



iMedia 2015 – Empfehlungen zum Thema fächerübergreifende Software

Kennen Sie Skyscraper oder Rectangles? Wie funktioniert Werbung im Internet?

Die meisten Internetseiten enthalten Werbung, auch Internetangebote wie z.B. Spieleseiten, die sich an Kinder richten, sind hiervon nicht ausgenommen. Werbeunternehmen und Spielehersteller machen keinen Hehl daraus, dass Kinder eine beliebte Zielgruppe sind. Problematisch wird die Einbindung von Werbung auf Kinderseiten aber dann, wenn Kinder nicht erkennen können, dass es sich um Werbung handelt. Viele Werbeformen gleichen in ihrer Machart dem Spielangebot. Wir zeigen im Workshop an Beispielen, welche Werbeformen den Kindern auf Internetseiten begegnen und welche Strategien des Tarnens und Täuschens eingesetzt werden.

Raum 3.09 – 11:00 Uhr (Barbara Steinhöfel – Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.)

MasterTool - Didaktisches Autorensystem für interaktives Lehren und Lernen

MasterTool Autorensystem (inkl. MasterTool Online Player und MasterTool Offline Player) ist ein Werkzeug für Lehrer zur Erstellung von digitalen interaktiven Lern- und Übungseinheiten sowie für deren Einsatz im Unterricht.

Neben dem MasterTool Autorensystem (inkl. MasterTool Online Player und Offline Player) gibt es separat das MasterTool Basissystem (Offline Player), das sich vom Autorensystem lediglich dadurch unterscheidet, dass Dokumente nicht verändert werden können und keine eigenen Inhalte erstellt werden können. Das MasterTool Basissystem (Offline Player) ist der kostenlos verfügbare Player für Schüler oder Lehrer, mit dem Übungen gestartet und durchgeführt werden können, und ist ebenso im Autorensystem enthalten.

Die Software kann aber auch unabhängig von Whiteboards auf jedem gängigen Rechner unter Windows, Mac oder Linux eingesetzt werden.

Inhalte werden mittels des komfortablen grafischen Editors als beschriftete Illustrationen, Lückentexte und Einzelfragen sowie ggf. weitere Informationstexte angelegt. Aufbauend auf einem Basisbild können per Maussteuerung schnell und einfach beliebige Beschriftungstexte hinzugefügt werden. Hierbei wird zunächst die sog. Lernansicht erzeugt, welche später dem Lernenden dazu dient, sich mit den jeweiligen Inhalten vertraut zu machen und ein entdeckendes Lernen ermöglicht. Die Lernansicht stellt dazu eine Reihe unterstützender Werkzeuge bereit, wie z.B. anklickbare, nummerierte Abdeckflächen, Marker zum Hervorheben und Zoomdarstellung.

Ausgehend von der Lernansicht als zentraler Programmoberfläche können interaktive Individual- und Netzwerk-Übungen durchgeführt werden, welche die Software dynamisch aus den jeweiligen Inhalten generiert. Beispielsweise müssen dabei die vorgegebenen Beschriftungstexte einer Illustration den richtigen Positionen zugeordnet werden, indem diese mit der Maus an die entsprechende Stelle gezogen werden.

Die interaktiven Übungen dienen der spielerischen Festigung des Wissens und ermöglichen dem Lehrer, die Kenntnisse der Schüler zu überprüfen, wobei optional ein Zeitlimit eingestellt werden kann. Jede Übung schließt mit einer statistischen Auswertung mit Bewertung und einem ausführlichen Ablaufprotokoll ab. In der Wiederholungsübung können optional nur die Abfragen behandelt werden, die zuvor nicht auf Anhieb gelöst wurden. Bei der Netzwerk-Übung können die Leistungen der Schüler am Lehrer-PC in Echtzeit mitverfolgt werden. Die integrierte Bestenliste sorgt für eine zusätzliche Motivation der Schüler.



Darüber hinaus kann jede Lerneinheit auch als herkömmliches Arbeitsblatt mit vergrößerten Beschriftungskästchen zum handschriftlichen Ausfüllen, inkl. zugehörigen Lösungsblatts, auf Papier oder Folie für den Tageslichtprojektor ausgedruckt werden. 11:00 Uhr: Grundschule, 12:30 Uhr: Weiterführende Schulen
Raum 4.01 – 11:00 Uhr & 12:30 Uhr (Markus Amos – co.Tec GmbH)

Open-Source-Software und Apps kreativ nutzen (Dieses Angebot belegt zwei Zeitfenster!)

Verschiedene Apps für Smartphones und Tablets, sowie Programme für PCs werden vorgestellt und deren Einsatzmöglichkeiten im Unterricht besprochen. Es wird also ein Überblick über verschiedene kostengünstige und auch kostenfreie Software gegeben, die man als unterstützende Methoden im Schulalltag verwenden kann.
Raum 5.07 – 11:00 Uhr (Carsten Liedtke – Medienkompetenznetzwerk)

Der Diercke Weltatlas im Null-Gramm-Format

Lernen Sie den Diercke Weltatlas 2015 als komplett digitale Ausgabe kennen: Knappe Unterrichtszeit, unterschiedliche technische Voraussetzungen und ungeduldige Lerngruppen erschweren oft den Einsatz digitaler Unterrichtsideen im Schulalltag. Wie Sie sich in wenigen Schritten eine spannende und auf Ihre Unterrichtsschwerpunkte exakt abgestimmte Lerneinheit zusammenstellen, zeigt Ihnen unser Referent anhand des „Diercke Weltatlas digital“. Nehmen Sie alle Schüler von Kl. 5 bis 13 problemlos mit an Bord, indem Sie die Informationstiefe aller Karten in ihrer Signatur und ihrer Legende selbst bestimmen. Der Vortrag richtet sich sowohl an routinierte als auch an noch unerfahrene multimedial unterrichtende Lehrkräfte.
Raum 6.02 – 11:00 Uhr (Michael Klein – Westermann Verlag)

Lernen mit digitalen Medien - Zwischen digitaler Tafel und Tablets

Am ActivPanelTouch steigen wir zunächst interaktiv in ein beispielhaftes Unterrichtsthema ein. Dafür verwenden wir Basiswerkzeuge. Wir testen, wie man Filme, Websites oder Textmaterial auf Schüler-Laptops oder -Tablets sendet und anschließend die verschiedenen Lernergebnisse miteinander teilt. Es werden live Lerninhalte browserbasiert ausgetauscht. Wer mit einem eigenen internetfähigen mobilen Endgerät mitmachen möchte (z.B. Laptop, Handy oder Tablet), sollte möglichst Google Chrome installiert haben.
Raum 6.08 – 11:00 Uhr & 14:00 Uhr (Lisa Coronato – Promethean GmbH)

BYOD - Einsatz und Umgang mit der App "Socrative" im Unterricht

BYOD - Bring Your Own Device. Eine Abkürzung, die schon länger durch die Schullandschaft geistert. Doch wer hat dies schon umgesetzt? Hier eine konkrete Anwendung für den Unterrichtsalltag: "Socrative" lässt sich in alle Fächer schnell und einfach einbinden. Klassensprecherwahl, Umfragen, Meinungsbildung, Tests, Schätzfragen, Kurzumfragen, Quizz (auch gegeneinander). Alles schnell erstellt und umgesetzt, ganz ohne Login der Lernenden mit dem Smartphone. Lernen Sie Beispiele kennen und erfahren Sie die Bedienung der App "Socrative". Diese Anwendung lässt sich auf Smartphones, Tablets und am PC durchführen. Die Auswertung der Umfragen ist auch auf verschiedene Wege möglich, bis zur Übersicht in einer Tabellenkalkulation. Ein kleines, umfangreiches Tool für die Erweiterung und Bereicherung des Unterrichtsalltags. Zusätzlich kommen noch ein paar Informationen zur Umsetzung des "Bring your own device"-Gedankens in der Schule. **Bringen Sie bitte Ihr eigenes Smartphone mit!**

Raum 3.07 – 12:30 Uhr (Christian Hennicke – Pädagogisches Landesinstitut)



Lernen im Projektwiki

Das Projektwiki der Zentrale für Unterrichtsmedien („ZUM“) ist eine (nach Anmeldung) frei nutzbare Mediawiki-Installation für den unterrichtlichen Einsatz. Im Infoshop soll anhand eines konkreten Unterrichtsbeispiels (Stofftransport und Ausscheidung, Biologie, 10.Klasse) die Plattform vorgestellt werden. Im Anschluss kann über die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten, die fach-, jahrgangs- und schulformunabhängig sind, und die damit einhergehende Vermittlung von Fach- und Medienkompetenzen diskutiert werden.

Raum 4.04 – 12:30 Uhr (Daniel Groß – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)

Interaktive Unterrichtseinheiten mit iBook-Author

Anhand eines Beispiels aus der Stochastik der Sek II wird aufgezeigt, wie einfach interaktive Unterrichtsmaterialien mit Apples iBook Author erstellt werden können. Neben kreativen Ideen wird nur die kostenfrei zugängliche Software iBook Author benötigt, um attraktive Unterrichtseinheiten für iPad oder MAC-Rechner zu erstellen.

Raum 4.07 – 12:30 Uhr (Armin Baeger – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz, Benno Grabinger – Leibniz-Gymnasium Neustadt)

BSCW-Groupware-Angebote des PL für Schule und Bildung

BSCW steht für „Basic Support for Cooperative Work“, zu Deutsch „grundlegende Unterstützung für Zusammenarbeit“. In diesem Workshop möchte das PL auf seinen kostenlos nutzbaren BSCW-Server unter bscw.bildung-rp.de hinweisen und dessen grundlegende Möglichkeiten und Funktionen erläutern. Inhalte des Workshops sind z. B.:

- Wie registriere ich mich auf dem BSCW-Server?
- Wie kann ich weitere Personen in meinen persönlichen BSCW-Arbeitsbereich einladen?
- Wie vergebe ich Rechte auf geteilte Inhalte zum gemeinsamen Arbeiten?
- Wie kann ich meinen BSCW Arbeitsbereich via WebDAV als Netzlaufwerk auf meinem PC oder Tablet einbinden?

Raum 4.09 – 12:30 Uhr & 15:30 Uhr (Sandro Isoletta – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)

Junior Science Café #digital

Die Digitalisierung prägt unseren Alltag: Wie wir leben und kommunizieren hat sich in den vergangenen 25 Jahren radikal verändert. Die Reihe „Junior Science Café – Vol. 1: Denk digital!“ greift diese Entwicklung auf. Die Junior Science Cafés haben das Ziel, Jugendlichen eine Stimme zu geben und ihr Interesse an Forschung und Wissenschaft zu wecken. Im Projekt organisieren Jugendliche eigenverantwortlich Gesprächsrunden mit Wissenschaftlern zu einem selbst gewählten Thema rund um die digitale Gesellschaft. Interdisziplinäre und transdisziplinäre Fragestellungen aus geistes-, sozial- und naturwissenschaftlicher Forschung sind dabei ausdrücklich erwünscht, denn „digital“ steckt in fast jeder wissenschaftlichen Disziplin.



Das Projekt

- fördert Kompetenzen in den Bereichen Organisation, Teamarbeit, Präsentation und Moderation,
- stärkt die Eigeninitiative der Schüler: Sie selbst wählen coole Themen, kontaktieren echte Wissenschaftler und gestalten die Veranstaltung,
- fördert Medienkompetenz, z.B. durch das Erstellen eines digitalen Produkts (Café-Dokumentation) und durch den Einsatz digitaler Arbeitstools im Rahmen der Projektorganisation.

Raum 5.03 – 12:30 Uhr (Jörg Weiss – Wissenschaft im Dialog)

SWR medientriXX 2015-2016

Wer kennt sich da eigentlich noch aus? Schon in der Grundschule können Kinder spielerisch die Chancen und Risiken von Medien verstehen lernen. Gut, dass es seit zwei Jahren SWR medientriXX gibt, ein starkes Bündnis aus Bildungsministerium (MBWWK), der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK), jugendschutz.net, der Stiftung Medienkompetenzforum Südwest (MKFS) und dem Südwestrundfunk (SWR). Fünf kostenlose Medienkompetenzmodule können auch Ihre Schule verändern. Der Preis sind viele spannende Unterrichtsstunden und Workshops für Schüler, Lehrer und Eltern. Die medientriXX-Formel lautet 1+4=5. Ein verbindlicher Medienelternabend plus vier Module für die eigene Schule - ergibt fünf Schritte vorwärts, hin zu mehr Medienkompetenz. Aus welchen Modulen Sie auch wieder im kommenden Schuljahr auswählen können, entnehmen Sie bitte dieser Website swr.de/medientrixx. Klar, dass alle Module auch vom MedienkomP@ss anerkannt werden.

Raum 5.05 – 12:30 Uhr (Christine Poulet – Südwestrundfunk)

Berufsorientierung mit medialen Methoden - geförderte Angebote für Praxistag-Gruppen

In der Phase der Berufsorientierung sind die Schülerinnen und Schüler vor die Aufgabe gestellt, wichtige Entscheidungen für ihr weiteres Leben zu treffen, sich Klarheit über ihre Wünsche und Ziele zu verschaffen, ihre Kompetenzen zu beschreiben und nach außen darzustellen und erste Erfahrungen mit der beruflichen Praxis aufzuarbeiten.

Anhand von Beispielen aus der schulischen Praxis wird präsentiert, wie diese Themen mit medialen Methoden bearbeitet werden können - seien es Stärken-Comics, Präsentations-Portfolios, Erklär-Videos, Job-Radio oder Pimp-your-future-Workshops. Diese Angebote von medien+bildung.com sind für Praxistag-Schulen über das Programm AZAV voll förderfähig.

Raum 6.05 – 12:30 Uhr & 15:30 Uhr (Christian Kleinhanß – medien+bildung.com)

"Faszination Medien" - Ein multimediales Lernangebot der bpb

Faszination Medien - Ein multimediales Lernangebot für Schule und Jugendarbeit basiert auf einem dualen Lernmodell, das aus der Behandlung von Medienthemen und der Beschäftigung mit öffentlichen Diskursen über Medien besteht. Der erste thematische Teil befasst sich mit Filmen, Computerspielen, Nachrichten und Reality-TV sowie dem Phänomen Internet-Community. Anschaulich und informativ werden dabei jeweils mediale Angebote erforscht, Nutzergruppen beleuchtet, der Geschichte der Medienphänomene nachgegangen sowie ein Blick hinter die Kulissen ermöglicht. Der zweite Teil regt zur aktiven Teilhabe an gesellschaftlichen Diskursen an, die im Zusammenhang mit der Nutzung von Medien stehen. Auf interaktiven Lernpfaden werden die User immer



wieder aufgefordert, ihre eigenen Standpunkte zu Themendiskursen wie "Gewalt in den Medien", "Privatheit in der digitalen Welt", "Mediensucht", "Sexualität" und "Prominenz in den Medien" zu entwickeln. In ihrer multimedialen Aufbereitung bietet die DVD-ROM neben umfangreichem Bild- und Bewegtbild-Material sowie zahlreichen Experteninterviews auch viele an der Mediennutzungspraxis Heranwachsender orientierte Lerneinheiten. Die DVD wurde von der Bundeszentrale für politische Bildung und der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) in Zusammenarbeit mit der Filmuniversität Babelsberg erstellt und bei den Erasmus EuroMedia Awards 2014 ausgezeichnet.

Raum 6.10 – 12:30 Uhr & 15:30 Uhr (Olaf Selg – Arbeitsgemeinschaft Kindheit, Jugend und neue Medien)

Unterrichten mit Tablets - Apps zum Lehren und Lernen (Dieses Angebot belegt zwei Zeitfenster!)

Tablets werden als Erweiterung der Lernmöglichkeiten von SchülerInnen gesehen. Der Workshop bietet die Gelegenheit, die Geräte als auch grundlegende Apps kennenzulernen. Vorerfahrungen sind nicht Voraussetzung. In einem ersten Schritt können die Teilnehmenden die Geräte und ihre Möglichkeiten kennen lernen. Danach werden einige Apps (Anwendungen) vorgestellt, die SchülerInnen zum Dokumentieren und Kommunizieren benutzen können. Danach werden Unterrichtsszenarien entwickelt, in denen der Einsatz von Tablets sinnvoll ist.

Raum 3.03 – 14:00 Uhr (Prof. Dr. Stefan Aufenanger – Universität Mainz)

Individuelle Förderung durch selbst (oder gemeinsam mit den Schülern) erstellte interaktive digitale Bücher oder e-Themenhefte – MyBookMachine für Schule, Beruf oder privat

Noch nie war es so einfach, komplexe oder umfangreiche Sachverhalte so anschaulich darzustellen, zu präsentieren und selbst zu publizieren. Erstellen Sie lebendige elektronische Bücher oder zusammen mit Ihren Schülern e-Themenhefte mit bisher ungeahnten Möglichkeiten. MyBookMachine gestattet Ihnen nicht nur, Texte, Bilder, Tabellen etc. einzubetten, sondern auch diese eingebetteten Bilder oder Texte mit Aktionen zu versehen. Der Klick auf ein Bild öffnet z.B. ein Video in YouTube oder öffnet ein Word-Dokument zu einer bestimmten Fragestellung. Natürlich können auch interaktive Übungen aus anderen Programmen (z. B. MasterTool) integriert werden. Für Handbücher • Lehrbücher • Schulbücher • Kinderbücher • Projektdokumentationen • Schuljahrbücher • Kochbücher • Präsentationsbücher • Studienbücher • e-Themenhefte etc.

Raum 4.01 – 14:00 Uhr & 15:30 Uhr (Stefan Schätti – co.Tec GmbH)

Geschichten erzählen - mit Plan und Kamera (Dieses Angebot belegt zwei Zeitfenster!)

Der zweiteilig konzipierte Workshop zielt darauf ab, dass Teilnehmerinnen und Teilnehmer elementare Handwerksregeln eines "sehenswerten" Films kennenlernen. Alle Schritte von der Planung über den Dreh bis zum Schnitt werden gezeigt, begründet und praktisch angewendet. Inhaltlich geht es um Storytelling, Orientierung, Filmcodes, Gestaltung und Bewegung. Mit dem iPad erstellen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer als "Cutter" final einen Videobeitrag, der die zuvor gezeigten Ansprüche berücksichtigt. Thematische Schwerpunkte liegen hierbei auf der Montage, der Blendenwahl sowie auf Ton-, Text- und Musikentscheidungen. Praxisbeispiele, Erfahrungsberichte und Präsentationsmöglichkeiten konkretisieren die Filmarbeit mit



Schülerinnen und Schülern. Das Angebot wendet sich an Kolleginnen und Kollegen aller Schulen. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Raum 5.07 – 14:00 Uhr (Markus Neubauer – Medienzentrum des Eifelkreises Bitburg-Prüm)

Traumberuf Superstar - Wer bleibt drin, wer fliegt raus! (Dieses Angebot belegt zwei Zeitfenster!)

Was steckt hinter dem Konzept der Castingformate wie DSDS & GNTM und inwieweit sind sie auch "geskripted"? Es wird den Fragen nachgegangen, wie diese Formate die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen beeinflussen, welche Rolle sie im Schulalltag spielen und wie die Besonderheiten der Formate methodisch im Unterricht thematisiert werden können.

Raum 5.08 – 14:00 Uhr (Daniel Naumann, Raphael Klein, Lisa Beutin)

kapiert.de - mit dem neuen Online-Lernportal zur Wunschnote

Mit kapiert.de können Schüler den Unterricht zu Hause nachbereiten, gezielt am Ausgleich vorhandener Defizite arbeiten und sich auf Klassenarbeiten vorbereiten, entweder seitengenau mit dem eingeführten Schulbuch oder nach Themen und Kompetenzen strukturiert. Nach dem kapiert.de-Prinzip "Verstehen - Üben - Testen" wird der Unterrichtsstoff ideal in den Nachmittag transportiert.

Raum 6.02 – 14:00 Uhr & 15:30 Uhr (Stefan Wischnewski – Verlage Westermann, Schroedel, Diesterweg und Schöningh)

Arbeiten mit dem neuen eTwinning-Twinspace

eTwinning steht seit diesem Jahr für die Projektarbeit ein neuer Twinspace (virtueller Projektraum) zur Verfügung. Dieser ist auf die Bedürfnisse der Projektarbeit der mittlerweile 300.000 eTwinners aus ganz Europa zugeschnitten. Im Infoshop wird die überarbeitete Struktur erläutert. Es werden zudem die wichtigsten Werkzeuge unter dem Aspekt vorgestellt, wie sie die internationale Projektarbeit bereichern können. Informiert wird weiterhin über die neuen Möglichkeiten im Rahmen von eTwinning Plus und im Modellprojekt für deutsch-deutsche Partnerschaften.

Raum 6.04 – 15:30 Uhr (Harald Jacob – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)