

# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programm

### Wo

Zeiss-Großplanetarium  
Prenzlauer Allee 80  
10405 Berlin

18.11./  
19.11.

# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Ablaufplan

### Freitag 18.11 - ab 13.00

Kaffeeempfang und Registrierung

### 13.00 - 14.00

Begleitende Bildungsmesse,  
Tablet-Verleih

### 14.00 - 14.15

Begrüßung der Teilnehmer

### 14.15 - 16.00

Kurzimpuls (à 15 Min.),  
400 Sekunden Vorträge

### 16.00 - 16.30

Kaffeepause

### 16.30 - 17.25

Workshops A

### 17.30 - 18.25

Workshops B

### 18.30 - 19.00

Markt der Möglichkeiten  
Begleitende Bildungsmesse

### 19.00 - 20.00

Abendessen / Rückgabe der Geräte

### 20.15 - 22.00

Vorführung im Planetarium und  
späteres Get-together

### Samstag 19.11 - ab 8.00

Begleitende Bildungsmesse,  
Registrierung,  
Tablet-Verleih

### 8.30 - 9.00

Kaffeeempfang

### 9.00 - 9.15

Begrüßung der Teilnehmer

### 9.30 - 10.25

Workshops C

### 10.30 - 11.25

Workshops D

### 11.30 - 12.00

Kaffeepause

### 12.00 - 12.45

ApplImpulse,  
Begleitende Bildungsmesse

### 12.45 - 14.15

Mittagessen

### 14.30 - 15.15

Workshops E

### 15.20 - 16.25

Workshops F

### 17.00

Abschluss der Veranstaltung  
Rückgabe der Geräte

**18.11./  
19.11.**

# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Sponsorenübersicht

### Veranstalter



### Gold-Sponsoren



### Medienpartner



Wir danken ganz herzlich allen Veranstaltungspartnern, Sponsoren und Medienpartnern



# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Freitag den 18. November

### Workshops A 16.30 - 17.25

**Dokumenkameras in der Praxis**  
Raum 2 | Carbon

**Das Gestalten von interaktiven  
Lernbausteinen für Schüler**  
Raum Saal | Grosty

**Filme im Unterricht**  
Raum 1 | Rudel, Reder

**Bildung und Datenschutz – Geht das  
zusammen? Antworten der  
Datenschutzbeauftragten auf die  
Herausforderungen einer  
digitalen Welt“**  
Raum Kino | Dr. Hasse

**Die Suche nach einer 2. Erde –  
Verknüpfung von  
Schülerexperimenten und  
digitalen Medien**  
Raum 4 | Haas

**Mobile Videoanalyse im  
Physikunterricht mit dem Tablet-PC**  
Raum 3 | Becker

### Workshops B 17.30 - 18.25

**Französisch 2.0 – blätterst du noch  
oder klickst du schon?**  
Raum 1 | Rauscher

**be inspired – kreative Medienarbeit  
mit Tablets**  
Raum 2 | Heusinger

**Digitales Lernen – ein Selbstläufer?**  
Raum 3 | Strang

**Bildung 4.0 – Mit Hilfe des 3D-Drucks  
auf das Berufsleben vorbereiten**  
Raum 4 | Ciric, Retschlag

**Die Anwendung von Flipped  
Classroom und die damit  
verbundenen Herausforderungen**  
Raum Saal | Schmidt

**Einfach.Digital.Lernen –  
Cloudwerkzeuge für Ihren Unterricht  
... mit One Note & Co. digitale  
Bildung gestalten**  
Raum Kino | Weiß

### Markt der Möglichkeiten 18.30

**EDUAppster – Ein Projekt in  
Kooperation zwischen #excitingEDU  
und der FH Burgenland Projektteam**  
Raum 1 | Projekt Team FH  
Burgenland

**Mathematik dynamisch und  
interaktiv erarbeiten – mit  
Mathehappen**  
Raum 4 | Dr. Kluge

**lehrermarktplatz.de: Kollegiale  
Zusammenarbeit neu gedacht**  
Raum Kino | Dresel

**#excitingEDU**  
Raum 2 | Dr. Klett, Könnecke

**ICMChat**  
Raum 3 | Schmidt

18.11.

Workshops A

Workshops B

Markt der  
Möglichkeit



# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Samstag den 19. November (I/II)

### Workshops C 9.30 - 10.25

**Deutscher Lehrerprijs 2016: In fünf Schritten zum mobilen Lernen**  
Raum 1 | Dr. Bronner

**Die Erstellung und Verbreitung von Lernvideos: [www.lehrer-schmidt.de](http://www.lehrer-schmidt.de)**  
Raum Kino | Schmidt

**Einsatzmöglichkeiten von mobilen Endgeräten im Chemie-/Physik- und Experimentalunterricht**  
Raum 4 | Grosty

**cloudschool – lehrerbasiertes Lernmanagementsystem**  
Raum 3 | Bieler

**Phygital Learning - Der #SproutbyHP im Einsatz am Johannes-Scharrer-Gymnasium in Nürnberg**  
Raum 2 | Rieger

**Augmented Reality im Schuleinsatz**  
Raum Saal | Christiane Schicke

### Workshops D 10.30 - 11.25

**LandYOUs: Das Onlinespiel zur nachhaltigen Landnutzung**  
Raum 3 | Prof. Dr. Lindner

**„Luftschlösser bauen“ und spielerisch Wissen vermitteln.**  
**Mit Minecraft simulieren Schüler eigene Welten und proben soziales Handeln**  
Raum 2 | Steinemann

**Total verspielt – Spielerische Elemente im mediengestützten Unterricht**  
Raum Kino | Rudel, Reder

**Schulische Endgeräte via Elternleasing – das bessere BYOD Modell?! Bericht und Anregungen aus 12 Jahren Praxis**  
Raum 1 | Ruthmann, Pothmann, Rist

**Grundlagen kollaborativen Arbeitens – digital unterstützt**  
Raum Saal | Weber

**Anschaulicher Biologieunterricht mit Virtueller Realität**  
Raum 4 | Seelisch und Schwaniger

### AppImpulse 12.00 - 12.45

**Explain Everything, Camtasia**  
Schmidt

**Office Lens**  
Grosty

**Vorstellung eines Lerntools**  
Brachmann

**Lern-Quizzes und digitale Schnitzeljagd**  
Ackermann

**Sprachlern-App**  
Wagner

**meinUnterricht.de**  
Hänel

**Champion de mots**  
Rauscher

**19.11.**  
**Workshops C**  
**Workshops D**  
**AppImpulse**

# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Samstag den 19. November (II/II)

### Workshops E 14.30 - 15.15

**Best Practice – Das iPad im Musikunterricht**  
Raum 1 | Frantzen

**schulentwicklung.digital – gute Praxis und Entwicklungsfelder**  
Raum Saal | Müller-Eiselt, Steinl

**The Flipped Classroom im Fremdsprachenunterricht**  
Raum 2 | Gloeckner

**Tablets und Smartphones im Sportunterricht**  
Raum 4 | Rudel, Reder

**Smartphones im Fremdsprachenunterricht**  
Raum 3 | Chammon

**Das multimediale Schulbuch – ein Blick in die Zukunft des Lernens?**  
Raum Kino | Dr. Sochatzy

### Workshops F 15.20 - 16.25

**Musikvideos selbst erstellen: Hörverständnis und Analyse mal ganz anders**  
Raum 1 | Netta

**Sprachförderung mit dem iPad – Wortschatzsuche**  
Raum 2 | Hierdeis

**Technologieeinsatz bei der Lernmethode „Lerntheke“**  
Raum Kino | Klinge

**Interaktive Methoden für den MINT Unterricht – SciVis.eu**  
Raum Saal | Prof. Dr. Lindner

### Feedback

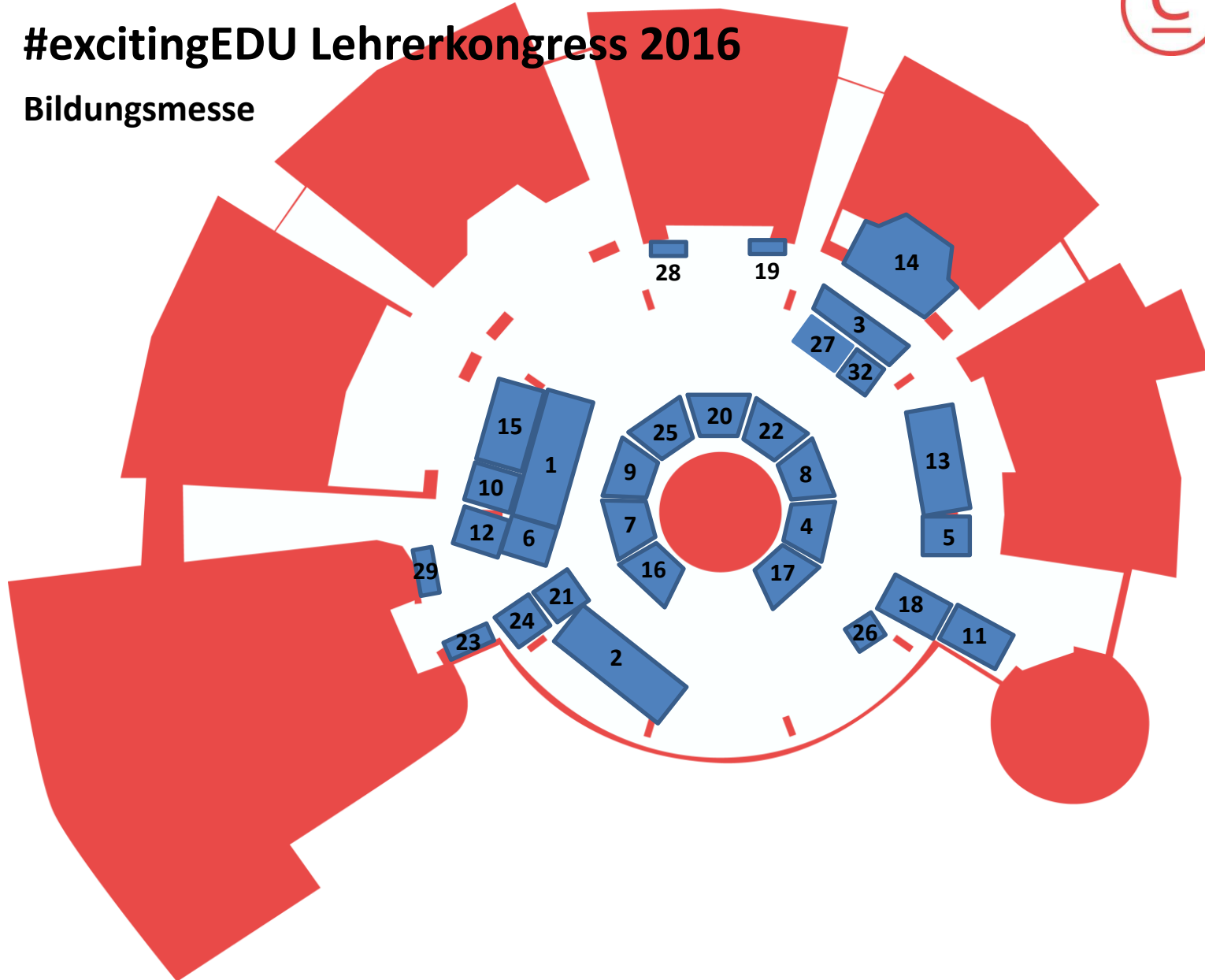
Bitte fülle den Feedbackbogen aus.

**19.11.  
Workshops E  
Workshops F  
Feedback**



# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

Bildungsmesse



18.11./  
19.11.

Seite 7

# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Bildungsmesse

### Aussteller

1. Gesellschaft für digitale Bildung mbH
2. Elmo Europe SAS
3. Dr.-Ing. Paul Christiani GmbH & Co. KG
4. Texas Instruments Deutschland GmbH
5. Joachim Herz-Stiftung
6. PONS GmbH
7. Legamaster GmbH
8. Siemens Stiftung
9. Snappet GmbH
10. Tabimax
11. Asus
12. Wissenschaft im Dialog gGmbH
13. AixConcept GmbH

### Aussteller

14. Samsung Electronics GmbH
15. SMART Technologies
16. HP Deutschland GmbH
17. Genius
18. meinunterricht.de
19. Aktion gegen den Hunger
20. endoo GmbH & Co. KG
21. Mathehappen e.K.
22. Adidact
23. Fabmaker GmbH
24. MINT-EC
25. Lerneo |itslearning
26. Lehrermarktplatz
27. My Finance Coach Stiftung GmbH
28. Zentrum für Chemie e.V.
29. mein-klassenzimmer.de
32. Uni Halle

**19.11.  
Bildungs-  
messe**



# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Workshops A (I/II) 16.30 - 17.25

### Raum: 2

#### Dokumentenkameras in der Praxis

Die Teilgeberin zeigt in kleinen Schritten die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten von Dokumentenkameras im Unterricht. Anfängen von der Nutzung als „Overhead-Ersatz“ über den Mikro- und 3-D-Bereich bis zum „spontanen“ Erstellen von Fotos und Videos, z.B. beim Experimentieren. Ebenfalls Teil des Workshops ist eine kurze Präsentation der interaktiven Lösungen von ELMO. Mit oder ohne Rechner können Anmerkungen auf dem Livebild oder im Tafelmodus vorgenommen werden. Das CRA-1 Grafik-Tablet und der CRB-1 Pen bieten zwei mobile Alternativen zur interaktiven Tafel.

**Teilgeberin** Petra Carbon

### Raum: Saal

#### Das Gestalten von interaktiven Lernbausteinen für Schüler

Im Workshop zeigt die Teilgeberin wie interaktive Lernbausteine mit Hilfe von ‚LearningApps.org‘ erstellt werden und wie die Bausteine im Unterricht zum Einsatz kommen. In der Einführung des Workshops wird darauf eingegangen, wie man LearningApps methodisch verwendet, wie sie bei der Unterrichtsplanung berücksichtigt werden und wie die Vorbereitung einer entsprechenden Stunde aussieht. Im zweiten Schritt wird die Plattform ‚LearningApps.org‘ vorgestellt. Es wird erläutert, welche Vorlagen für die Erstellung von Apps zur Verfügung stehen und für welche Fächer und Lehrinhalte diese geeignet sind.

**Teilgeberin** Martina Grosty

### Raum: 1

#### Filme im Unterricht

Die Teilgeber zeigen in diesem Workshop verschiedene Beispiele, wie Filmclips zur Erarbeitung und Sicherung von Fachinhalten eingesetzt werden können, z.B. im Deutsch-, im Fremdsprachen- und im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht. An einer konkreten Unterrichtssequenz zum Thema Wahlen erläutern sie, wie einzelne Stunden konkret aussehen können. Danach sollen in einer kurzen Praxisphase selbst kleine Filmclips gedreht und bearbeitet werden.

**Teilgeber** Thomas Rudel,  
Michael Reder

**18.11.**  
**16.30- 17.25**  
**Workshops A**  
**(I/II)**



# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Workshops A (II/II) 16.30 - 17.25

### Raum: Kino

#### **Bildung und Datenschutz – Geht das zusammen? Antworten der Datenschutzbeauftragten auf die Herausforderungen einer digitalen Welt“**

Der Workshop informiert über Struktur und Aktivitäten der Konferenz der unabhängigen Datenschutzbeauftragten des Bundes und der Länder. Schwerpunkt sind die Bemühungen des Arbeitskreises „Datenschutz und Bildung“ zur Beratung und Unterstützung von Schulbehörden und Lehrkräften in Fragen rund um die Umsetzung des Grundrechts auf informationelle Selbstbestimmung sowie zur Vermittlung von Medienkompetenz in (hoch-)schulischem Kontext. Darauf aufbauend greift der Vortragende im Workshop die Impulse und Probleme aus dem schulischen Alltag der Teilnehmenden auf.

**Teilgeber** Dr. Lutz Hasse

### Raum: 4

#### **Die Suche nach einer 2. Erde – Verknüpfung von Schülerexperimenten und digitalen Medien**

Wie sucht man eigentlich nach Exoplaneten? Und ist es möglich, die Suchmethoden für junge Schülerinnen und Schüler verständlich und anschaulich zu erklären? In dem Workshop wird ein Exoplaneten-Lernzirkel vorgestellt, der mit einem gestuften Lernkonzept – vom Schülerexperiment bis zum Lernen mit Simulationen – arbeitet. Der Teilgeber stellt den Lernzirkel und die Schülerarbeit mit zwei fachspezifischen Simulationen vor. Danach ist eine Diskussion geplant, in der über die Möglichkeiten der Integration weiterer digitaler Lernmedien in den Exoplaneten-Lernzirkel nachgedacht wird.

**Teilgeber** Sebastian Haas  
**Empfehlungen:** Laptop oder Tablet

### Raum: 3

#### **Mobile Videoanalyse im Physikunterricht mit dem Tablet-PC**

In dem Workshop untersuchen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Fragestellungen im Themenbereich Mechanik mit Experimenten, bei denen die mobilen Medien zur physikalischen Analyse von Bewegungsprozessen eingesetzt werden. Sie filmen dabei verschiedene Bewegungen mit dem Tablet-PC, werten diese mit einer App direkt auf dem mobilen Medium aus und visualisieren die relevanten physikalischen Größen in unterschiedlichen Repräsentationsformen. iPads werden gestellt

**Teilgeber** Sebastian Becker  
**Empfehlungen:** TeilnehmerInnen, die ihr eigenes iPad mitbringen wollen, sollten sich diese kostenlosen Apps vorinstallieren: Viana - Videoanalyse und Vernier Graphical Analysis

18.11.  
16.30 - 17.25  
Workshops A  
(II/II)



# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Workshops B (I/II) 17.30 - 18.25

### Raum: 1

#### Französisch 2.0 – blätterst du noch oder klickst du schon?

Im Workshop wird der Markt der Fremdsprachen-Apps kritisch in den Blick genommen. Es werden einzelne Apps vorgestellt und Vor- und Nachteile bestehender Lösungsangebote vor dem Hintergrund unterschiedlicher Lernsituationen mit den TeilnehmerInnen diskutiert. Dies geschieht im Kontext der übergeordneten Frage, welche Anforderungen Fremdsprachen-Apps erfüllen müssen, um einen echten Mehrwert für das Lehren und Lernen von Fremdsprachen zu leisten.

**Teilgeber** Markus Rauscher

### Raum: 2

#### be inspired – kreative Medienarbeit mit Tablets

Die Teilgeberin führt die Teilnehmer in Anwendungen ein, die sie in ihrem Unterricht bei kreativer Medienarbeit einsetzt. Es werden unterschiedliche Möglichkeiten vorgestellt, die individuell im Hands-on erprobt werden können. Bei der Erstellung von Medienprodukten unter Verwendung von z.B. Bildern oder Musik, wird Monika Heusinger Hinweise auf das digitale Urheberrecht geben sowie Quellen für frei lizenzierte Materialien vorstellen.

**Teilgeberin** Monika Heusinger  
**Empfehlungen:** Tablet

### Raum: 3

#### Digitales Lernen – ein Selbstläufer?

Ausgehend von einer kurzen Präsentation einer selbst entwickelten, digital organisierten Lernsequenz sowie der Vorstellung der Ergebnisse soll mit den TeilnehmerInnen diskutiert werden, welche Rahmenbedingungen vorhanden sein müssen, damit digitales Lernen erfolgreich ist und gute Ergebnisse hervorbringt. Eine wichtige Frage wird dabei sein: Verfügen digitale Medien *als solche* über ein größeres Potenzial als andere „Werkzeuge“ oder spielen andere Faktoren im Unterricht eine entscheidendere Rolle – und wenn ja, welche. Es werden dazu u.a. Ergebnisse der empirischen Unterrichtsforschung berücksichtigt.

**Teilgeber** Malte Strang

18.11.  
17.30 - 18.25  
Workshops B  
(I/II)



# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Workshops B (II/II) 17.30 - 18.25

### Raum: 4

**Bildung 4.0 – Mit Hilfe des 3D-Drucks auf das Berufsleben vorbereiten**

**Teilgeber** Dean Ciric,  
Torsten Retschlag

### Raum: Saal

**Die Anwendung von Flipped Classroom und die damit verbundenen Herausforderungen**

Der Workshop gibt eine anwendungsorientierte Einführung und einen Bericht vom Teilgeber über seine vierjährigen Erfahrungen mit dem Thema Flipped Classroom. Am Ende des Workshops können Fragen oder eigene Erfahrungen mit dem Konzept geteilt werden. Der Teilgeber holte sich regelmäßig Feedback von seinen SchülerInnen, sowie von Kollegen und Professoren ein, um den Unterricht kontinuierlich auf den Prüfstand zu stellen und zu verbessern. Diese Erfahrungen teilt er gerne in seinem Workshop und freut sich auf aktive Teilnehmer.

**Teilgeber** Sebastian Schmidt

### Raum: Kino

**Einfach.Digital.Lernen – Cloudwerkzeuge für Ihren Unterricht... mit One Note & Co. digitale Bildung gestalten**

Mit der Einführung von Schule365 wurden alle Plattformen und Angebote in ein Portal zusammengefasst. Es wird berichtet von Schwierigkeiten und Erfahrungen in der Nutzung von IT im Unterricht und der Überzeugungsarbeit zur Reduzierung der Berührungspunkte von Kollegen. Erprobte Umsetzungsbeispiele aus dem Unterricht werden aufgezeigt. Welche Anwendungsfelder haben funktioniert, was ist schwierig. Die Beispiele sind zumeist aus dem Fremdsprachenunterricht; Erfahrungen werden aber auch aus anderen Fächern geteilt.

**Teilgeber** Jan Weiß

**18.11.  
17.30 - 18.25  
Workshops B  
(II/II)**

# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Markt der Möglichkeiten (I/II) 18.30 - 19.00

### Raum: 1

#### EDUAppster – Ein Projekt in Kooperation zwischen #excitingEDU und der FH Burgenland Projektteam

Bildungsapps im Blick: Die Appstores von Google und Apple quellen über von Angeboten und bieten inzwischen eine unüberschaubare Fülle an Bildungs- und Lernapps. Ob diese aber auch für den Unterricht zu gebrauchen sind und wenn ja zu welchen Lehrszenarien und Fachinhalten sie passen, ist häufig nur schwer zu erkennen. Hilfreicher sind hier häufig persönliche Empfehlungen von Kollegen. Was aber tun, wenn diese Empfehlungen mal nicht bei der Hand sind? Um dieses Problem zu lösen hat #excitingEDU jetzt in Kooperation mit der FH Burgenland, das Projekt EDUAppster ins Leben gerufen.

**Teilgeber** Projekt Team  
FH Burgenland

### Raum: 4

#### Mathematik dynamisch und interaktiv erarbeiten – mit Mathehappen

Mathehappen bietet Ihnen interaktive Unterrichtsmaterialien zu Standardinhalten der Schulmathematik, gebrauchsfertig in kleinen Häppchen, die Sie wie eine klassische Arbeitsblatt-Vorlage in Ihren Unterricht einplanen können – im Lehrervortrag, in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit.

Mit dem Einsatz von Mathehappen können Sie auf einfache Weise mehr Schülerinnen und Schüler erreichen: Sie verknüpfen das eher negativ besetzte und mit der Vorstellung von trockenen Merksätzen verbundene Fach Mathematik mit der digitalen Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler.

**Teilgeberin** Dr. Eva Kluge

### Raum: Kino

#### lehrermarktplatz.de: Kollegiale Zusammenarbeit neu gedacht

Der Austausch von Lehrmaterialien bietet Lehrern eine enorme Zeitersparnis. Daraus ist jetzt bei einem Start-Up-Unternehmen aus Berlin ein Geschäftsmodell entstanden. Lehrer können auf der Plattform ‚lehrermarktplatz.de‘ Lehr- und Unterrichtsmaterialien kaufen und verkaufen und je nachdem auch gemeinsam bearbeiten. Schon jetzt erfreut sich die Plattform großer Beliebtheit. Der Geschäftsführer von ‚lehrermarktplatz.de‘ stellt die Idee von ‚lehrermarktplatz.de‘ allen Interessierten vor

**Teilgeber** Dominik Dresel

**18.11.  
18.30 - 19.00  
Markt der  
Möglichkeiten  
(I/II)**

# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Markt der Möglichkeiten (II/II) 18.30 - 19.00

### Raum: 2

#### #excitingEDU

#excitingEDU richtet sich an Alle, die die Digitalisierung der Schulen in den kommenden Jahren maßgeblich im deutschsprachigen Raum mitgestalten möchten.

**Teilgeber** Dr. David Klett,  
Tobias Könnecke

### Raum: 3

#### ICMChat

Der ICMChatde ist ein Treffen von Pionieren und Interessierten aus dem Bereich Flipped und Inverted Classroom. Die Treffen finden jeden zweiten Montag im Monat auf einer digitalen Plattform statt, bei dem das Thema vorher bekannt gegeben wird.

**Teilgeber** Sebastian Schmidt

**18.11.**  
**18.30 - 19.00**  
**Markt der**  
**Möglichkeiten**  
**(II/II)**

# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Workshops C (I/II) 9.30 - 10.25

### Raum: 1

#### Deutscher Lehrerprijs 2016: In fünf Schritten zum mobilen Lernen

Um das Potential von schülereigenen mobilen Endgeräten (BYOD) im Klassenzimmer spontan und pädagogisch sinnvoll einsetzen zu können wurde am Friedrich-Gymnasium Freiburg ein fünfstufiges Medienkonzept entwickelt. Im Workshop werden technische und pädagogische Herausforderungen des Medienkonzepts erläutert. Es werden zahlreiche Aufgabenbeispiele aus dem Physik- und Mathematikunterricht zum Einsatz von Smartphones und Tablets gegeben.

**Teilgeber** Dr. Patrick Bronner  
**Empfehlungen:** eigenes Endgerät mitbringen

### Raum: Kino

#### Die Erstellung und Verbreitung von Lernvideos: [www.lehrer-schmidt.de](http://www.lehrer-schmidt.de)

Im Workshop teilt der Teilgeber neben seiner Begeisterung auch sein Wissen über Lernvideos. Er informiert über die Verwendungsmöglichkeiten von Lernvideos und zeigt wie man mit einfachen Mitteln eigene Videos produzieren kann. Anhand eines Beispiels erlernen die Teilnehmer den gesamten Prozess der Erstellung eines Lernvideos. Von der Vorbereitung bis zum Schnitt und dem Hochladen des Videos stellt Kai Schmidt einen kompletten Vorgang vor. Er informiert über die benötigte Technik und Software und erklärt die in diesem Zusammenhang wichtigen Funktionen von YouTube.

**Teilgeber** Kai Schmidt

### Raum: 4

#### Einsatzmöglichkeiten von mobilen Endgeräten im Chemie-/ Physik- und Experimentalunterricht

Die Teilgeberin stellt in diesem Workshop die diverse Einsatzmöglichkeiten von mobilen Endgeräten im Chemie-/Physik- und Experimentalunterricht vor. Hierbei werden verschiedene Apps zu den beiden Fächern gezeigt. Unter anderem erfahren die TeilnehmerInnen wie man das Smartphone als Dokumentenkamera nutzt, man Experimente audiovisuell protokolliert und wie man Experimente im Mikromaßstab projiziert, um sie für alle SchülerInnen anschaulich zu machen.

**Teilgeberin** Martina Grosty  
**Empfehlungen:** eigenes Endgerät mitbringen

19.11.  
9.30 - 10.25  
Workshops C  
(I/II)

# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Workshops C (II/II) 9.30 - 10.25

### Raum: 3

#### cloudschool – lehrerbasiertes Lernmanagementsystem

Cloudschool - ein lehrerbasiertes LMS - kann ein Lösungsweg sein, Unterrichtsmaterialien, Texte, Links, Dokumente, Videos u.ä. für Schüler abrufbar zusammenzustellen. Die TeilnehmerInnen werden in die Handhabung des Lernmanagementsystems eingeführt und erhalten einen Einblick über Handhabung und Einsatzmöglichkeiten. Beispiele aus der Unterrichtspraxis werden vorgestellt und können ausprobiert werden. Des Weiteren sollen die TeilnehmerInnen das System ausprobieren, eigene Kurse und Aufgaben erstellen sowie auch häufig eingesetzte Tools wie Learning Apps einbinden.

**Teilgeberin** Ines Bieler

### Raum: 2

#### Phygital Learning - Der #SproutbyHP im Einsatz am Johannes-Scharrer-Gymnasium in Nürnberg

Der Sprout von HP bietet für den Unterricht innovatives und kreatives Neuland und kann fachunabhängig eingesetzt werden. Die Technologie mit Front- und Downkamera und einer Touchmatte als zweitem Bildschirm erweitert das digitale Klassenzimmer um eine handlungsorientierte, für Schüler intuitiv zu bedienende Komponente, deren volles Potential durch speziell entwickelte Applikationen zum Tragen kommt. Der Workshop bietet die Möglichkeit, den Sprout in Aktion zu erleben und kennenzulernen.

**Teilgeber** Christian Rieger

### Raum: Saal

#### Augmented Reality im Schuleinsatz

Der Workshop thematisiert, was Augmented Reality ist, welche Anwendungen es gibt, u.a. ‚Action Bound‘, ‚QR-Codes‘. Die Teilgeberin präsentiert Anwendungsbeispiele, u.a. ‚Quiver‘, ‚Daqri Elements 4D‘, ‚Aurasma‘ und ‚Blippar‘ und zeigt Unterrichtsbeispiele

**Teilgeber** Christiane Schicke  
**Empfehlungen:** eigenes Endgerät. Diese Apps vorinstallieren: ein QR-Code Reader, Blippar App, Action Bound

19.11.  
9.30 - 10.25  
Workshops C  
(II/II)



# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Workshops D (I/II) 10.30 - 11.25

### Raum: 3

#### LandYOUs: Das Onlinespiel zur nachhaltigen Landnutzung

Das Spiel bildet die Forschung aus einem großen internationalen Forschungsprojekt ab, das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung über 6 Jahre finanziert wurde. Hier wurden Landnutzungsformen bzw. Landverbrauch in 12 verschiedenen Ländern untersucht und die Ergebnisse für die Programmierung des Spiels zusammengefasst. Dadurch werden die komplexen und für Laien unübersichtlichen Zusammenhänge zwischen den Nutzparametern kombiniert und aufgeschlossen. Über unsere Erfahrungen mit dem Spiel im Unterricht berichten wir in unserem Workshop.

**Teilgeber** Prof. Dr. Martin Lindner  
**Empfehlungen:** Laptop

### Raum: 2

#### „Luftschlösser bauen“ und spielerisch Wissen vermitteln. Mit Minecraft simulieren Schüler eigene Welten und proben soziales Handeln

Im Workshop zeigt der Teilgeber unterrichtliche Einsatzmöglichkeiten der Open-World Simulation Minecraft. Die TeilnehmerInnen verbinden ihre Laptops mit einem Minecraft-Server und können erste Erfahrungen in der virtuellen Welt sammeln. Im zweiten Schritt wird das virtuelle Brandenburger Tor mit der Berliner Mauer vorgestellt. Die Teilnehmer verbinden sich mit diesem Server und landen im Ostteil der Stadt. Jetzt beginnt die Teamarbeit: gemeinsam wird ein Fluchtplan entwickelt und umgesetzt.

**Teilgeber** Jörg Steinemann  
**Empfehlungen:** Laptop, App: Minecraft. Wer schon hat: Minecraft-Account mitbringen

### Raum: Kino

#### Total verspielt – Spielerische Elemente im mediengestützten Unterricht

Sowohl in der Wirtschaft, als auch im Bildungsbereich hat sich inzwischen die Erkenntnis durchgesetzt, dass manches spielend leicht erledigt werden kann, wenn nur das passende Setting gewählt wird. Grund genug, dem Spielen in der Schule einen angemessenen Raum einzuräumen. In diesem Workshop stellen die Teilgeber in einer Tour d’Horizon verschiedene Möglichkeiten vor, wie sich spielerische Elemente in den Unterricht mit digitalen Medien integrieren lassen – vom Kreativität fördernden freien Spiel über Serious Games bis zu selbsterstellten Quizaufgaben.

**Teilgeber** Thomas Rudel,  
Michael Reder

19.11.  
10.30 - 11.25  
Workshops D  
(I/II)

# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Workshops D (II/II) 10.30 - 11.25

### Raum: 1

#### Schulische Endgeräte via Elternleasing – das bessere BYOD Modell?! Bericht und Anregungen aus 12 Jahren Praxis

Die Werner-von-Siemens-Gesamtschule Königsborn (GEK Unna), unterrichtet seit nunmehr 12 Jahren mit digitalen Endgeräten Teilgeber. Schulleiter Hans Ruthmann stellt das Gesamtkonzept der Schule vor, erläutert den Weg dorthin und die Zusammenarbeit mit dem Schulträger, der das Projekt von Anfang an mit begleitet hat. Im Workshop wird außerdem die Elternfinanzierung der Geräte besprochen und erläutert warum Sie sich für BYRD ( Bring Your Rented Device ) entschieden haben, anstatt auf das klassische BYOD zu setzen.

#### Teilgeber

Hans Ruthmann, Gerd Pothmann, Martin Rist

### Raum: Saal

#### Grundlagen kollaborativen Arbeitens – digital unterstützt

Es werden neben theoretischem Hintergrundwissen zum kollaborativen Arbeiten auch Grundsätze zum Umgang mit (gehosteten) Etherpads gegeben, sowie real bereits durchgeführte Unterrichtsbeispiele vorgestellt. Die TeilnehmerInnen sollen am Ende des Workshops grundsätzlich in der Lage sein, eine Unterrichtssequenz ihres eigenen Fachs mit Hilfe eines Etherpads kollaborativ zu gestalten. Dies soll unabhängig von vorhandener Schulinfrastruktur und unabhängig von verwendeten Betriebssystemen möglich sein. Auch vorhandene Schülergeräte (Smartphones) können einbezogen werden.

**Teilgeber** Jan Weber

### Raum: 4

#### Anschaulicher Biologieunterricht mit Virtueller Realität

Der Workshop präsentiert eine in Kooperation der Samsung Electronics und des Cornelsen Verlags entwickelte innovative VR-Applikation für den Biologieunterricht. Sie ermöglicht es, Schülerinnen und Schülern sich mit Tablet, Smartphone und VR-Brille auf eine virtuelle Reise in den menschlichen Körper zu begeben. Biochemische Prozesse können hautnah miterlebt und dadurch erlernt werden, wie Nährstoffe mit Hilfe von Enzymen in ihre Grundbausteine zerlegt und vom Körper aufgenommen werden.

**Teilgeber** Katja Schwaniger, Benjamin Seelisch

19.11.  
10.30 - 11.25  
Workshops D  
(II/II)



# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Workshops E (I/II) 14.30 - 15.15

### Raum: 1

#### Best Practice – Das iPad im Musikunterricht

Musikunterricht ohne Musikraum, ohne ‚echte‘ Instrumente, ohne Bücher und Hefte, ausschließlich mit dem iPad, geht das? Ja, denn das iPad sorgt dafür, dass im Unterricht und darüber hinaus mehr möglich ist. Der Teilgeber stellt unterschiedliche Anwendungsszenarien des iPads für den Musikunterricht vor. U.a.: Erstellen von Lehrplänen/ Stundenbildern mit iTunes U, kreatives Arbeiten mit dem iPad im Musikunterricht, Apps im Unterricht (Schwerpunkt: Garage Band), das iPad in der Schülerband, das iPad im Gitarrenkurs.

**Teilgeber** Jens Frantzen

**Empfehlungen:** iPad, App: Garage Band

### Raum: Saal

#### schulentwicklung.digital – gute Praxis und Entwicklungsfelder

Im Workshop möchten wir der Frage nachgehen, was die Entwicklungsfelder einer Schule für das Lernen mit und über digitale Medien sind. In einem ersten Schritt werden die Ergebnisse der Konferenz schulentwicklung.digital des Forum Bildung Digitalisierung vorgestellt; in einem zweiten Schritt wird über diese diskutiert und festgehalten, welche wichtigen Aspekte weiterhin berücksichtigt werden müssen. Die Teilnehmenden sind eingeladen, selbst zu Teilgebenden zu werden und die Erfahrung aus ihrer Schulentwicklung mit einzubringen

**Teilgeber** Vincent Steinl

### Raum: 2

#### The Flipped Classroom im Fremdsprachenunterricht

Die sinnvolle und effektive Umsetzung von Flipped Classroom im FSU erfordert von Seiten der Lehrkraft eine Bewusstmachung über verschiedene Schritte wie z.B. die Heranführung der SchülerInnen an die selbstständige Arbeit mit Lernvideos. Im Workshop werden verschiedene Methoden zur Einführung vorgestellt und reflektiert. Anschließend werden verschiedene praxiserprobte Einsatzmöglichkeiten aus dem Englischunterricht in der Oberstufe und Spanischunterricht als neueinsetzende Fremdsprache ab der Klasse 11 vorgestellt.

**Teilgeberin** Mareike Gloeckner

19.11.  
14.30 - 15.15  
Workshops E  
(I/II)



# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Workshops E (II/II) 14.30 - 15.15

### Raum: 4

#### Tablets und Smartphones im Sportunterricht

Ein klassisches Einsatzgebiet von digitalen Medien im Leistungssport ist die biomechanische Bewegungsanalyse. Im schulischen Kontext konnte sie bisher nur mit hohem Geräteaufwand und komplexen Aufbauten durchgeführt werden. Mit Apps wie beispielsweise Coach's Eye können Bewegungsabläufe nun auch in der Schule problemlos aufgezeichnet und analysiert werden. Die Wiedergabe kann Bild für Bild, in Zeitlupe oder auch als flüssiger Bewegungsablauf erfolgen, der vor- und zurückgespult werden kann. Neben Coach's Eye stellen die Teilgeber weitere Apps vor, die bei der Zeitnahme, Turnierplanung und Taktikbesprechungen in Sportspielen hilfreich sind.

**Teilgeber** Thomas Rudel,  
Michael Reder

### Raum: 3

#### Smartphones im Fremdsprachenunterricht

Im Workshop wird gezeigt, wie man als Lehrkraft mit dem Handy im Fremdsprachenunterricht das freie Sprechen fördern kann – und dadurch auch die Motivation der Schüler erhöht.

**Teilgeber** Jacob Chammon

### Raum: Kino

#### Das multimediale Schulbuch – ein Blick in die Zukunft des Lernens?

Ein entscheidender Schritt hin zu einer kompetenzorientierten, digitalen Schule ist nicht nur eine hochwertige technische Ausstattung, sondern vor allem auch die konsequente Neukonzeption digitaler Lernmaterialien. Inwiefern ein multimediales Schulbuch zur Lösung der geschilderten Herausforderungen beitragen kann, wird im Workshop zur Diskussion gestellt. Dabei wird ein konkretes Praxisbeispiel, das digitale Schulbuch ‚mBook Geschichte‘ vorgestellt. Anhand dieses Beispiels werden mögliche neue Denkweisen und Formen des Unterrichts kritisch reflektiert.

**Teilgeber** Dr. Florian Sochatzy

19.11.  
14.30 - 15.15  
Workshop E  
(II/II)

# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Workshops F (I/II) 15.20 - 16.25

### Raum: 1

#### Musikvideos selbst erstellen: Hörverständnis und Analyse mal ganz anders

Anhand der Software WeVideo.com und Soundation.com, sowie einer Anzahl von anderen Online-Content-Angeboten wird dieser Workshop zeigen, wie man orts- und zeit-unabhängige Medienprojekte mit Schülern realisieren kann. Es werden Wege aufgezeigt, wie in der Schule Medienprojekte so gestaltet werden können, dass sie fächerübergreifend Inhalte verbinden und wie sogar internationale Projekte mit Partnerschulen durchführbar werden. Während des Workshops ist es möglich direkt in den Programmen zu arbeiten. Dazu erhalten die TeilnehmerInnen vom Teilgeber einen Education-Zugang zu WeVideo, der es ermöglicht ohne weiteres mitzuarbeiten.

**Teilgeber** Sebastian Netta  
**Empfehlungen:** Laptops

### Raum: 2

#### Sprachförderung mit dem iPad – Wortschatzsuche

Durch Migration sehen sich Lehrkräfte ganz neuen Herausforderungen gegenüber; denn die neuen Mitglieder der Schulfamilie sprechen oftmals kein oder nur sehr wenig Deutsch. Der Einsatz von Tablet-PCs / iPads im Sprachförderunterricht eröffnet hier Möglichkeiten, Kinder sowohl sprachlich zu fördern als auch sozial einzubetten. Der Workshop „Sprachförderung mit dem iPad“ stellt das Projekt „Wortschatzsuche“ (Prof. Ben Bachmair) vor, welches an der Pestalozzi-Grundschule installiert wurde, und gibt den Teilnehmern die Möglichkeit mit verschiedenen Apps diese Art der Sprachförderung zu erleben.

**Teilgeber** Ulrich Hierdeis

### Raum: Kino

#### Technologieeinsatz bei der Lernmethode „Lerntheke“

Die Lerntheke ist eine offene Unterrichtsform, die dem Lernen mit Stationen ähnelt. Alle Materialien liegen jedoch auf einer „Theke“ (meist die Fensterbank) aus und bei der Bearbeitung muss keine bestimmte Reihenfolge eingehalten werden. Im Unterschied zu einem Stationenlernen beginnen nicht alle Schüler gleichzeitig mit der Station eins – was zur Folge hat, dass der Lehrer eine Menge Material sparen kann. Die SuS bedienen sich an der Lerntheke selbst und treten dadurch in eine sehr individuelle Auseinandersetzung mit dem Lernstoff. Der Workshop bietet eine Einführung in die Methode und den passenden Technikeinsatz

**Teilgeber** Jan-Martin Klinge

19.11.  
15.20 - 16.25  
Workshops F  
(I/II)

# #excitingEDU Lehrerkongress 2016

## Programmübersicht | Workshop F (II/II) 15.20 - 16.25

**Raum: Saal**

### **Interaktive Methoden für den MINT Unterricht – SciVis.eu**

Es ist doch so: in den wirklichen, harten Naturwissenschaften hat der Experte (seltener die Expertin) das Wort. Wie sollen Laien oder Schülerinnen und Schüler das verstehen? Es ist doch alles viel zu kompliziert. Und nun kommen auch noch einige Wissenschaftler und Politiker auf die Idee, die Bevölkerung an der Wissenschaft selbst zu beteiligen: Citizen Science, Bürgerwissenschaften heißt das. Aber: wie können normale Bürger oder Kinder und Jugendliche an der Wissenschaft so beteiligt werden, dass beide Seiten etwas davon haben? Der Workshop stellt erfolgreiche Methoden der Vermittlung vor, die in einem zweijährigen Forschungsprojekt erprobt wurden.

**Teilgeber** Prof. Dr. Martin Lindner

**19.11.  
15.20 - 16.25  
Workshop F  
(II/II)**

**Ansprechpartner**

hallo@excitingEDU.de

#excitingEDU ist

ein Format der

Klett MINT GmbH

Rotebühlstraße 77

70178 Stuttgart