

## Veranstaltung „Schule und digitale Bildung - WIR BRINGEN SIE IN VERBINDUNG“

### Programm Workshops und Austauschforen

Nr.	Titel des Workshops	Anbieter	Beschreibung	Zielgruppe
1	<b>Modellieren und Programmieren – neue Aufgaben und Chancen für die Grundschule in einer digitalen Welt</b>	Grundschule Belke-Steinbeck/Besenkamp	Programmieren ist längst nicht mehr nur etwas für Technik-Nerds. Grundlegende Programmierkenntnisse unterstützen die digitale Mündigkeit von Heranwachsenden. Was kann Schule tun, damit die Kinder die Technik nicht nur nutzen, sondern wirklich begreifen? Der Medienkompetenzrahmen NRW hat dafür extra einen neuen Bereich „Problemlösen und Modellieren“ geschaffen. Es gibt inzwischen eine Vielzahl einfacher und für Kinder im Grundschulalter besonders geeigneter Anwendungen, mit denen die Schüler spielend die Grundlagen der Programmierung lernen können. Sie lernen, wie Schleifen, Bedingungen oder Variablen funktionieren. Dieser Workshop bringt in einer Art Spiralcurriculum das Coden für die Grundschule näher und zeigt, wie einfach und spannend sich dieses neue Lernfeld mit den Schülern zusammen entdecken lässt.	Primarstufe
2	<b>Praktische Arbeit mit Tablets an der Förderschule</b>	Astrid-Lindgren-Schule, Lemgo	An der Astrid-Lindgren-Schule werden Tablets als Unterrichtswerkzeuge genutzt. Sie kommen auch zunehmend im Bereich der Unterstützten Kommunikation (UK) zum Einsatz. Insbesondere durch Sprach- und Diktierfunktion werden den Schülern ihren Möglichkeiten entsprechende Lernwege eröffnet - und damit bieten sich neue Chancen der Teilhabe an Unterrichtsinhalten. Wie an der Astrid-Lindgren-Schule mit digitalen Medien gelernt wird, soll im Workshop vorgestellt und praktisch erfahrbar gemacht werden.	Förderschulen, Primarstufe, Sek I
3	<b>Digital unterstützter Fremdsprachenunterricht – Potenziale App-sowie webbasierter Tools und Plattformen</b>	Waldschule Hatten	Digitale Medien im Sprachunterricht – hier liegt besonderes Potenzial. Das methodische Repertoire ist unerschöpflich: Storytelling, multimediale eBooks, unzählige Präsentationsarten, Podcasts, kreative Videoarbeit uvm. Aber auch die Integration landeskundlicher Elemente sind ohne großen Aufwand bei entsprechender Ausstattung realisierbar. In diesem Workshop werden Szenarien aus dem Unterricht gezeigt, von den Workshop-Teilnehmenden selbst angewendet und kritisch diskutiert. Das Angebot richtet sich auch an Interessierte ohne Vorkenntnisse.	Primarstufe, Sek I und II
4	<b>Rückblick auf die Implementierung von Tablets an der Gesamtschule Aspe</b>	Gesamtschule Aspe	Vor drei Jahren bereicherten die ersten Tablets den Unterricht in der Gesamtschule Aspe. Mittlerweile sind 64 Geräte im Einsatz und am weiteren Aufbau wird gearbeitet. Im Workshop werden Bedingungen, Veränderungen und Verlauf des Projektes beleuchtet und diskutiert. Vor allem wird ganz praktisch an den Geräten der Mehrwert des Mediums Tablet anhand verschiedener Unterrichtswerkzeuge erprobt: Vom multimedialen Lernplakat über StopMotion-Filme bis zum kollaborativen Arbeiten auf einer Online-Pinnwand.	Sek I und II
5	<b>Flipped Learning: „Der Unterricht steht Kopf“ – Digitale Tools für individualisierte Lernarrangements nutzen und Lernbegleitung und kreatives, kritisches Lernen ermöglichen</b>	Gymnasium Olpe	Heterogenität im Klassenzimmer ist eine zunehmende Herausforderung. Das innovative Unterrichtskonzept „Flipped Learning“ kann ein Schlüssel sein, diese zu meistern. Individualisierte Lernarrangements ermöglichen unmittelbare Rückmeldungen und helfen Schülerinnen und Schülern, selbstständig Hilfen heranzuziehen. Lehrkräfte erhalten Freiräume zur individuellen Lernbegleitung. Schließlich eröffnen sich Zeitfenster für kreatives, kritisches Lernen. Insgesamt bietet Flipped Learning die Chance, den Schülerinnen und Schülern mehr Verantwortung für die Gestaltung des eigenen Lernens zu übertragen und damit ihre Selbstständigkeit zu fördern. Der Workshop stellt das Konzept „Flipped Learning“ am Beispiel des Deutschunterrichts vor und zeigt, wie es sich flexibel an schulische Voraussetzungen anpassen lässt.	Sek I und II

## #SCHULE DIGITALE BILDUNG

Nr.	Titel des Workshops	Anbieter	Beschreibung	Zielgruppe
6	<b>Tablets in Schüler- und Lehrerhand</b>	Gymnasium Nepomucenum Rietberg	Das Gymnasium Nepomucenum hat im Zuge des digitalen Wandels den Einsatz von Tablets im Unterricht fächerübergreifend eingeführt. Der Workshop bietet theoretischen Input sowie direkte Praxiserfahrung aus verschiedenen Unterrichtsfächern. Durch die eigene Anwendung werden Lehr-Lernsituationen für die Teilnehmenden erfahrbar gemacht. Die gute Experten-Novizen-Betreuungsquote bietet die Möglichkeit, auf individuelle Fragen durch unsere kompetenten <b>Schülerinnen und Schüler</b> und Lehrkräfte einzugehen.	Sek I und II
7	<b>Mathematik und Physik sehen, begreifen und erleben mit GeoGebra und Viana</b>	Steinhagener Gymnasium	Die kostenlosen und deutschsprachigen GeoGebra-Programme sind modern, dynamisch, interaktiv und betriebssystemunabhängig. Sie machen das Untersuchen von Aspekten aus verschiedenen mathematischen Bereichen ansehnlich und „begreifbar“, zugänglich und überall verfügbar. Der Stoff wird leichter verständlich, die Konzepte lassen sich besser erforschen. Die Software unterstützt den Unterricht, er lässt sich gut planen, umsetzen und spannend gestalten. Videoanalysen von Bewegungen sind weit verbreitet, etwa in der Sportwissenschaft, im Unterricht oder im Studium. Eine App für iPads ist Viana. Die Einsatzmöglichkeiten für die Physik (aber auch für Mathematik) sind zahlreich. In dem Workshop werden auf der Basis einiger Unterrichtsbeispiele in der EF diese motivierenden Möglichkeiten auch durch <b>Schülerinnen und Schüler</b> vorgestellt.	Sek I und II
8	<b>Bildung im Zeitalter des digitalen Wandels – am Beispiel einer berufsbildenden Schule</b>	Oskar von Miller Schule, Kassel	Der digitale Wandel an Schulen hat weniger mit den Problemen der technischen Ausstattung, sondern mit einer veränderten pädagogischen Haltung und einer veränderten Lehr- und Lernkultur zu tun. Nur dieser Blickwinkel ermöglicht es, das Lernen für die Schülerinnen und Schüler interessanter, individueller und effektiver werden zu lassen. Die digitalen Medien müssen im richtigen Kontext in der Schule eingesetzt werden, um die verbesserten Bedingungen für den Unterricht zu erzielen. In diesem Workshop wird versucht, die Leitlinien einer sich verändernden Lehr- und Lernkultur unter Einbeziehung von digitalen Medien an einem realen Beispiel aufzuzeigen. Am Beispiel der Oskar von Miller-Schule in Kassel werden die aus dieser Schule wichtigen Umsetzungs-elemente sowie notwendigen Gelingensbedingungen beleuchtet. Im Fokus steht dabei ein verändertes Rollenverständnis der Lehrkräfte, der Schulleitung sowie der Lernenden.	Berufskollegs
9	<b>Lernen und Lehren an städtischen und staatlichen Schulen in Nürnberg im digitalen Zeitalter – Die IT-Strategie der Stadt Nürnberg</b>	Stadt Nürnberg	Lernen und Lehren im digitalen Zeitalter benötigt nicht nur eine andere Infrastruktur und Ausstattung in den Schulen, sondern auch neue Konzepte in der Aus- und Fortbildung. Die Stadt Nürnberg hat sich vor gut zwei Jahren auf den Weg gemacht, mit Pädagogen aller Schularten, Fachplanern, Schulverwaltung und technischen Experten eine strategische Infrastrukturplanung aufzusetzen. Ein wichtiges Moment war die zielführende Kommunikation mit allen Beteiligten von der Erstellung, der Verabschiedung im Stadtrat, bis zum Beginn der Umsetzung. Der Workshop soll einerseits diesen Weg darstellen, aber andererseits die Möglichkeit zur intensiven Diskussion mit den Teilnehmenden bieten.	Kommunen, Schulträger

Zusätzlich zum Tagungs- und Workshop-Programm haben Sie während der Veranstaltung auch die Möglichkeit, in die virtuelle Realität eines WDR-Projekts einzutauchen:

<b>„Einmal Kumpel sein“ - Das Virtuelle Bergwerk des WDR</b>	WDR Programm-bereich Internet Innovation Lab	So kann man ein bedeutendes geschichtliches und gesellschaftliches Thema auch vermitteln: Mit einer VR-Brille und mit Controllern schlüpft der Nutzer in die Haut eines Bergmanns vor 100 Jahren. Er fährt mit dem Förderkorb in die Tiefe, um im Streb die Kohle aus dem Flöz zu hauen. Wind, Hitze und Vibration unterstützen die Immersion, um deutlich zu machen, wie gefährlich und körperlich anstrengend die Arbeit unter Tage gewesen ist. Das Angebot richtet sich an alle Gäste der Veranstaltung und bedarf keiner gesonderten Anmeldung – mit Wartezeiten muss allerdings gerechnet werden.	Alle
--	--	---	------