berufliche Perspektiven. Wir geben im Workshop einen Überblick über entsprechende Formate im Grundschul- und Förderbereich und freuen uns auf den aktiven Austausch mit Ihnen.

-> Grundschullehrkräfte, Förderschullehrkräfte, Regionalschullehrkräfte, Schulträger - EinsteigerInnen

30 IMMERSIVES LERNEN - AUGMENTED UND VIRTUAL REALITY IN DER GRUNDSCHULE

Benjamin Krieg - Betzold Verlag

Wir zeigen über Cospaces, wie man virtuelle Lerninhalte und -räume gestaltet und über den Merge Cube und VR Brillen erfahrbar machen kann. Machen Sie mit, probieren Sie aus, diskutieren Sie mit uns und lernen Sie so die Welt der Augmented und Virtual Reality kennen.

-> Grundschullehrkräfte, Förderschullehrkräfte, Schulträger - EinsteigerInnen

31 POLYLINO SCHULE - DER DIGITALE BUCHSERVICE FÜR DIE GRUNDSCHULE

Jens Mattern - Polyino, ILT Deutschland GmbH

Polyino ist mehr als nur eine digitale Bibliothek. Polyino 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 Polyino werden alle Kinder durch vielfältige Leseerlebnisse eingeschlossen! Mit Polyino 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 Polyino in Ihre Schule zu bringen und die Lesekompetenz und Mehrsprachigkeit Ihrer Schüler zu fördern!

-> Grundschullehrkräfte, Förderschullehrkräfte, Regionalschullehrkräfte, Schulträger - EinsteigerInnen

32 LERNEN.CORNELSEN.DE – DIE NEUE ZENTRALE LERN- UND LEHRPLATTFORM FÜR IHREN INNOVATIVEN UNTERRICHT

Catharina Windau - Cornelsen Verlag GmbH

Entdecken Sie in unserem Workshop welche Vorteile lernen.cornelsen.de Ihrem Unterricht und der Arbeit mit dem Unterrichtsmanager Plus bietet. Von der vereinfachten Nutzung unserer digitalen Produkte über die Anlage von Accounts für Lernende bis hin zur nahtlosen digitalen Vernetzung von Lehrkräften und Schüler/-innen – so gelingt der erfolgreiche Einstieg in lernen.cornelsen.de. Ihre Schulberaterin bringt Ihnen die Welt der zentralen Lern- und Lehrplattform näher und informiert Sie, wie der Auftakt auch für Ihre Schule problemlos gelingt.

-> alle Lehrkräfte, Schulträger - EinsteigerInnen

33 DIGITALE KOMPETENZEN LEICHT: METHODEN UND ANWENDUNGSBEREICHE IN UNTERSCHIEDLICHEN ALTERSGRUPPEN ZU DATENSCHUTZBEWUSSTSEIN UND PRIVATSPHÄRE

Antje Kaiser und/oder Christin Freund und/oder Zbysek Polansky - Medienbildung des LfDI (Landesbeauftragter für Datenschutz und Informationsfreiheit) MV

Wie es gelingt, Kindern und Familien die Relevanz von Datenschutzbewusstsein als einen wichtigen Bestandteil digitaler Medienkompetenz zu vermitteln, wird in diesem Workshop thematisiert. Pädagogische Fachkräfte bekommen verschiedene digitale und analoge Werkzeuge zur Unterstützung der Medienerziehung unterschiedlicher Altersgruppen an die Hand. Fallbeispiel: Digitale Spuren im Netz. Bitte bringen Sie gern ein internetfähiges Handy für die Zusammenarbeit und Anwendung von QR-Codes mit.

-> Lehrkräfte Sek I und Sek II, Schulträger - EinsteigerInnen und Fortgeschrittene