

MEDIENFIT INS NEUE SCHULJAHR

Mit vielen Workshops zu unterschiedlichen Tools für eine Erweiterung Ihrer Medienkompetenz

TAGESABLAUF

- **14.00 – 14.30 Uhr**
Begrüßung, Konzept, Vorstellung der Referenten/-innen
- **14.45-16-15 Uhr**
erste Workshop-Schiene
- **16.15-16.30 Uhr**
kurze Pause
- **16.30-18.00 Uhr**
zweite Workshop-Schiene

Anmeldung über die Datenbank

Bitte melden Sie sich über den Link **oder** den QR-Code für die Einführungsveranstaltung und **mindestens einem weiteren** Workshop an:
<https://kurzelinks.de/FachtagMedien>

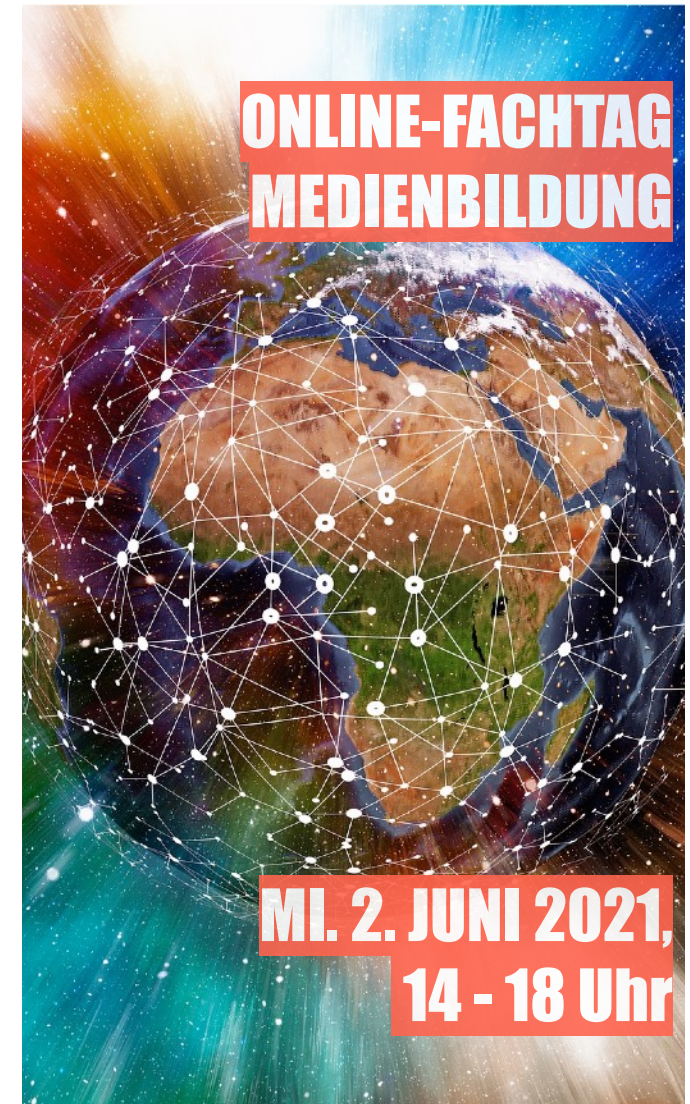


In Zusammenarbeit mit:

CIA-SPANDAU
Medienkompetenzzentrum



MEDIENFIT INS NEUE SCHULJAHR



Workshop-Schiene 1:

Erstellen von E-Books im oder für den Unterricht (21.1-100443)

E-Books erstellen ist einfach und kann schon mit Schülern/-innen der 1. Klasse umgesetzt werden. Präsentationsmöglichkeiten, die auch für andere Tools gebraucht werden, können einfach und spielerisch in jedem Fach erarbeitet werden. (V.Wilke - RFV3)

Erklär-Videos - Do it Yourself! (21.1-100447)

Warum nur Erklär-Videos auf YouTube anschauen, wenn sie mit einfachen Mitteln selbst gestaltet und eingesetzt werden können? Im Workshop werden die Grundlagen von Filmaufnahme und -schnitt auf mobilen Endgeräten vermittelt und Tools vorgestellt, mit denen leicht Erklär-Videos gestaltet werden können. (A. Dreyer - Meko 05)

Interaktives Unterrichten leicht gemacht (21.1-100450)

Es werden LearningApps und H5P vorgestellt, zwei Tools, mit denen schnell und unkompliziert interaktive Begleitmaterialien für den Unterricht erstellt werden können. Bildungsinhalte, die mit beiden Tools erstellt werden, ermöglichen Selbstlernerfahrungen. Der Workshop richtet sich an Teilnehmende, die nachhaltigen, digitalen Bildungsinhalt aufbauen wollen und an alle, die darauf neugierig sind. (K.Lindner/R.End - Meko 05)

Unterricht interaktiv gestalten mit Lernraum Berlin (21.1-100451)

Sie haben einen Account im Lernraum Berlin und möchten Ihre Kurse abwechslungsreicher und interaktiver gestalten? Ausgehend vom Einstellen und Verändern einfacher Arbeits-

materialien und Aufgaben werden Aktivitäten vorgestellt, die interaktiven Input von den Schülern/-innen verlangen. Nach der Vorstellung ausgewählter Inhalte kann auf die Wünsche der Teilnehmenden eingegangen werden.

(U.Schacher/S.Jacobs - Lernraum Berlin)

QR-Codes im Unterricht - ein

vielseitiges „Helferlein“ (21.1-100454)

Es bieten sich viele Einsatzmöglichkeiten für QR-Codes im Unterricht an. QR-Codes lassen sich zur Binnendifferenzierung nutzen, z.B. als "verschlüsselte" Hilfekärtchen oder Lösungen, für Zusatzinformation oder Bonusaufgaben. Ob auf Arbeitsblättern, auf Plakaten oder beim Lernen an Stationen - lassen Sie sich von den vielfältigen Möglichkeiten dieser kleinen Helfer überzeugen. (D.Harmsen - RFV3)

Workshop-Schiene 2:

Lernbuffet für den Hybridunterricht

(21.1-100453)

Schwerpunkt des Workshops ist die Aufgabengestaltung für den digitalen Unterricht. Es werden mehrere Tools vorgestellt (Zumpad, BookCreator, LearningApps, Vocaroo, Oncoo), die die Erstellung abwechslungsreicher Lernszenarien und Aufgaben für den digitalen Hybridunterricht ermöglichen.

(F.Linke - RFV3)

Digitale Tools (21.1-100452)

Online-Tools wie Quizzlet etc. werden vorgestellt und Unterrichtsbeispiele werden erörtert und erprobt. Im Detail geht es um die Anwendung und Kombination von Mentimeter und Kahoot! sowie kleinere Anwendungen wie wheeldecide. (G.Kaufmann - RFV3)

Screencasts für den (Online)-Unterricht einfach selber erstellen (21.1-100449)

Der Workshop führt in das Thema „Erklärvideos“ als didaktische Methode ein. Installation und erste Schritte mit dem "Active Presenter" werden erläutert, wie auch Möglichkeiten zur Umsetzung im Online-Unterricht. Die Teilnehmenden lernen, wie man Bildschirmaufnahmen erstellt, Videos schneidet und Aufnahmen bearbeitet, wie man Videos abspeichert und exportiert. (L.Thielke - Meko 06)

Einstiegsschulung für itslearning (21.1-100456)

In dieser Einstiegsschulung erhalten Sie einen Einblick in die Plattform itslearning. Die Fortbildung ist interaktiv konzipiert, sodass Teilnehmende viele Schritte im Umgang mit der Plattform ausprobieren können. (St.Delkus - itslearning)

Kleine Tüftler: 3D Modelle und 3D-Druck in der Grundschule (21.1-100457)

In dem Workshop lernen die Teilnehmenden die Online-Plattform Tinkercad kennen, mit deren Hilfe Grundschulkinder 3D-Modelle für den 3D-Druck entwerfen können. Außerdem wird an einem Beispiel gezeigt, was für den anschließenden 3D-Druck der Modelle benötigt wird und was bei der Einrichtung einer „3D-Werkstatt“ in der Schule zu beachten ist.

(Th.Kahlki - RFV3)

Medien in der Pubertät (21.1-100534)

Sexting ist der Austausch von Nachrichten und Bildern mit sexuellen Inhalten per Smartphone. Folgende Fragen werden thematisiert: Weshalb tun Jugendliche das und wie verbreitet ist das Phänomen? Welche Gefahren birgt das Sexting? Welche Rolle spielt die Medienpädagogik, welche die Sexualerziehung? Welche Position wollen wir als Schule hierzu einnehmen? (A. Dreyer - Meko 05)