



Lernstudio

Digitales Lernen in ganztägig arbeitenden Schulen

Dienstag, 20.03.2018

Zeit 8:30 – 15:45 Uhr

Ort Universität Rostock
Ulmenstraße 69
18057 Rostock

Ziele

Die Teilnehmenden

- erhalten Informationen über Chancen und Gelingensbedingungen digitalen Lernens,
- erhalten praxisorientierte Einblicke in die digitale Arbeit von Lehrer*innen und außerschulischen Partnern,
- bekommen Anregungen für die Integration digitaler Medien beim Lernen,
- können in Workshops das digitale Lernen selbst erproben,
- erhalten Anregungen zur inhaltlichen Weiterentwicklung ihrer pädagogischen Konzepte zu dem Schwerpunkt „digitale Bildung“.

Zielgruppe

Aus den ganztägig arbeitenden Schulen:

- Schulleitung
- Lehrer*innen
- Medienbeauftragte

Inhalte

- Digitale Bildung, Augmented Reality, digitale Lernszenarien, Erklärvideo, Actionbound, Filmproduktion, eBooks, Raspberry Pi, Arduino, Medienscouts, Unterrichtshilfenportal M-V

Gefördert von

Programm

Lernstudio Digitales Lernen in ganztägig arbeitenden Schulen

ab 8:30	Ankommen, Kaffee
9:00	Begrüßung <i>Maria Parttimaa – Zabel, Serviceagentur Ganztägig lernen M-V</i>
9:15	Keynote – Völlig ausgeflippt lernen – neue Trends in der digitalen Bildung <i>Stefan Schmid, Hochschullehrkraft an der PH Wien und Leiter der Virtuellen Pädagogischen Hochschule</i>
10:15	Kaffeepause
10:30	Workshops und Impulse I
11:45	Mittag
12:30	Workshop und Impulse II
13:45	Kaffeepause
14:00	Workshop und Impulse III
15:20 – 15:45	Schlussrunde

Anmeldungen

www.raa-mv.de/gtl-lernstudio2
(Name, Schule/Einrichtung, Funktion, E-Mail-Adresse) oder
Fax: 03991/ 66 96 11
E-Mail: ganztag@raa-mv.de

RAA M-V e. V.
Serviceagentur Ganztägig lernen Mecklenburg-Vorpommern
Am Melzer See 1
17192 Waren (Müritz)

Tel.: 03991/ 66 96 0
www.mv.ganztaegig-lernen.de
[@GanztagMV](https://www.facebook.com/mv.ganztaegig.lernen)

Workshop-Programm zum Lernstudio „Digitales Lernen in ganztagig arbeitenden Schulen“

Dienstag 20.03.2018

Universitat Rostock (Campus Ulmenstrae)

Ulmenstrae 69

18057 Rostock

Slot 1 (10:30 – 11:45 Uhr)	Slot 2 (12:30 – 13:45 Uhr)	Slot 3 (14:00 – 15:15 Uhr)
WS 1 – Offene Lernumgebungen mit Augmented Reality gestalten	WS 1 – Offene Lernumgebungen mit Augmented Reality gestalten	WS 4 – Medienscouts machen Schule
WS 2 – Erklarvideos und mehr: Ivi – Education	WS 2 – Erklarvideos und mehr: Ivi – Education	WS 5 – ... und Action! – Von der Idee bis zum fertigen Film mit dem I-Pad
WS 3 – Die Qual der Wahl: Raspberry Pi oder Arduino	WS 3 – Die Qual der Wahl: Raspberry Pi oder Arduino	WS 6 – Mit Smartphone auf Schnitzeljagd – Einsatzmoglichkeiten von Actionbound im Unterricht
WS 4 – Medienscouts machen Schule	WS 7 – Digitale und kollaborative Lernszenarien	WS 8 – Audio-, Video- und eBook-Produktion im Unterricht
WS 5 – ... und Action! – Von der Idee bis zum fertigen Film mit dem I-Pad	WS 8 – Audio-, Video- und eBook-Produktion im Unterricht	WS 9 – Das Unterrichtshilfenportal M-V
WS 6 – Mit Smartphone auf Schnitzeljagd – Einsatzmoglichkeiten von Actionbound im Unterricht	WS 9 – Unterrichtshilfenportal M-V	WS 10 – Erfahrungsaustausch: Von der Idee zur Praxis. Digitale Bildung in Schule umsetzen
WS 7 – Digitale und kollaborative Lernszenarien		

Eine inhaltliche und organisatorische Kurzbeschreibung der Workshops folgt auf den nachsten Seiten.

Gefordert von

Workshop- Programm zum Lernstudio „Digitales Lernen in ganztägig arbeitenden Schulen“

Workshop	Referent*in	Workshopbeschreibung
WS 1 Offene Lernumgebungen mit Augmented Reality gestalten	Josef Buchner , Lehrer an einem Gymnasium in Wien und Hochschullehrkraft an der PH Niederösterreich, verantwortlich für innovative digitale Lernszenarien	<p>Vorgestellt werden Einsatzmöglichkeiten von Augmented Reality (AR) im Unterricht. Konkrete Beispiele aus der Praxis zeigen, wie Lehrkräfte selber AR-Elemente gestalten und damit einen an der Lebensrealität der Schülerinnen und Schüler orientierten offenen Unterricht gestalten können. Nach der Teilnahme am Workshop können Sie mit einer Online-Anwendung in Kombination mit dem Smartphone selber solche digital-analogen Lernräume planen und umsetzen.</p> <p>Bringen Sie zu diesem Workshop ihr eigenes Endgerät mit. Bitte die Apps <i>HP Reveal</i> (früher Aurasma) und <i>Areeka</i> installieren.</p>
WS 2 Erklärvideos und mehr: Ivi – Education	Marcus von Amsberg , Gründer von Ivi-Education, Lehrer für die Fächer Deutsch, Biologie und Psychologie in Hamburg	<p>Jede Lehrkraft steht vor der Herausforderung, Unterricht für eine heterogene Schülerschaft zu planen und durchzuführen. Insbesondere wenn es um die Individualisierung von Lernprozessen geht, kann der Einsatz von digitalen Medien einen wichtigen Beitrag zum Gelingen von inklusivem Unterricht beitragen.</p> <p>Meist ist die Individualisierung von Unterricht mit einem enormen Vorbereitungsaufwand verbunden. Im Workshop wird am Beispiel des inklusiven und multimedialen Unterrichtskonzepts „Ivi-Education“ gezeigt, wie individuelle Förderung mithilfe von digitalen und analogen Medien umgesetzt werden kann.</p> <p>Herzstück des Konzeptes sind Erklärvideos, die Lerninhalte für Schülerinnen anschaulich machen. Ein Alleinstellungsmerkmal von Ivi-Education ist aber, dass es speziell auf die Lernvideos abgestimmte Arbeitsblätter gibt, die Aufgabenstellungen auf unterschiedlichen Niveaustufen enthalten und mithilfe von QR-Codes mit einem Klick auf mediale Lerninhalte (z. B. Erklärvideos, Lern-Apps und Hilfestellungen) linken. Damit können auch die digitalen Lerninhalte ohne viel technisches Vorwissen von</p>

		<p>Lehrer*innen eingesetzt werden.</p> <p>Im Workshop wird insbesondere darauf eingegangen, wie Erklärvideos allgemein und in diesem Konzept auf vielfältige Weise konkret im Unterricht eingesetzt werden können. Dabei werden Erfahrungen aus dem täglichen Unterricht eingebracht.</p> <p>Nach einem Input können die Teilnehmer*innen Vor- und Nachteile des Konzepts diskutieren und selbst digitale Lerninhalte (z.B. Lern-Apps, Lern-Snacks oder Erklärvideos) ausprobieren.</p> <p>Bringen Sie zu diesem Workshop ihr eigenes Endgerät mit. Bitte installieren Sie eine App zum Lesen von QR-Codes (z.B. NeoReader)</p>
<p>WS 3 Die Qual der Wahl: Raspberry Pi oder Arduino</p>	<p>Niels Nikolaisen (Dipl. Ing.), SPURT-Schullabor der Universität Rostock</p>	<p>Nach einer Einordnung und kurzen Vorführung des Raspberry Pi wird ein genauerer Einblick in die Programmiermethoden mit Python, C bzw. C++ gegeben. Anschließend wird ein Vergleich zum Arduino gezogen.</p> <p>Am Beispiel der senseBox:edu-Arduino-Baukästen können die Teilnehmenden dieses Workshops selbst aktiv werden und ausprobieren, wie der Arduino programmiert werden kann.</p> <p>Dieses Angebot richtet sich unabhängig der Schulform an die Klassenstufen 7 – 12. Es werden keine eigenen Geräte benötigt.</p>
<p>WS 4 Mediencouts machen Schule</p>	<p>Antje Kaiser, Projektkoordinatorin Mediencouts M-V beim Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg- Vorpommern</p>	<p>Der Peer-To-Peer-Ansatz zur Vermittlung von Medienkompetenz ist nicht neu. Die Mediencouts MV sind seit gut 6 Jahren in MV aktiv. Wie sehen das die Jugendlichen aus ihrer Erfahrung? Wie läuft die Mediencout Ausbildung in MV ab? Wer steht dahinter? Welche Inhalte werden vermittelt? Und wie können Mediencouts MV auch an Ihrer Schule unterstützen? Diese Fragen werden wir praxisnah und kreativ in dem Workshop klären.</p> <p>Dieses Angebot richtet sich an Schulen mit den Klassenstufen 7 – 10. Es werden keine</p>

		digitalen Geräte für diesen Workshop benötigt.
WS 5 ... und Action! – Von der Idee bis zum fertigen Film mit dem I-Pad	Anja Schmidt , Projektleiterin RAAbatz - Medienwerkstatt Mecklenburgische Seenplatte	Die Teilnehmer*innen erhalten einen Einblick in die Schritte einer Filmerstellung (Idee, Storyboard, Filmen mit dem Grundlagen Filmgestaltung, Filmen und Schneiden) mit dem I-Pad und werden damit in die Lage versetzt, eigene kleine Filmprojekte mit SchülerInnen durchzuführen. Dieses Angebot richtet sich an die Orientierungsstufe und die Sekundarstufe 1. Wer hat, kann ein eigenes iPad mitbringen.
WS 6 Mit Smartphone auf Schnitzeljagd – Einsatzmöglichkeiten von Actionbound im Unterricht	Dr. Constanze Jaiser , Projektleiterin zeitlupe Stadt.Geschichte & Erinnerung	Die App Actionbound stellt eine multimediale, interaktive Möglichkeit dar, Erlebnistouren (sogenannte „Bounds“) für Smartphones oder Tablets zu entwickeln. Jugendliche können auch selbst Inhalte aufbereiten und diese gemeinsam spielen. Im Workshop wird praktisch getestet, wie solche Erlebnis- oder Bildungsrouten funktionieren, und erklärt, wie man einen Actionbound anleitet. Es wird diskutiert, für welche Einsatzorte und Themen sich die App eignet, und beispielhaft eigene Quizfragen und Aufgaben erstellt. Bringen Sie zu diesem Workshop Ihr eigenes Endgerät mit und installieren Sie die App <i>Actionbound</i> . Vier mobile Endgeräte stehen sonst zur Verfügung. Angebot richtet sich an Schulen mit der Sekundarstufe 1.
WS 7 Digitale und kollaborative Lernszenarien	Peter Hofmann , Lehrer an der Regionalen Schule „Am Lindetal“ und pädagogischer Mitarbeiter in der Serviceagentur Ganztägig lernen M-V	„Digital“ und „Kollaboration“ sind die derzeitigen Trendbegriffe in der internationalen Bildungspolitik. Wie lassen sich diese beiden Kompetenzen für das 21. Jahrhundert miteinander verbinden? Der Workshop gibt durch die Vorstellung von webbasierten Apps und Tools wie z.B. <i>Quizlet</i> , <i>Kahoot</i> und <i>Padlet</i> eine Antwort auf diese Frage. Anhand von Best-Practice-Beispielen schlüpfen die Teilnehmenden in die Rolle von Lernenden und erproben innovative Lernszenarien. Bitte bringen Sie für diesen Workshop Ihr eigenes digitales Endgerät mit.
WS 8 Audio-, Video- und eBook-	Enno Schröder (Apple Distinguished Educator), Lehrer an	Ob Erklärfilme, Podcasts, eBooks oder Audiosequenzen im Sprachunterricht, die Arbeit mit Text, Ton und Bild bringt viele Schüleraktivitäten in den Unterricht.

Produktion im Unterricht	der Regionalen Schule „Schule am Bodden Neuenkirchen“	Der Workshop gibt einen Einblick in die Erstellung von Kurzfilmen auf dem iPad mit den Apps iMovie und Clips. Zudem werden am Beispiel der App Book Creator die Möglichkeiten eines eBooks als interaktive Plattform für verschiedene Unterrichtsfächer aufgezeigt. Das Angebot ist fächerübergreifend und richtet sich an Lehrer aller Schularten, vornehmlich an Kollegen, welche iPads im Unterricht einsetzen oder dies planen. Vorkenntnisse sind nicht notwendig. Mobile Endgeräte für diesen Workshop sind vor Ort.
WS 9 Das Unterrichtshilfenportal M-V	Dörte Gaikowski , Lehrerin an der Grundschule Ferdinand von Schill Stralsund, Mitglied im Lehrerteam des Unterrichtshilfenportal M-V	Dieser Workshop gibt einen Einblick in das Unterrichtshilfenportal M-V welches seit dem 1. Juli 2016 allen Lehrerinnen und Lehrern interaktive Arbeitsblätter für den Einsatz im Unterricht von Klasse 1 bis 10 zur Verfügung stellt. Arbeitsblätter können verändert und neu erstellt werden. Der Einsatz ist on- und offline möglich. Jedes Arbeitsblatt kann zudem als Folienausdruck oder in Papierform genutzt werden. Seit Dezember 2017 stehen ca. 16 000 Übungen in 14 Fächern zur Verfügung, u. a. in Deutsch, Mathematik, Englisch, Bio/Che/Phy, Geografie, Sozialkunde, Geschichte, Religion, AWT u.a.m. Dieses Angebot richtet sich an Grundschulen sowie Schulen mit der Sekundarstufe 1. Bitte bringen Sie für diesen Workshop Ihr eigenes digitales Endgerät mit.
WS 10 Erfahrungsaustausch: Von der Idee zur Praxis. Digitale Bildung in Schule umsetzen	Thomas Hetzel und Peter Hofmann , pädagogische Mitarbeiter in der Serviceagentur Ganztägig lernen M-V	In Form eines Mini-OpenSpaces wird den Teilnehmenden ein offenes Angebot zum Erfahrungsaustausch gegeben. Während dieser moderierten Workshopsession kann über die Themenfelder Ausstattung, Finanzierung, Rolle der Schulträger, Datenschutz, Eltern und digitales Kollegium diskutiert und weitergedacht werden.

Gefördert von