



iMedia 2016 – Empfehlungen zum Thema IWB-Einsatz und Software

Ideen und Programme/Apps (kostenfrei oder kostengünstig) zur kreativen Medienarbeit im Unterricht

Aus dem Repertoire unserer medienpraktischen Arbeit aus dem Medienkompetenznetzwerk werden die verschiedenen Apps und Programme vorgestellt. Es wird erläutert, welche Methoden man damit umsetzen kann und für was sich diese im Unterricht eignen. Die meisten Apps und Programme sind entweder kostenfrei oder kostengünstig zu erwerben. Nicht immer muss dafür eigene Technik in der Schule vorhanden sein. In den heutigen Zeiten kann man auch gerne auf die reichlichen Technikressourcen der Kinder und Jugendlichen zurückgreifen.

Raum 5.02 – 11:00 Uhr & 15:30 Uhr (Carsten Liedke – Medienkompetenznetzwerk)

Professionelle Administrierung von Tablets mit dem Profilmanager

Mit dem Vorhaben Tablets an einer Schule einzusetzen stellt sich gleichzeitig die Frage, wie sich diese mit möglichst geringem Aufwand administrieren lassen. Neben dem Apple Configurator bietet Apple die Möglichkeit, iPads über den Profilmanager zu administrieren. Diese (kabellose und ortsungebundene) Lösung wird von Frau Rauch und Herr Eger vom Hofenfels-Gymnasium Zweibrücken vorgestellt. Sie arbeiten seit längerer Zeit mit diesem System und werden im Infoshop die Vorteile dieser Form der Administrierung erläutern.

Raum 5.05 – 11:00 Uhr (Manuel Hortian – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz, Andreas Eger, Christina Rauch)

Interaktive Arbeitsblätter mit ActivInspire und ClassFlow Connect

Die Anwendungsmöglichkeiten einer IWB-Software, speziell ActivInspire, sind sehr vielfältig, nicht nur am interaktiven Whiteboard, sondern auch am Schülercomputer! Ob am PC im Computerraum, am Netbook im Fachraum oder am Privat-PC zu Hause, der Einsatz dieser Software, auch als interaktives Arbeitsblatt, ist motivierend und gewinnbringend für alle. In diesem Infoshop werden erprobte Unterrichtsbeispiele aus den Fächern Physik und Mathematik (beide auch bilingual Deutsch/Englisch) sowie Vernetzungsmöglichkeiten für die Verbindung zwischen Lehrer- und Schülergerät gezeigt. Teilnehmer/innen können passende Beispiele selbst auswählen und am mitgebrachten Netbook oder Laptop (ActivInspire sollte installiert sein) ausprobieren.

Raum 6.02 – 11:00 Uhr (John Rees – Gymnasium auf der Karthause Koblenz)

Freie Software: Bewahrung der eigenen Freiheit und Unabhängigkeit im digitalen Zeitalter

Freie Software (oder auch FLOSS - Free and Libre Open Source Software): Definition, Vorteile und Auswirkungen auf Schule und Gesellschaft.

Viele Softwareanbieter erzeugen mit zum Teil äußerst subtilen Mitteln Abhängigkeiten von ihren Softwareprodukten. Hierzu gehören z.B. geschlossene Dateiformate, fehlende Exportmöglichkeiten und nicht vorhandene Konvertierungstools, die es Nutzern ganz bewusst schwer machen sollen, ihre Daten mitzunehmen, wenn sie zu anderen Softwareanbietern wechseln möchten (Lock-In-Effekt). Weiterhin gewährt herkömmliche Software dem Nutzer in der Regel keinerlei Kontrollmöglichkeit, mit deren Hilfe er garantieren kann, dass er die Hoheit über seine persönlichen Daten oder über seine geschäftlichen Geheimnisse behält.



Bei der Verwendung von Software für den Unterricht haben Schulen eine Multiplikatorfunktion, da Kinder und Jugendliche dazu tendieren und oft sogar explizit dazu aufgefordert werden, die in der Schule vorgestellte Software auch zu Hause, beispielsweise bei der Erledigung von Hausaufgaben, zu verwenden.

Werden nun Softwareprodukte für den Unterricht unbedacht und unkritisch ausgewählt, besteht die Gefahr, dass Schulen sich hier unbewusst zu Handlangern großer Softwarekonzerne machen lassen, indem sie Kindern und Jugendlichen die Verwendung einer bestimmten kommerziellen Software nahelegen. Besonders problematisch ist dies bei vordergründig kostenloser Software, welche persönliche Daten verarbeitet, für die man langfristig aber gerade mit diesen Daten bezahlt.

Im Vortrag wird aufgezeigt, wie sich solche Lock-In-Effekte und Abhängigkeiten von Software durch so genannte „freie Software“ vermeiden lassen. Freie Software ist dabei Software, die das Recht der Nutzer auf persönliche Freiheit und Unabhängigkeit respektiert. Insbesondere wird ebenfalls darauf eingegangen, durch welche technischen und juristischen Mechanismen diese Freiheiten nachhaltig garantiert werden.

Inzwischen gibt es für praktisch jeden Anwendungsbereich Freie-Software-Alternativen, die nicht selten den weit verbreiteten „Standard“-Anwendungsprogrammen sogar überlegen sind. Ein Nebeneffekt freier Software ist, dass diese in der Regel kostenlos erhältlich ist.

Beispiele für freie Software sind: LibreOffice, OpenOffice, Firefox, Thunderbird, Geogebra, Gimp, Audacity, Cinelarra und viele mehr. GNU/Linux ist sogar ein komplettes und freies Betriebssystem.

Weiterhin soll auch noch auf so genannte OER (Open Educational Resources) eingegangen werden, also auf Unterrichtsmaterialien, welche den Nutzern ähnliche Freiheiten gewähren, wie es freie Software tut. Eine dieser Freiheiten ist beispielsweise das Recht, uneingeschränkt Kopien erstellen und verbreiten zu dürfen - sowohl auf Papier, als auch digital. Eine weit verbreitete OER-Lizenz ist die so genannte CC-Lizenz (Creative-Commons), welche nach dem Vorbild der freien-Software-Lizenzen entstanden ist.

Raum 0.35 – 12:30 Uhr (Udo Diewald – Wiedtal-Gymnasium Neustadt/Wied)

Praktische Beispiele für Kurzprojekte anhand einer Medien-AG in einer SFE

Wir möchten Ihnen einen Einblick in die bisherige Arbeit der Medien-AG (Mittel- und Oberstufenschüler) an unserer Schule (SFE) geben: Stopp-Trick-Filme (Lego Movie Maker), Dokumentarfilme (iMovie), Zeichentrickfilme (PuppetPals) und Filmtrailer (iMovie) mit dem iPad; Erstellen von Erklärvideos von Schülerinnen und Schülern (mit der Screen Capture Technik); Videos schneiden (Microsoft Movie Maker). Es besteht die Möglichkeit selbst die Medien auszuprobieren.

Raum 3.07 – 12:30 Uhr (Daniel Wolff, Christiane Gärtner – Heimschule St. Rafael Altleiningen)

MasterTool5: Didaktisches Autorensystem für Interaktives Lehren und Lernen (Weiterführende Schulen)

Das MasterTool Autorensystem (inkl. MasterTool Online Player und MasterTool Offline Player) ist ein Werkzeug für Lehrkräfte 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 Schülerinnen, Schüler oder Lehrkräfte, 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. weiteren Informationstexten 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. Die interaktiven Übungen dienen der spielerischen Festigung des Wissens und ermöglichen der Lehrkraft, die Kenntnisse der Schülerinnen und 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 Lernenden.

Raum 6.01 – 12:30 Uhr (Markus Amos – co.Tec GmbH)

Einblicke in den Kunstunterricht am IWB (ActivBoard/PROMETHEAN) aus Schüler- und Lehrersicht

2 Schüler einer 5.Klasse präsentieren erlebte Möglichkeiten des IWB-Einsatzes im Fach Kunst sowie im Bereich des Jugendmedienschutzes. Weitere Praxisbeispiele aus dem Jugendmedienschutz sowie dem Kunstunterricht der Klassen 7-13 zeigen die weit reichenden interaktiven Einsatzmöglichkeiten bei Themeneinführung, Unterrichtsbegleitung und Ergebnispräsentation.

Raum 6.02 – 12:30 Uhr & 15:30 Uhr (Jürgen Schnier – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz, Louis Huppert, Jan Silbernagel, Jenny Dinges – IGS Kastellaun)

Mediale Unterstützung bei heterogenen Lerngruppen

Welche Chancen birgt der Einsatz digitaler Medien für das Arbeiten mit heterogenen Lerngruppen? Dieser Frage soll in diesem Workshop "Classflow: Das Lernen mit Tablets und interaktiver Tafel" nachgegangen werden. Anhand von Best-Practice Beispielen wird Classflow in Kombination mit mobilen Endgeräten vorgestellt und in Zusammenarbeit erprobt. Am Ende des Workshops laden wir zu einer offenen Diskussionsrunde ein um die gesammelten Erfahrungen gemeinsam zu bewerten. Bitte bringen Sie ein mobiles Endgerät mit.

Raum 6.03 – 12:30 Uhr & 15:30 Uhr (Lenhard Bonna, Lisa Coronato – Promethean)



Eigene Filme mit dem iPad filmen und schneiden

Eigene Filme mit dem iPad filmen und schneiden. Die Schulen in Rheinland-Pfalz verfügen in immer größerem Umfang über Tablets für den Einsatz im Unterricht. iPads und die Software iMovie machen es möglich ohne umfassende Vorerfahrungen oder weiteres Zubehör Filme zu drehen und zu schneiden. Auch und besonders in sehr heterogenen Lerngruppen eröffnen sich hier neue Möglichkeiten um produktive Medienarbeit zu betreiben. Im Rahmen des Workshops haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Möglichkeit selbst kreativ zu werden und den Umgang mit den Tablets und der Software zu erproben.

Raum 3.10 – 14:00 Uhr (Dominik Jentes, Carmen Breitbach – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)

Neue Funktionen von SMART Notebook 15.2

Vorstellung der SMART Notebook Collaborative Learning Software: Grundlagen der Handhabung, neue Funktionen, praktisches Erfahren.

Präsentation neuer Add-ons wie z. B. GeoGebra, Youtube, Lesson Activity Builder und Concept Maps.

Raum 5.03 – 14:00 Uhr (Michael Petermann – URANO Informationssysteme GmbH)

Robotics - Programmieren in der Grundschule mit LEGO WeDO 2.0

Im Schuljahr 2015/16 wurden 10 Modellschulen mit dem Lernkonzept für den Sachunterricht von LEGO education ausgestattet. In den letzten Monaten konnten die Schulen das Material in vielfältiger Weise einsetzen. Im Infoshop können die Teilnehmer das Material selbst ausprobieren und die Modellschulen berichten von ihren Erfahrungen mit dem spannenden und handlungsorientierten Einsatz der programmierbaren LEGO-Steine.

Raum 5.05 – 14:00 Uhr (Kerstin Tremmel – Grundschule Birkenheide)

Deutschunterricht 2.0 - inklusive Lektüre trifft interaktives Whiteboard

Der Infoshop möchte anhand eines Praxisbeispiels aus einer fünften Klasse aufzeigen, wie sich Lektürenunterricht mit Hilfe eines interaktiven Whiteboards motivierend verpacken lässt. Exemplarisch steht dazu die Ganzschrift "Rico, Oskar und die Tieferschatten" von Andreas Steinhöfel Pate.

Raum 6.02 – 14:00 Uhr (Matthias Fett – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)

Office365 für Bildungseinrichtungen - Möglichkeiten der Umsetzung in Schulen

Das Theresianum Mainz lädt Sie zu einem kleinen Einblick in Office365 ein. Zusammen mit unserem Vertriebspartner BASIS 1 möchten wir Ihnen die Vorteile und Möglichkeiten für Ihre Schule, Ihr Kollegium und auch für Ihre Schülerschaft anhand unserer Umsetzung aufzeigen. Worauf gilt es zu achten, was haben wir davon, was müssen wir dafür tun und vor allem, was kostet uns das? Auf all diese Fragen möchten wir Ihnen auch am Beispiel unserer Schuleinrichtung eine Antwort geben.

Raum 4.04 – 15:30 Uhr (Christofer Sauer –Gymnasium Theresianum Mainz, Reinhard Neubauer – BASIS 1 Softwarevertriebs GmbH)



MasterTool5 - Didaktisches Autorensystem für Interaktives Lehren und Lernen (Grundschule)

Das MasterTool Autorensystem (inkl. MasterTool Online Player und MasterTool Offline Player) ist ein Werkzeug für Lehrkräfte 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 Schülerinnen, Schüler oder Lehrkräfte, 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. weiteren Informationstexten 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. Die interaktiven Übungen dienen der spielerischen Festigung des Wissens und ermöglichen der Lehrkraft, die Kenntnisse der Schülerinnen und 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 Lernenden.

Raum 6.01 – 15:30 Uhr (Markus Amos – co.Tec GmbH)