



## **iMedia 2016 – Empfehlungen zum Thema Medienkompetenzförderung**

### **Medienkompetenz macht Schule, Einführungsveranstaltung für die neuen Projektschulen**

Die Vertreterinnen und Vertreter der neu ernannten Projektschulen 2016 (10. Runde) finden zu einer Einführungsveranstaltung zusammen und erhalten wichtige Informationen zum weiteren Verlauf des Programms. Es handelt sich um einen geschlossenen Teilnehmerkreis. Die Anwesenheit der neuen Projektschulen ist verpflichtend.

**Raum 0.29 – 11:00 Uhr (Markus Friderichs, Tom Parschau – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)**

### **Das iPad als Schweizer Taschenmesser der Inklusion und Integration**

Das iPad ist ein Werkzeug mit vielfältigen Funktionen für vielfältige Anforderungen im Unterricht mit Lernenden, die besonderer Unterstützung bedürfen. Neben einem Überblick über die Bedienungshilfen für Menschen mit Behinderung, welche schon im Betriebssystem eines iPads vorinstalliert sind, werden Möglichkeiten aufgezeigt, wie differenziertes Lernen mit Unterstützung von Tablets funktionieren kann. Der Focus ist der Einsatz im Förderschwerpunkt Lernen und der sozial-emotionalen Entwicklung. Viele der gezeigten Möglichkeiten können auch im Unterricht mit kaum deutsch sprechenden Schülern verwendet werden.

**Raum 3.01 – 11:00 Uhr (Norbert Schröder – Berufsbildungswerk Neuwied)**

### **Kinder und Onlinewerbung**

Viele der Lieblings-Webseiten von Kindern enthalten Werbung oder werbliche Botschaften – aber nur 18 Prozent der Kinder im Alter von sechs bis elf Jahren sind in der Lage, alle diese Werbebotschaften eindeutig zu identifizieren. Kinder müssen in die Lage versetzt werden, Werbung von anderen Inhalten zu unterscheiden. Wir klären im Rahmen der Veranstaltung über die vielfältigen Werbeformen im Internet auf, erläutern, welchen werblichen Ansprachen Kinder im Netz ausgesetzt sind und wie sie Datenspuren hinterlassen.

**Raum 5.01 – 11:00 Uhr (Barbara Steinhöfel – Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.)**

### **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)**



## **Erfolgreiche Medienscoutarbeit am Beispiel des Mons-Tabor-Gymnasiums Montabaur**

Die Arbeit der Medienscouts am Mons-Tabor-Gymnasium Montabaur wurde im Jahr 2015 als bestes Schülerprojekt mit dem fraMediale-Preis sowie mit einem 2. Platz im Wettbewerb 'Medien - aber sicher' der Initiative teachtoday ausgezeichnet.

In diesem Workshop stellen die MTG-Medianscouts ihr erfolgreiches Konzept vor. Dabei haben die Teilnehmer die Möglichkeit, das Konzept und die Lernmethoden in einer Arbeitsphase selbst zu testen. Anschließend besteht die Möglichkeit, sich über individuelle Erfahrungen auszutauschen.

**Raum 5.06 – 11:00 Uhr (Dr. Rainer Kempf, Dr Hanno Schauer, Medianscouts – Mons-Tabor-Gymnasium Montabaur)**

## **Eine Förderschule macht sich auf den Weg - unsere Arbeit mit den Tablets**

Dieser Infoshop richtet sich an Kolleginnen und Kollegen der Grund-, Förder- und Schwerpunktschulen. Wir möchten den Einsatz von Samsung Tablets im Unterrichts- und Schulleben zeigen. Kurze Filmsequenzen von Unterrichtssituationen sollen deutlich machen, welche unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten wir an unserer Schule in den verschiedenen Klassenstufen und Bildungsgängen nutzen. Als praktische Anwendung bieten wir einen Einblick in die Einsatz- und Gestaltungsmöglichkeiten der UK-App "Let`s talk". Diese App ist für Kinder mit Sprachschwierigkeiten oder geringen bzw. noch keinen Deutschkenntnissen einsetzbar.

**Raum 5.07 – 11:00 Uhr & 15:30 Uhr (Dörte Schmidt, Lena Reiter – Landskronschule Oppenheim)**

## **edura.fm - mein Radio mach ich selbst! (Schulradio und mehr)**

Dieser Infoshop zeigt, wie man mit einfachsten Mitteln Radio machen kann. So leicht kann es sein ein Interview, eine Umfrage, einen Sprechbeitrag oder gleich eine komplette Radiosendung aufzunehmen und diese über die Internet-Radio-Plattform edura.fm zu veröffentlichen. Durch leicht umsetzbare Methoden kann das Erlangen unterschiedliche Kompetenzen schnell und einfach gefördert werden - einfach das Lieblingslied anmoderieren oder ein Ereignis beschreiben und ab ins Radio damit. Einfache Tools zum Aufnehmen und Schneiden werden ebenso gezeigt wie die Plattform edura.fm selbst.

**Raum 6.04 – 11:00 Uhr (Markus Horn, Marvin Brusius – medien+bildung.com)**

## **MinecraftEDU im Unterricht**

Das Spiel Minecraft ist weltweit millionenfach verkauft worden und wird besonders gerne von Jugendlichen zwischen 10 und 14 Jahren gespielt. Eine finnisch-amerikanische Firma, die von Lehrern gegründet wurde, hat nun mit MinecraftEDU eine Modifikation des Spieles entwickelt, mit deren Hilfe auch Nicht-Spieler schnell Lernmodule in Minecraft erstellen können. Im Infoshop sollen die Möglichkeiten von MinecraftEDU vorgestellt werden. Ebenso werden Lernmodule präsentiert, die frei verfügbar sind und schnell eingesetzt werden können. Darüber hinaus werden Beispiele gezeigt, die im Rahmen eines Projektes durch Schülerinnen und Schüler erstellt wurden, wie ein Modul, das die Versorgungswege innerhalb der Pflanze nachbildet, sowie ein Modul, das das Atom-Modell nach Niels Bohr anschaulich macht.

**Raum 6.11 – 11:00 Uhr (Daniel Zils – medien+bildung.com)**



## 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)**

## Den Unterricht festhalten... Filmschnitt mit iMovie

Thematischer Fokus des Infoshops ist das Drehen und Schneiden von Filmen und Tutorials mit dem iPad. Häufig ist es sinnvoll, Versuchsaufbauten, Exkursionen, besondere Aktivitäten der Klasse, kulturelle Aktivitäten oder



auch das Einüben von Vorstellungsgesprächen filmisch "festzuhalten". Damit sich der Zuschauer diesen Film gerne anschaut, sollte er ansprechend geschnitten sein.

In diesem Workshop werden die Teilnehmer Unterrichtsvideos filmen und anschließend mit dem Programm iMovie auf den iPads schneiden. Ergänzend werden auch die weitere Verwendung des Filmes, wie die Extraktion der Szenenbilder, Verwendung in Learning Apps, aber auch die Veröffentlichung des Filmes betrachtet. Darüber hinaus wird auch auf die rechtlichen Rahmenbedingungen selbst erstellter Filme eingegangen.

**Raum 3.01 – 12:30 Uhr (Norbert Schröder – Berufsbildungswerk Neuwied)**

### **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)**

### **Lehrmedien, interaktive Übungen und Materialien: Das kostenlose OMEGA-Angebot für Schulen in RLP**

Der Infoshop richtet sich an Schulleitungen und Lehrkräfte die das kostenlose Medienportal <http://omega.bildung-rlp.de/> kennenlernen möchten bzw. an ihrer Schule nutzen möchten. Gezeigt wird eine Auswahl direkt im Unterricht einsetzbarer Filme und Medienproduktionen für GS, Sek I und Sek II sowie die grundlegende Bedienung und Anmeldung zur Plattform. Ein ergänzender Schwerpunkt wird sein: Wie finde ich Materialien zu den Themen Flucht/Migration sowie Deutsch als Zweitsprache (DaZ/DaF)? Für die Teilnahme sind keine Vorkenntnisse und kein spezielles technisches Know-How erforderlich.

**Raum 4.03 – 12:30 Uhr & 15:30 Uhr (Boris Bockelmann – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)**

### **Datenschutz als Bildungsaufgabe in Zeiten von BigData und Co.**

Unser Alltag wird mehr und mehr von digitalen Assistenten durchsetzt, die automatisch Daten von ihrer Benutzerin oder ihrem Benutzer sammeln - Smartphone, Smartwatches und andere Wearables. Dass dabei automatisch große Mengen sensibler Daten generiert und gespeichert werden, ist gerade Schülerinnen und Schülern oft nicht bewusst. Der Schutz der persönlichen Daten ist daher mittlerweile im Bereich des Jugendmedienschutzes ein wichtiger Aspekt. Der Landesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit bietet verschiedene Ansätze, wie das Thema Datenschutz im Schulkontext behandelt werden kann. Der Workshop stellt diese Projekte vor und gibt darüber hinaus einen generellen Einblick in die Welt von BigData und Co.

**Raum 5.01 – 12:30 Uhr (Friedhelm Lorig – Der Landesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit)**

### **Kollaboratives Arbeiten mit Online-Tools über verschiedene mobile Endgeräte**

Gemeinsame Dokumente bearbeiten, schneller Austausch von Arbeitsergebnissen, direkte Übertragung von Zwischenergebnissen verschiedener Arbeitsgruppen, spontane gemeinsame Feedbacks bei einem Vortrag,



u.v.m. Dies alles ist über diverse Online-Tools schnell, einfach und kostenlos möglich. Im Infoshop werden einige dieser Werkzeuge beispielhaft gezeigt und plattformunabhängig (Laptop, Tablet, Smartphone) getestet und demonstriert. Bringen Sie bitte Ihr eigenes "Device" mit!

**Raum 5.02 – 12:30 Uhr (Christian Hennicke – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)**

### **Tablets an Schulen - Ein Leitfaden für die Umsetzung**

Diese Infoveranstaltung richtet sich an alle Interessierten, die Tablets für eine Schule anschaffen oder eine Tablet-Klasse einrichten wollen. Sie soll helfen, überlegt Entscheidungen zu treffen und ein für die eigene Schule passendes Konzept zu entwickeln.

**Raum 5.05 – 12:30 Uhr (Julika Klink, Manuel Hortian – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)**

### **Ideenbox Medienscouts.rlp**

Ein Medienscoutteam an der Schule zu etablieren ist eine tolle Sache! So kann dieses Team Schülerinnen und Schülern, Eltern und auch Lehrkräften und Schulsozialarbeit informierend, beratend und aktiv zur Seite stehen. Es gibt vielfältige Möglichkeiten und Ideen, wie die Scouts ihr Wissen und ihre Kompetenzen weitergeben können. Hier können Sie Ihre konkreten Projekte und ihre vagen Visionen vorstellen, austauschen und neue kreieren.

**Raum 5.06 – 12:30 Uhr & 15:30 Uhr (Sandra Lentz, Shirine Abu-Laila – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)**

### **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)**

### **Always On – Mobile Medien, Neue Herausforderungen**

Immer erreichbar sein, immer in Verbindung stehen: Wenn das Handy nicht dabei ist, kommt bei Jugendlichen oft schnell ein ungutes Gefühl auf. Die Angst, etwas zu verpassen, ist groß. Welche Auswirkungen hat die Nutzung von Smartphones im Leben der Heranwachsenden? Was bedeuten die Veränderungen für die pädagogische Praxis? Die Unterrichtsreihe "Mobile Medien – Neue Herausforderungen" von klicksafe und Handysektor greift diese Fragen auf und bietet kurze Unterrichtseinheiten zu den Themen Handynutzung und Herausforderungen bei der Nutzung mobiler Medien vor dem Hintergrund der Omnipräsens von Smartphones und Internetzugang. Im Material finden sich zahlreiche Informationen und praxisbezogene Tipps für Lehrkräfte und Multiplikatoren, um das Thema im Unterricht oder der Jugendarbeit zu platzieren und den jungen Usern einen bewussten Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln.

**Raum 6.06 – 12:30 Uhr (Isabell Tatsch – EU-Initiative klicksafe/Landeszentrale für Medien und Kommunikation)**

### **moodle und Naturwissenschaften – geht das?**

Der beim LernenOnline-AWARD 2015 zu den Gewinnern gehörende moodle-Kurs „Von der Saline zum Kochsalz“ wird vorgestellt. Dabei geht es darum, wie man die Idee von "Flipped Classroom" auch in einen normalen Unterricht integrieren kann, welche moderne Medien für die Naturwissenschaften zur Verfügung stehen und wo man legal Bilder zur Gestaltung von moodle-Kursen und Arbeitsblättern finden kann. Der Vortrag richtet sich vor allem an Lehrer der MINT Fächer und thematisiert auch die Bereiche OER und Creative Commons-Lizenzen.

**Raum 6.07 – 12:30 Uhr (Birgit Lachner – Hohenstaufen-Gymnasium, Kaiserslautern)**



## **MinecraftEdu - Game Based Learning in der Praxis**

Dieser Infoshop knüpft an den Infoshop "MinecraftEDU im Unterricht" an. Sie haben die Gelegenheit MinecraftEdu mit seinen speziell für die Unterrichtspraxis entwickelten Tools auszuprobieren. Dabei machen sie sich erst mit der Steuerung und grundlegenden Funktionen des Spiels vertraut, um dann die besonderen Einflussmöglichkeiten der Lehrkraft kennen zu lernen. Darüber hinaus sammeln sie erste Erfahrungen in einem bewährten Unterrichtsszenario.

**Raum 6.11 – 12:30 Uhr (Axel Karger – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)**

## **App-SpeedDating - Das Tablet auf dem Lehrerpult**

Besitzen Sie ein Tablet? Nehmen Sie es mit in den Unterricht! Insbesondere im Klassenunterricht können iPad & Co. wertvolle Dienste leisten. Dazu gehört beispielsweise die Visualisierung, als Ersatz einer interaktiven Tafel oder auch „nur“ zur schnellen Internetrecherche. In diesem Workshop lernen Sie in kurzer Zeit hervorragende Apps kennen, die Ihnen im Unterricht weiterhelfen können. Vor dem SpeedDating erhalten Sie praktische Informationen zur Nutzung des Tablets als Präsentationswerkzeug. Zum SpeedDating angemeldet haben sich bisher u.a.: Die Elemente, Simple Mind, Orchester, Ess. Anatomy 5, WikiLinks, TextGrabber, PuppetPals HD, und einige andere mehr.

**Raum 3.01 – 14:00 Uhr (Norbert Schröder – Berufsbildungswerk Neuwied)**

## **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)**

## **Sensibilisierung für Urheberrechtsverletzungen und Vermeidung hoher Vertragsstrafen**

Jugendliche nutzen gerne Tauschbörsen, um Musik- oder Filmdateien online zu stellen und andere herunterzuladen. Die Online-Nutzung von Tauschbörsen ist aus urheberrechtlicher Sicht jedoch gefährlich. Nach Urheberrechtsgesetz ist es bereits rechtswidrig, sich urheberrechtlich geschützte Musik, Texte oder Filme aus einer Tauschbörse herunterzuladen. Das gilt sogar für den Fall, dass man die Inhalte nur privat nutzen will. Dies ist vielen Jugendlichen nicht bewusst. Die Unterhaltungsindustrie verfolgt Urheberrechtsverletzungen in Tauschbörsen rigoros und verschickt kostenpflichtige Abmahnungen mit Strafen von mehreren tausend Euro oder droht gar mit Klagen.

**Raum 5.01 – 14:00 Uhr (Barbara Steinhöfel – Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.)**





## Basisschulung Jugendmedienschutzberater und -beraterinnen

Der Online-Selbstlernkurs ist eine Basisschulung für alle Lehrkräfte weiterführender Schulen, die sich im Bereich Medienkompetenzförderung und Jugendmedienschutz ausbilden lassen und diesen Baustein in der Schule verankern möchten. Als zukünftige Jugendmedienschutzberaterin/zukünftiger Jugendmedienschutzberater sind Sie Ansprechpartner für Schülerschaft und Kollegium in Sachen Medienwissen, -handeln und -reflexion.

Inhaltliche Schwerpunkte der Qualifizierung sind das Kennenlernen aktueller medialer Entwicklungstrends und Grundlagen jugendlicher Mediennutzung sowie die damit verbundenen Risikobereiche und Herausforderungen. Des Weiteren stehen Themen wie Selbstdarstellung und Kommunikation im Netz, Information und Recherche und Entertainment im Fokus der 3-wöchigen Ausbildung, die mit einem entsprechenden Zertifikat als Jugendmedienschutzberaterin oder Jugendmedienschutzberater abschließt. Zu diesen Inhalten und der technischen Handhabung des Online-Kurses bietet Ihnen der Workshop einen grundlegenden Einblick.

**Raum 5.02 – 14:00 Uhr (Dr. Siegmund Bast – Hildegardisschule Bingen, Tobias Friedsam – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)**

## 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)**

## Lebendige Medienscoutarbeit - Ideen für Projekt in und um die Schule

An verschiedenen Stationen werden Projektideen für die Medienscoutarbeit vorgestellt und ausprobiert. Je nach Interessenlage der Teilnehmenden sind folgende Themen für die Stationen möglich: Medienparcours (Klasse 5, Lernen mit Bewegung verknüpfen), Elemente eines Medienkompetenztrainings (Klasse 6), Generationen kommen zusammen - Handy für Senioren (ab Klasse 8). Dieses Angebot richtet sich an Lehrkräfte, die bereits seit längerem Medienscouts betreuen und nach neuen Impulsen für ihre Arbeit suchen. Gerne können auch eigene Ideen mitgebracht und vorgestellt werden. Optimalerweise bringen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ein eigenes internetfähiges Tablet mit.

**Raum 5.06 – 14:00 Uhr (Christa Habscheid – Sophie-Hedwig-Gymnasium Diez)**

## Alles Porno?! – Sex, Text, Medien und Jugend

Für Schülerinnen und Schüler sind digitale Medien nicht in erster Linie Lernmittel, sondern vor allem Werkzeuge bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben. Soziale Medien bieten sowohl die Gelegenheit zur Selbstdarstellung als auch der Herstellung von Nähe. Doch nicht nur Teilhabe und Anerkennung sind inzwischen mit dem Internet verknüpft, auch die Entwicklung einer sexuellen Identität ist zunehmend von digitalen Bildern und Kommunikationen durchwirkt. Die nahezu barrierefreie Verteilung von sexualisierten Webinhalten erzeugt Risiken und Irritationen bei Heran- wie bei Erwachsenen. Eltern oder Lehrkräfte kommen bei der Annäherung an den Themenkomplex dann oft an ihre Grenzen.





Vor dem Hintergrund einer angeblichen Gefahr sexueller Verwahrlosung ist ein informierender Teil des Infoshops zunächst dem Sortieren von Fakten und Fiktionen gewidmet. Dabei geht es nicht nur um die Frage, was das Internet in dieser Hinsicht möglicherweise mit den Jugendlichen macht, sondern auch darum, wie Jugendliche im Internet Pornografie tatsächlich nutzen und sexuell interagieren.

Im Anschluss erörtern wir gemeinsam mögliche pädagogische Orte und Rahmenbedingungen für eine schulische Beschäftigung mit dem Thema und versuchen die dabei mögliche Rolle von Lehrkräften zu klären. Anhand von Praxis-Materialien lernen die Teilnehmenden dann methodische Vorschläge für die Umsetzung im Unterricht insbesondere ab der Sekundarstufe I kennen.

**Raum 5.08 – 14:00 Uhr (Benjamin Stingl – Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz)**

### **eTwinning: Aktive Projektarbeit mit dem neuen Twinspace und dem Videokonferenz-Modul**

Im letzten Jahr wurden die verschiedenen Plattformen von eTwinning, dem Netzwerk für Schulen in Europa, komplett neu gestaltet. So wurde der eTwinning-Desktop zu eTwinning-live weiterentwickelt. Der Twinspace für die eigentliche Projektarbeit wurde einerseits verschlankt und nutzerfreundlicher gestaltet, andererseits wurden Funktionen hinzugefügt. Besonders das ausgefeilte Videokonferenzmodul ermöglicht nun eine sichere Online-Kommunikation der Projektgruppen. Die neuen Möglichkeiten des Twinspace sollen im Workshop praxisnah vorgeführt werden.

Der Workshop richtet sich zwar vor allem an erfahrene eTwinners, ist aber auch für Anfänger interessant, die die Möglichkeiten europäischer Projektarbeit über die eTwinning-Plattform kennenlernen möchten. Da eTwinning auch in Erasmus+ eine immer größere Rolle spielt, ist er ebenso für Vertreter von Schulen relevant, die Erasmus+ Projekte planen.

**Raum 6.10 – 14:00 Uhr (Harald Jacob – Gymnasium Saarburg, Sally Ost – Nelson-Mandela-Realschule plus Dierdorf)**