



DIGITALER BILDUNGS- KONGRESS HOHENLOHE.

22. Oktober |
August-Weygang-GMS Öhringen

Agenda

8 Uhr	Begrüßung
08:30 - 10:00 Uhr	Marktplatz der Möglichkeiten
10:00 - 11:30 Uhr	Workshoprunde 1
11:30 - 13:00 Uhr	Mittagspause (inkl.)
13:00 - 14:30 Uhr	Workshoprunde 2
14:30 - 14:45 Uhr	Kaffeepause
14:45 - 16:15 Uhr	Workshoprunde 3
16:15 Uhr	Ende der Veranstaltung

WORKSHOPRUNDE 1 (10:00 - 11:30 Uhr)	WORKSHOPRUNDE 2 (13:00 - 14:30 Uhr)	WORKSHOPRUNDE 3 (14:45 - 16:15 Uhr)
<p>1/1 Commtec Eltern-Schüler-Informationssystem: Kostenlose Online Redaktion mit iOS und Android Lese-App (notyz).</p> <p>Mit notyz können Schulen sehr einfach Nachrichten und Informationen in Echtzeit an eine geschlossene Lesergruppe schreiben und senden. Anwendungsgebiete können sein: Eltern-Info in Echtzeit, digitale Schülerzeitung etc. Die Teilnehmer lernen wie nach erfolgter Registrierung, Nachrichten verfasst und an die Leserschaft gesendet werden können. TIP: Da notyz die klassischen Info-Briefe ersetzt können Schulen und Schulträger Kosten sparen. Darüber hinaus spart die Schule sehr viel Zeit für die Kommunikation mit der Leserschaft gegenüber Papierprozessen. notyz ist komplett werbe- und kostenfrei. Da notyz keinerlei Daten von den Lesern erhebt und somit auch nicht sammelt werden die Datenschutz-bestimmungen zu 100% erfüllt.</p> <p>Max. 40 TN</p>	<p>1/2 Commtec: Erstellen von interaktiven Arbeitsblättern für einen schülerzentrierten Unterricht.</p> <p>Die Teilnehmer lernen mit Hilfe von Learning Apps interaktive Übungen zu erstellen und diese sinnvoll in ihre digitale Lernumgebung zu integrieren. Neben dem Erstellen der Übungen wird auch gezeigt, wie man bereits erstellte Übungen der Community (mehr als 100.000 Übungen) für den eigenen Unterricht nutzen kann.</p> <p>Max. 40 TN</p>	<p>1/3 Commtec Eltern-Schüler-Informationssystem: Kostenlose Online Redaktion mit iOS und Android Lese-App (notyz).</p> <p>Mit notyz können Schulen sehr einfach Nachrichten und Informationen in Echtzeit an eine geschlossene Lesergruppe schreiben und senden. Anwendungsgebiete können sein: Eltern-Info in Echtzeit, digitale Schülerzeitung etc. Die Teilnehmer lernen wie nach erfolgter Registrierung, Nachrichten verfasst und an die Leserschaft gesendet werden können. TIP: Da notyz die klassischen Info-Briefe ersetzt können Schulen und Schulträger Kosten sparen. Darüber hinaus spart die Schule sehr viel Zeit für die Kommunikation mit der Leserschaft gegenüber Papierprozessen. notyz ist komplett werbe- und kostenfrei. Da notyz keinerlei Daten von den Lesern erhebt und somit auch nicht sammelt werden die Datenschutz-bestimmungen zu 100% erfüllt.</p> <p>Max. 40 TN</p>

<p>2/1 Promethean: Unterrichten mit interaktiver Tafel und Tablets.</p> <p>Verwandeln Sie Ihr Klassenzimmer in eine multimediale, digitale Lernumgebung. Erfahren Sie mehr über die Möglichkeiten zeitgemäßer Schulausstattung mit interaktiven Flachbildschirmen und dazugehöriger Software. Thema ist unter anderem das Unterrichten mit Tafelbildsoftware, Tablets und Apps. Dabei gilt stets: Die Technik muss sich der Pädagogik anpassen. So bieten wir für alle unterschiedlichen Anwender/innen flexible, abgestufte Möglichkeiten zum Einsatz der Technologie, vom Unterrichten mit dem Whiteboard innerhalb weniger Sekunden über die Vorbereitung mithilfe einer Tafelbildsoftware bis hin zur Einbindung von Schüler-Endgeräten und Peripheriegeräten.</p> <p>Keine Teilnehmerbegrenzung</p>	<p>2/2 Promethean: Unterrichten mit interaktiver Tafel und Tablets.</p> <p>Verwandeln Sie Ihr Klassenzimmer in eine multimediale, digitale Lernumgebung. Erfahren Sie mehr über die Möglichkeiten zeitgemäßer Schulausstattung mit interaktiven Flachbildschirmen und dazugehöriger Software. Thema ist unter anderem das Unterrichten mit Tafelbildsoftware, Tablets und Apps. Dabei gilt stets: Die Technik muss sich der Pädagogik anpassen. So bieten wir für alle unterschiedlichen Anwender/innen flexible, abgestufte Möglichkeiten zum Einsatz der Technologie, vom Unterrichten mit dem Whiteboard innerhalb weniger Sekunden über die Vorbereitung mithilfe einer Tafelbildsoftware bis hin zur Einbindung von Schüler-Endgeräten und Peripheriegeräten.</p> <p>Keine Teilnehmerbegrenzung</p>	<p>2/3 Promethean: Unterrichten mit interaktiver Tafel und Tablets.</p> <p>Verwandeln Sie Ihr Klassenzimmer in eine multimediale, digitale Lernumgebung. Erfahren Sie mehr über die Möglichkeiten zeitgemäßer Schulausstattung mit interaktiven Flachbildschirmen und dazugehöriger Software. Thema ist unter anderem das Unterrichten mit Tafelbildsoftware, Tablets und Apps. Dabei gilt stets: Die Technik muss sich der Pädagogik anpassen. So bieten wir für alle unterschiedlichen Anwender/innen flexible, abgestufte Möglichkeiten zum Einsatz der Technologie, vom Unterrichten mit dem Whiteboard innerhalb weniger Sekunden über die Vorbereitung mithilfe einer Tafelbildsoftware bis hin zur Einbindung von Schüler-Endgeräten und Peripheriegeräten.</p> <p>Keine Teilnehmerbegrenzung</p>
---	---	---

<p>3/1 Domenik Knebel: Na hör mal... - Auf den Ton kommt's an! Audioaufnahmen im Unterricht der GS.</p> <p>In diesem Workshop erlernen die Teilnehmer Möglichkeiten der Tonaufnahme, um im Unterricht Themen wie Interview, Hörspiel oder Hörverstehen auf produktive Weise mit Schülern umzusetzen.</p> <p>Selbst eigene Musikkompositionen sind ohne Vorerfahrungen oder musikalische Kenntnisse möglich, um z.B. Schülerproduktionen urheberrechtskonform zu untermalen.</p> <p>Max. 12 TN</p>	<p>3/2 Domenik Knebel: Na hör mal... - Auf den Ton kommt's an! Audioaufnahmen im Unterricht der Sek.</p> <p>In diesem Workshop erlernen die Teilnehmer Möglichkeiten der Tonaufnahme, um im Unterricht Themen wie Interview, Hörspiel oder Hörverstehen auf produktive Weise mit Schülern umzusetzen.</p> <p>Selbst eigene Musikkompositionen sind ohne Vorerfahrungen oder musikalische Kenntnisse möglich, um z.B. Schülerproduktionen urheberrechtskonform zu untermalen.</p> <p>Max. 12 TN</p>	<p>3/3 Wolfgang Schnetz: Dokumentieren mit Book Creator.</p> <p>Mit Book Creator, einer Tablet-App für iOS und Android, ist es für SuS sehr einfach, digitale Bücher zu gestalten, die viele multimediale Inhalte haben können. Texte, Bilder, Audios und Videos lassen sich mühelos kombinieren. Das fertige Produkt lässt sich dann als digitales Buch, als PDF oder auch als Film betrachten. In diesem Workshop soll mit Hilfe von Book Creator eine Dokumentation eines Lerngangs entstehen, bei dem Materialien mit dem iPad gesammelt wurden.</p> <p>Max. 10 TN</p>
---	--	--

<p>4/1 Thilo Kraft: Trickfilmproduktion mit dem iPad.</p> <p>Der Trick mit dem Film - Trickfilme bieten die Möglichkeit, Inhalte handlungs- und produktionsorientiert zu vermitteln. Im Workshop lernen Sie, wie Sie Trickfilme im und für den Unterricht herstellen können und welche (Medien-) Kompetenzen ihre Schülerinnen und Schüler bei Eigenproduktionen noch so "ganz nebenbei" erlangen. Praktisch gearbeitet wird mit einer Trickfilm-App auf iPads.</p> <p>Max. 16 TN</p>	<p>4/2 Thilo Kraft: Trickfilmproduktion mit dem iPad.</p> <p>Der Trick mit dem Film - Trickfilme bieten die Möglichkeit, Inhalte handlungs- und produktionsorientiert zu vermitteln. Im Workshop lernen Sie, wie Sie Trickfilme im und für den Unterricht herstellen können und welche (Medien-) Kompetenzen ihre Schülerinnen und Schüler bei Eigenproduktionen noch so "ganz nebenbei" erlangen. Praktisch gearbeitet wird mit einer Trickfilm-App auf iPads.</p> <p>Max. 16 TN</p>	<p>4/3 Cornelsen: Digitale Potenziale entfalten.</p> <p>Unterricht vorbereiten, neue Medien im Unterricht einsetzen, Üben, Diagnostizieren und Fördern – die Anforderungen an digitale Lernmedien sind vielfältig. Unser digitales Angebot: Mit dem Unterrichtsmanager, dem Leseförderprogramm Leseo für die Grundschule, unseren eBooks und diversen Apps stellen wir Ihnen einen Querschnitt über unser digitales Portfolio vor und zeigen Ihnen an praktischen Beispielen, wie wir Sie und Ihre Lernenden damit optimal unterstützen.</p> <p>Max. 20 TN</p>
--	--	---

5/1

Daniel Gysin:

paedML GS

Ziel dieses Workshops ist es, die paedML-GS kennenzulernen und ihre Funktionen und Möglichkeiten selbst zu erleben.

Die paedML-GS ist speziell für Grundschulen konzipiert und bietet eine einfache Handhabung und eine Vielzahl vorkonfigurierter Programme. Insbesondere der erweiterte Support der Hotline des LMZs (Einpfelegen neuer Schüler, Lehrer, Programme...) macht es zu einer optimalen Lösung für weniger erfahrene Administratoren. Im Gespräch sollen aber auch die Grenzen des Systems besprochen und Alternativen aufgezeigt werden.

Max. 10 TN

5/2

Wolfgang Schnetz:

Datenhandling auf dem iPad.

Das iPad ist für viele multimediale Aufgaben im Unterricht ein ideales Werkzeug. Mit seinen vielfältigen und intuitiv bedienbaren Apps eignet es sich ohne großen Erklärungsbedarf zum Erstellen von unterrichtsrelevanten Inhalten. Doch was passiert mit dem fertigen Produkt? In diesem Workshop wird gezeigt, auf welchen Wegen ein Datenaustausch mit dem iPad stattfinden kann und dass die viel erwähnte Cloud bei weitem nicht die einzige Möglichkeit ist.

Max. 10 TN

5/3

Daniel Gysin:

paedML GS

Ziel dieses Workshops ist es, die paedML-GS kennenzulernen und ihre Funktionen und Möglichkeiten selbst zu erleben.

Die paedML-GS ist speziell für Grundschulen konzipiert und bietet eine einfache Handhabung und eine Vielzahl vorkonfigurierter Programme. Insbesondere der erweiterte Support der Hotline des LMZs (Einpfelegen neuer Schüler, Lehrer, Programme...) macht es zu einer optimalen Lösung für weniger erfahrene Administratoren. Im Gespräch sollen aber auch die Grenzen des Systems besprochen und Alternativen aufgezeigt werden.

Max. 10 TN

6/1

STABILO:

Schreiben lehren und lernen im digitalen Zeitalter

Viel mehr als nur perfekte Buchstaben! Wie ein digitaler Unterrichtshelfer die differenzierte Förderung der Schreibmotorik unterstützt – der STABILO EduPen.

Max. 20 TN

6/2

STABILO:

Schreiben lehren und lernen im digitalen Zeitalter

Viel mehr als nur perfekte Buchstaben! Wie ein digitaler Unterrichtshelfer die differenzierte Förderung der Schreibmotorik unterstützt – der STABILO EduPen.

Max. 20 TN

6/3

STABILO:

Schreiben lehren und lernen im digitalen Zeitalter

Viel mehr als nur perfekte Buchstaben! Wie ein digitaler Unterrichtshelfer die differenzierte Förderung der Schreibmotorik unterstützt – der STABILO EduPen.

Max. 20 TN

<p>7/1 Tobias Endres: Coding GS</p> <p>Mit Hilfe einfacher Programme (ScratchJr) und kindgerechter Miniroboter (bee bots) sind die Grundlagen des Programmierens auch schon in der Grundschule erlernbar und erfahrbar. Im Workshop werden verschiedene Möglichkeiten, sich dem Thema "Coding" auf spielerische Weise zu nähern, vorgestellt und erprobt.</p> <p>Keine Teilnehmerbegrenzung</p>	<p>7/2 Tobias Endres: Coding Sek</p> <p>Mit Hilfe visualisierter Programmiersprachen (Scratch) finden Schüler einfachen und schnellen Zugang in die Welt der Roboter und des Programmierens. Wir prüfen ausgehend von der Anwendung Scratch unterschiedliche Angebote und Roboter und diskutieren ihre Einsatzmöglichkeit in der Sek I.</p> <p>Keine Teilnehmerbegrenzung</p>	<p>7/3 Stephan Nowotny: Medienausstattung für GS</p> <p>Viele Grundschulen stehen beim Einsatz der neuen Medien am Anfang. Das birgt nicht nur Herausforderungen, sondern auch Chancen. Wer jetzt startet, muss sich mit sperrigen Computerräumen und lichtschwachen Beamern nicht mehr ärgern, sondern kann direkt mit modernen Geräten wie Monitoren und Tablets einsteigen. Vor allem: Ohne dabei auf die bewährte Kreidetafel verzichten zu müssen. In diesem Workshop wird das Konzept eines modernen Lehrerarbeitsplatzes und vielfältiger medienpädagogischer Anwendungsmöglichkeiten vorgestellt, ohne die Notwendigkeit von IT-Infrastruktur oder größerer baulicher Maßnahmen.</p> <p>Keine Teilnehmerbegrenzung</p>
--	--	---

<p>8/1 iServ: Der Schulserver mit privater Cloud</p> <p>Kommunikation per E-Mail und Messenger (als WhatsApp-Ersatz), Organisation der Termine, Raumbuchung, Klausurplanung bis hin zu Kurswahlen – Darüber hinaus die Verwaltung des kompletten Netzwerkes, bis hin zur automatischen Softwareverteilung, der einfachen Verwaltung von BYOD und der Möglichkeit über das integrierte MDM iOS Geräte zu managen. All dies erledigen Sie mit iServ.</p> <p>Max 20 TN</p>	<p>8/2 iServ: Der Schulserver mit privater Cloud</p> <p>Kommunikation per E-Mail und Messenger (als WhatsApp-Ersatz), Organisation der Termine, Raumbuchung, Klausurplanung bis hin zu Kurswahlen – Darüber hinaus die Verwaltung des kompletten Netzwerkes, bis hin zur automatischen Softwareverteilung, der einfachen Verwaltung von BYOD und der Möglichkeit über das integrierte MDM iOS Geräte zu managen. All dies erledigen Sie mit iServ.</p> <p>Max 20 TN</p>	<p>8/3 Alexander Kranich: Greenscreen</p> <p>Filme, die in der Schule gedreht werden, sehen oft sehr nach Klassenzimmer aus. Mit dem Greenscreenverfahren kann sich das schlagartig ändern. Alles was sie dazu brauchen ist eine App mit Greenscreenfunktion (z.B.i-Movie) und einen grünen Hintergrund. Dann kann der Fantasie freien Lauf gelassen werden: Reisen nach Paris oder Ägypten, fliegen über den Wolken, als Zwerg zwischen baumhohen Blumen rennen – alles ist möglich.</p> <p>NICHT mitbringen: grüne Kleidung!!!</p> <p>Max. 10 TN</p>
--	--	---

9/1

Degen:

Das digitale
Klassenzimmer

In diesem Workshop lernen die Teilnehmer die schulische Arbeit im digitalen Klassenzimmer kennen. Hierzu zählen Komponenten wie die digitale Tafel, audio-visuelle Systeme, eine Dokumentenkamera und mobile Endgeräte, wie z.B. Tablets. Das Zusammenspiel all dieser Komponenten eröffnet neue Möglichkeiten zur Gestaltung des Unterrichts und neue Lernerfahrungen für Schülerinnen und Schüler. Hierzu erfahren die Teilnehmer welche Möglichkeiten Sie mit einem interaktivem Touchdisplay haben. Angefangen vom motivierenden Stundeneinstieg bis zur Themensicherung mittels digitalen Tafelbildes. Zudem wird der Einsatz von Tablets im Unterricht und das Zusammenspiel mit der digitalen Tafel vorgestellt.

Max. 10 TN

9/2

Degen:

Das digitale
Klassenzimmer

In diesem Workshop lernen die Teilnehmer die schulische Arbeit im digitalen Klassenzimmer kennen. Hierzu zählen Komponenten wie die digitale Tafel, audio-visuelle Systeme, eine Dokumentenkamera und mobile Endgeräte, wie z.B. Tablets. Das Zusammenspiel all dieser Komponenten eröffnet neue Möglichkeiten zur Gestaltung des Unterrichts und neue Lernerfahrungen für Schülerinnen und Schüler. Hierzu erfahren die Teilnehmer welche Möglichkeiten Sie mit einem interaktivem Touchdisplay haben. Angefangen vom motivierenden Stundeneinstieg bis zur Themensicherung mittels digitalen Tafelbildes. Zudem wird der Einsatz von Tablets im Unterricht und das Zusammenspiel mit der digitalen Tafel vorgestellt.

Max. 10 TN

10/1 Kombinations- Workshop (2x 45min.)

LMZ: Kompetenzraster

Die Leitperspektive Medienbildung ist im Bildungsplan der GS verankert und soll fächerintegrativ und spiralcurricular in allen Fächern und Klassenstufen unterrichtet werden. Doch wie kann die Umsetzung im Unterrichtsalltag der GS erfolgreich gelingen? Das Kompetenzraster Medienbildung unterstützt Lehrkräfte bei dieser Aufgabe vielseitig. Als zentrales Element zeigt es praxisnah die Themenbereiche auf, die im Bildungsplan zur Medienbildung aufgeführt sind. Die internetbasierte Plattform ermöglicht über eine intuitive Bedienbarkeit die Orientierung innerhalb der Leitperspektive Medienbildung. Ein umfangreiches Angebot an passgenauen Unterrichtsmaterialien aus der SESAM-Mediathek ist mit den einzelnen Lernschritten aus dem Kompetenzraster Medienbildung verknüpft.

&

Gesellschaft für digitale Bildung: SchoolTab

SchoolTab – die Komplettlösung für eine elternfinanzierte 1:1 Ausstattung.
Kein Stress mehr mit Sammelbestellungen - hier erfahren Sie alles rund um unser komfortables, individuelles und papierloses Hardware- und Servicepaket. Die dazugehörigen Online Bestell- und Service-Portale entlasten Schulen wie nie zuvor in Bezug auf Beschaffungs- und Supportprozesse und garantieren zusätzlich die ständige Verfügbarkeit und Gleichstellung der SuS. An die Bedürfnisse der Eltern wird ebenfalls gedacht – mit Finanzierungsoptionen, die die digitale Bildung des eigenen Kindes für alle zugänglich macht, und der SchoolProtect Versicherung, die im Schadenfall einspringt.

Max. 15 TN

10/2 Kombinations- Workshop (2x 45min.)

LMZ: Kompetenzraster

Die Leitperspektive Medienbildung ist im Bildungsplan der GS verankert und soll fächerintegrativ und spiralcurricular in allen Fächern und Klassenstufen unterrichtet werden. Doch wie kann die Umsetzung im Unterrichtsalltag der GS erfolgreich gelingen? Das Kompetenzraster Medienbildung unterstützt Lehrkräfte bei dieser Aufgabe vielseitig. Als zentrales Element zeigt es praxisnah die Themenbereiche auf, die im Bildungsplan zur Medienbildung aufgeführt sind. Die internetbasierte Plattform ermöglicht über eine intuitive Bedienbarkeit die Orientierung innerhalb der Leitperspektive Medienbildung. Ein umfangreiches Angebot an passgenauen Unterrichtsmaterialien aus der SESAM-Mediathek ist mit den einzelnen Lernschritten aus dem Kompetenzraster Medienbildung verknüpft.

&

Gesellschaft für digitale Bildung: SchoolTab

SchoolTab – die Komplettlösung für eine elternfinanzierte 1:1 Ausstattung.
Kein Stress mehr mit Sammelbestellungen - hier erfahren Sie alles rund um unser komfortables, individuelles und papierloses Hardware- und Servicepaket. Die dazugehörigen Online Bestell- und Service-Portale entlasten Schulen wie nie zuvor in Bezug auf Beschaffungs- und Supportprozesse und garantieren zusätzlich die ständige Verfügbarkeit und Gleichstellung der SuS. An die Bedürfnisse der Eltern wird ebenfalls gedacht – mit Finanzierungsoptionen, die die digitale Bildung des eigenen Kindes für alle zugänglich macht, und der SchoolProtect Versicherung, die im Schadenfall einspringt.

Max. 15 TN

10/3 **Gesellschaft für digitale Bildung:** LEGO® Education WeDo 2.0

Das Ziel: lebendig gestalteter Sachunterricht, der Spaß macht und indem Kinder durch spielerische Erfahrungen lernen, die Welt um sie herum zu verstehen. Erfahren Sie in diesem Workshop, wie LEGO® Education diesen Ansatz lebt und lernen Sie den LEGO® Education WeDo 2.0 kennen. Erleben Sie Grundsätze der Mechanik, Physik und des Programmierens mit LEGO® Education auf eine neue Weise und erfahren Sie, wie Sie diese mithilfe thematischer, lebensnaher Projekte in Ihrem Unterricht vertiefen können. Zur Lösung der Aufgabenstellungen werden motorisierte Modelle aus LEGO® Elementen gebaut und mit der Programmiersoftware zum Leben erweckt.

Max. 12 TN

<p>11/1 Alexander Kranich: Bildbearbeitung mit PicsArt</p> <p>Bildbearbeitung mit Fotoshop und anderen Programmen ist eine Wissenschaft für sich. Mit der mächtigen und kostenlosen App Picsart kann man allerdings auch als Laie tolle, kreative und effektvolle Ergebnisse erzielen. Ein Portrait in einen neuen Hintergrund einfügen? Ein drittes Auge wachsen lassen? Tolle Hintergrund- und Glanzeffekte mit einem Klick hinzufügen? Mit Picsart ein Kinderspiel...</p> <p>Max. 15 TN</p>	<p>11/2 Stephan Nowotny: Medienausstattung für GS</p> <p>Viele Grundschulen stehen beim Einsatz der neuen Medien am Anfang. Das birgt nicht nur Herausforderungen, sondern auch Chancen. Wer jetzt startet, muss sich mit sperrigen Computerräumen und lichtschwachen Beamern nicht mehr ärgern, sondern kann direkt mit modernen Geräten wie Monitoren und Tablets einsteigen. Vor allem: Ohne dabei auf die bewährte Kreidetafel verzichten zu müssen. In diesem Workshop wird das Konzept eines modernen Lehrerarbeitsplatzes und vielfältiger medienpädagogischer Anwendungsmöglichkeiten vorgestellt, ohne die Notwendigkeit von IT-Infrastruktur oder größerer baulicher Maßnahmen.</p> <p>Keine Teilnehmerbegrenzung</p>	
--	---	--

Wir freuen uns auf Ihren Besuch.