

DIGITALE MEDIEN IM THÜRINGER VORBEREITUNGSDIENST

THILLM - VA-NR 192900603

TAGUNGSPROGRAMM

FACHTAGUNG
FÜR THÜRINGER
FACHLEITERINNEN UND FACHLEITER

AM

6. AUGUST 2018

IN

GERA

VERANSTALTUNGSORT:
STAATLICHES STUDIENSEMINAR FÜR LEHRERAUSBILDUNG
PUSCHKINPLATZ 7 A

IN KOOPERATION ZWISCHEN

THÜRINGER INSTITUT FÜR LEHRERFORTBILDUNG,
LEHRPLANENTWICKLUNG UND MEDIEN (THILLM),

BUNDESARBEITSKREIS DER SEMINAR- UND FACHLEITER/INNEN E.V.
(BAK)

FÖRDERVEREIN STAATLICHES STUDIENSEMINAR FÜR
LEHRERAUSBILDUNG GERA E.V

EINLEITENDE WORTE

Medien in ihren vielfältigen Formen sind immer schon Bestandteile von Bildung. Durch die rasanten technischen Entwicklungen der vergangenen Jahre hat sich eine Vielfalt von medialen Möglichkeiten entwickelt, die nicht nur für die Freizeit interessant sind, sondern das mediale Repertoire von Lehrkräften erweitern werden.

Die sich damit für die Bildung ergebenden veränderten Anforderungen zwingen zur Überprüfung, Weiterentwicklung und Änderung bekannter und vertrauter Vorstellungen vom Lehren und Lernen. Schulen stehen vor der Herausforderung, digitale Medien in Schule und Unterricht zu integrieren, Lehrkräfte davor, sich gegenüber medialen Handlungspraxen zu öffnen und sich mit einem veränderten Rollenverständnis auseinanderzusetzen. Da Kinder und Jugendliche heute selbstverständlich mit digitalen Medien aufwachsen, wird die Medienkompetenz von der KMK als eine „unverzichtbare Schlüsselkompetenz“ bezeichnet. Lehrerinnen und Lehrer sollen zukünftig die Chancen digitaler Medien nutzen, indem sie beispielsweise ihr methodisches Repertoire erweitern. Digitale Medien in der Lehrerbildung müssen damit einerseits Inhalt als auch Mittel der ausbildungsbezogenen Kommunikation sein.

Diese Tagung bietet Fachleiterinnen und Fachleitern die Gelegenheit, sich intensiv mit mediendidaktischen und –pädagogischen Fragestellungen auseinanderzusetzen. Ausgehend von den Erfahrungen sowie der fachlichen Expertise der Referentinnen und Referenten können Ideen für die eigene Seminararbeit im standortübergreifenden Erfahrungsaustausch entwickelt und diskutiert werden. Die Teilnehmenden erhalten Anregungen zum Nachdenken über Konzepte und Informationen zu verschiedenen digitalen Tools, die erprobt werden können und sich für den Einsatz in Seminarveranstaltungen sowie im eigenen Unterricht eignen und darüber hinaus eine effektive Umsetzung von Fachinhalten ermöglichen.

Diese Tagung eignet sich sowohl für Kolleginnen und Kollegen, die erstmals in dieses Thema „hineinschnuppern“ möchten, um zu sehen, was es alles gibt, aber auch für diejenigen, die ihr Methodenrepertoire gezielt erweitern möchten.

ABLAUF

- 9.00 ANMELDUNG**
- 9.30 BEGRÜßUNG**
JÜRGEN VOGT/ HEIKE SCHEIKA/
MICHAEL NAFE
(THILLM, BAK THÜRINGEN/
FÖRDERVEREIN STS GERA)
- 9.40 IMPULSVORTRAG I**
**LEHRER(AUS)BILDUNG – LEHREN UND
LERNEN IN DER DIGITALEN WELT.
DIE 4 AUGEN DER DIGITALEN BILDUNG**
JAN VEDDER
(STAATLICHES STUDIENSEMINAR
WUNSTORF)
- 10.45 IMPULSVORTRAG II**
**FLIPPED CLASSROOM – DIGITAL
LEHREN UND LERNEN**
SEBASTIAN SCHMIDT
(INGE AICHER SCHOLL REALSCHULE
NEU-ULM-PFUHL)
- 11.45 MITTAGSPAUSE**
- 12.45 THEMENRAUMRUNDE I**
- 14.15 KLEINE PAUSE**
- 14.30 THEMENRAUMRUNDE II**
- 16.00 ENDE DER TAGUNG**

IMPULSVORTRAG I

9.40-10.40

LEHRER(AUS)BILDUNG – LEHREN UND LERNEN IN DER DIGITALEN WELT.

DIE 4 AUGEN DER DIGITALEN BILDUNG

Ein 4-Augen-Gespräch:

Vier Perspektiven im Umgang mit zeitgemäßer Bildung - Vier Sichtweisen um die Dimensionen der Thematik zu veranschaulichen.

Die Bandbreite reicht dabei von einfachster Substitution im Quizformat bis zur Revolution des Bildungssystems.

Ausgehend von Grundannahmen werden Perspektiven für die Lehrerausbildung entwickelt.

JAN VEDDER, AUSBILDER AM STAATLICHEN STUDIENSEMINAR WUNSTORF, SCHREIBT U. A. EINEN BLOG UND TEILT SEINE ERFAHRUNGEN, GEDANKEN UND IDEEN ZU INTERESSANTEN THEMEN ÜBER (DIGITALE) BILDUNG <https://vedducation.jimdo.com/>

IMPULSVORTRAG II

10.45-11.45

FLIPPED CLASSROOM – DIGITAL LEHREN UND LERNEN

Seit 2013 versuche ich meinen Unterricht zu digitalisieren. Doch was heißt das überhaupt? Wann wird digital besser gelernt? Ist das überhaupt möglich? Allein durch digitale Elemente wie einer PowerPoint-Präsentation, einem Erklärvideo, einem interaktiven Whiteboard oder einer Dokumentenkamera wird das Lernen der Schülerinnen und Schüler nicht besser.

Im Gegenteil: es erhält teilweise sogar den Frontalunterricht und verhindert die schülerzentrierte Ausrichtung des Unterrichts. Setze ich diese oder andere digitale Elemente aber bedacht ein und überlege mir den Nutzen für eine didaktisch gut aufbereitete Stunde vorab, kann digitale Bildung gelingen.

Im Laufe der Zeit habe ich gelernt, digitale Elemente dann einzusetzen, wenn sie sinnvoll und sie dann wegzulassen, wenn sie sinnlos sind. Ich nenne das bis heute Flipped Classroom, tatsächlich steckt aber mittlerweile sehr viel mehr dahinter als nur der Einsatz eines Erklärvideos und zeigt, wie man im bestehenden System Kompetenzen, wie von der Kultusministerkonferenz gefordert, erreichen kann.

Auf diese Reise durch „meinen Flipped Classroom“ möchte ich Sie mitnehmen und Ihnen meine Ideen für ein Lernen im 21. Jahrhundert aufzeigen. Es bringt nichts analog und digital zu trennen, man muss beides miteinander verzahnen: kein „entweder-oder“, sondern ein „sowohl-als auch“.

SEBASTIAN SCHMIDT,
LEHRER AN INGE AICHER SCHOLL REALSCHULE IN NEU-ULM-PFUHL,
LEGT SEINEN SCHWERPUNKT BEIM UNTERRICHTEN SEIT 2013 AUF DAS WAS
MAN HEUTE „DIGITALE BILDUNG“ NENNT. SEINE ERFAHRUNGEN UND
IDEEN TEILT ER AUF SEINER HOMEPAGE UND SEINEM BLOG
WWW.FLIPPEDMATHE.DE.
AUF SEINEM YOUTUBE-KANAL WWW.YOUTUBE.COM/FLIPPEDMATHE
FINDET MAN ÜBER 500 ERKLÄRVIDEOS PASSEND ZU SEINEM
MATHEMATIKUNTERRICHT.

THEMENRÄUME

1	<p>AUS DER PRAXIS FÜR DIE PRAXIS: DIGITALE BILDUNG IM STUDIENSEMINAR – EIN ERFAHRUNGSBERICHT</p> <p>Angehende Lehrerinnen und Lehrer werden die Schule der Zukunft mediendidaktisch entwickeln und gestalten. Wie aber kann anwendungsorientierte und praxisnahe Medienbildung im pädagogischen Seminar gelingen und zu einer veränderten zeitgemäßen Bildung beitragen? Gezeigt werden praktische Beispiele digitaler Bildung in der Seminararbeit, die eine aktive Partizipation von Lehrkräften im Referendariat unter Berücksichtigung des SAMR- und 4K-Modell ermöglicht.</p>	<p>JAN VEDDER</p> <p>Studienseminar Wunstorf https://vedducation.jimdo.com/</p>
2	<p>VIDEOERSTELLUNG – LEICHT GEMACHT</p> <p>In diesem Workshop werde ich Ihnen mehrere Möglichkeiten zeigen, wie man selbst ein Erklärvideo erstellt. Entweder, um es im Unterricht einzusetzen, oder um es den eigenen Referendaren bzw. Schülerinnen und Schülern beizubringen.</p> <p>Dies geht als</p> <ul style="list-style-type: none"> • Screencastvideo mit den Programmen Snagit/Screencastomatic • Screencastvideo mit der App Explaineverything • Explainity-Video mit mysimpleshow <p>Dafür wäre es hilfreich, wenn Sie ihr eigenes Gerät mit in den Workshop bringen würden und die Software Snagit bzw. Screencastomatic schon vorab zu Hause installiert haben.</p> <p>Des Weiteren soll natürlich auch genügend Zeit bleiben, um den Unterrichtseinsatz zu diskutieren.</p>	<p>SEBASTIAN SCHMIDT</p> <p>Lehrer an der Inge Aicher Scholl Realschule in Neu-Ulm- Pfuhl WWW.FLIPPEDMATHE.DE</p>
3	<p>PLATTFORMEN UND APPS ALS EINSTIEG IN DIE MEDIENARBEIT</p> <p>In dem Workshop werden einige Dimensionen der Medienbildung und Unterrichtsszenarien vorgestellt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer können im Verlauf mit den vorgestellten Apps und Plattformen eigene Unterrichtsszenarien entwickeln, die digitale Medien funktional in den Unterricht einbinden.</p> <p>(Dieser Workshop wird nicht wiederholt und findet nur 12.45Uhr statt)</p>	<p>BOB BLUME</p> <p>StR, Medienberater Windeck-Gymnasium Bühl https://bobblume.de/</p>

4	ERFAHRUNGEN MIT 3D-TECHNIK IM SCHULKONTEXT	PROF.DR.SC.SEC. BERTHOLD BLEY & BERND VOGT
	<ul style="list-style-type: none"> • Megatrend 3D-Druck -Konsequenzen für die Bildung • Erfahrungen mit 3D-Solartechnik –Projekttagen • Möglichkeiten von Sketch Up – relevante Werkzeuge • Demonstration der dreidimensionalen Konstruktion und des 3D- Drucks am Beispiel von geometrischen Körpern • Projekte zur 3D Technik im Schuljahr 2018/2018g 	Solar-Dorf Kettmannshausen e.V. http://www.solardorf.de/
5	„ACTIONBOUND`S“ – MULTIMEDIALE ERLEBNISTOUREN FÜR SMARTPHONE UND TABLET	SVEN JENSEN
	<p>Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer führen eine digitale Schnitzeljagd durch und erstellen einen eigenen „Bound“ mit Multimediatools und vielfältigen Spielelementen. So werden kreativ unterrichtsrelevante Inhalte zum mobilen, spielerischen Event.</p>	Medienbildungszentrum der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) https://www.tlm.de/
6	LERN-SNACKS ALS BAUSTEIN DES UNTERRICHTSKONZEPTES „IVI-EDUCATION“	MARCUS VON AMSBERG
	<p>Lern-Snacks können helfen, Lerninhalte spielerisch zu üben und sogar gut strukturierten Input liefern. Damit sind sie eine interessante Alternative zu Lernvideos.</p> <p>Lern-Snacks sind wie ein Chat aufgebaut und passen somit perfekt in die Lebenswelt von Schülerinnen und Schüler. Das Erstellen eigener Lern-Snacks für den Unterricht mithilfe der kostenfreien Webseite learningsnacks.de ist auch für Lehrerinnen und Lehrer ohne fundierte Computerkenntnisse leicht möglich. Außerdem können Schülerinnen und Schüler selbst eigene Lern-Snacks im Unterricht erstellen. Da die Erstellung im Browser funktioniert, können Lern-Snacks plattformübergreifend auf allen Geräten erstellt werden.</p> <p>In dieser Themenrunde lernen Sie die grundlegenden Funktionen von Lern-Snacks kennen und erfahren, wie diese sinnvoll in ihrem Unterricht und dem Unterrichtskonzept „Ivi-Education“ eingesetzt werden können. Im Anschluss können Sie eigene Lern-Snacks erstellen.</p> <p>Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer sollten nach Möglichkeit eigene Geräte mitbringen (Tablet oder Laptop und Smartphone mit einem installierten QR-Code-Reader).</p>	Ivi-Education e.K. und Julius-Leber-Schule (Stadtteilschule Hamburg) https://ivi-education.de/

7	DIGITALES FEEDBACK UND INTERAKTIVE PRÄSENTATIONSMÖGLICHKEITEN	DR. DES. ALMUT KETZER-NÖLTGE
	<p>In diesem Workshop lernen Sie drei (kostenlose) Anwendungen kennen, mit denen Sie Befragungen, Abstimmungen oder Wissensabfragen im Seminar durchführen können: Plickers, Socrative und Kahoot. Alle drei Anwendungen werten die Befragungsergebnisse sofort aus, wodurch sie für die Präsentation und Diskussion im Unterricht zur Verfügung stehen. Da sich die technische Umsetzung zwischen den Anwendungen unterscheidet, gibt es auch verschiedene Möglichkeiten der Gestaltung von Abfragen, welche wir im Workshop praktisch ausprobieren werden. Neben dem didaktisch sinnvollen Einsatz der interaktiven Anwendungen werden wir auch Aspekte des Datenschutzes diskutieren.</p>	Universität Leipzig
8	DIE PLATTFORM SOFATUTOR – PRAKTISCHE EINSATZMÖGLICHKEITEN VON LERNVIDEOS IM UNTERRICHT	REBECCA RABE
	<p>Als Online-Lernplattform richtet sich sofatutor an Schülerinnen und Schüler aller Klassenstufen und fördert durch seine spezielle Konzeption das selbstständige Lernen. Dazu werden die aktuellen Lehrplaninhalte aller Schulfächer zunächst in kurzen Videos anschaulich erklärt und im Anschluss durch vertiefende Arbeitsblätter zum Ausdrucken und interaktive Übungen gefestigt.</p> <p>Nach einer kurzen Plattformeinführung werden Ihnen in diesem Workshop die didaktischen Einsatzszenarien von Lernvideos im Unterricht vorgestellt und anhand von Praxisbeispielen erläutert. Anschließend erhalten Sie kostenlose Lehrerzugänge und können die Plattform direkt austesten.</p>	Sofatutor https://www.sofatutor.com/
9	DEN UNTERRICHT AUF DER INHALTSEBENE DIGITALISIEREN - ERFAHRUNGEN MIT DEM MULTIMEDIALEN SCHULBUCH	PD DR. MARCUS VENTZKE
	<p>Digital denken, statt analog pauken. So lautet das Motto der mBook-Projekte. Anhand unterschiedlicher Beispiele wird aufgezeigt, wo der digitale Mehrwert für den Unterricht liegen kann und wie sich die Rollen von Lehrenden und Lernenden ändern. Anschließend wird diskutiert, wie sich die mBook-Erfahrungen auf andere Schularten / Fächer übertragen lassen.</p>	Institut für digitales Lernen https://institut-fuer-digitales-lernen.de/