



## iMedia 2016 – Empfehlungen zum Thema Naturwissenschaften

### 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)**

### 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)**

### Junior Science Café: Denk digital!

Mit einem Junior Science Café holen Sie sich die Diskussion über aktuelle Forschungsthemen an Ihre Schule. Das Veranstaltungsformat will die Lücke zwischen Wissenschaft und Alltagswelt von Jugendlichen schließen. Bei der Organisation der Veranstaltung durch die Schüler fördert das Projekt Kompetenzen in den Bereichen Projektmanagement, Teamfähigkeit, Kommunikation, Mediennutzung und Moderation. Im Gespräch mit den Experten lernen Schüler, dass Wissenschaft lebendig ist und Spaß macht. In unserem Infoshop erfahren Sie, wie Sie Teil unseres Netzwerks werden und welche Rolle digitale Tools in unserem Projekt spielen.

**Raum 6.05 – 12:30 Uhr (Rebecca Rabe – Wissenschaft im Dialog gGmbH)**

### 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)**