

Agenda Tablet Days 2018

	Freitag 1	Partner Slot 2	Freitag 3	Samstag 4	Partner Slot 5	Samstag 6
1	<p>Fr1-01: Wolfgang Schlicht - QR-Code Rallye schnell und einfach selbstgemacht Eine digitale Schnitzeljagd macht viel Spaß. Wenn Schüler sie selber erstellen, werden zusätzlich noch viele Kompetenzen gefördert. Welche dies sind und wie man eine solche Rallye erstellt, kann jeder selbst in diesem Kurs herausfinden. Seien Sie neugierig!</p>	<p>Fr2-01: Microsoft Mediengestütztes Lernen: Praxisbeispiele verschiedener Lehrpersonen: Marcel Jent, Dozent, PH St. Gallen; Renée Lechner, Prorektorin, Kantonsschule am Brühl; Samstag: Georg Gusewski, Berufsfachschule Gesundheit Baselland; Jonny Rabe, Berufsfachschule; Tamara Simoes, Kantonsschule Kanti am Brühl</p>	<p>Fr3-01: Wolfgang Schlicht - Projekte digital begleiten - Schüler dokumentieren ihre Arbeit multimedial. Mit Adobe Spark steht jedem - egal ob Lehrer oder Schüler - ein kostenloses Werkzeug zur Verfügung, welches die Erstellung von ansprechenden digitalen Medienprodukten, wie z. B. Videotutorials, Webseiten oder Grafiken ermöglicht. In diesem Kurs kann sich jeder selbst ausprobieren und zum Medienproduzenten werden.</p>	<p>Sa4-01: Wolfgang Schlicht - Alles echt!? - Bildbearbeitung mit den Photoshop mobile Apps. Unsere Schüler leben in einer medial geschönten Welt und verlieren nicht selten den Bezug zur Realität. Umso wichtiger ist es, die Schüler für dieses Thema in der Schule zu sensibilisieren. Mit den kostenlosen Adobe Photoshop Apps Fix und Mix kann sehr einfach und schnell aufgezeigt werden, wie solche Bilder entstehen. Außerdem bieten diese Apps die Möglichkeit eigene Bilder zu erstellen und so diesen Prozess kritisch zu reflektieren. Werden sie selbst zum Photoshopper in diesem Kurs.</p>	<p>Sa5-01: Microsoft Mediengestütztes Lernen: Praxisbeispiele verschiedener Lehrpersonen: Marcel Jent, Dozent, PH St. Gallen; Renée Lechner, Prorektorin, Kantonsschule am Brühl; Samstag: Georg Gusewski, Berufsfachschule Gesundheit Baselland; Jonny Rabe, Berufsfachschule; Tamara Simoes, Kantonsschule Kanti am Brühl</p>	<p>Sa6-01: Wolfgang Schlicht - Videos erstellen mit den kostenlosen Apps Spark Video und Adobe Clip. Mit den Apps Adobe Spark Video und Adobe Clip können Schüler selbst zum Produzenten werden. Wie man seine eigenen Geschichten in einen Film packt oder mit gefilmten Sequenzen auf seinem Handy eigene Videos erstellt, kann jeder Teilnehmer in diesem Workshop selbst erfahren.</p>
2	<p>Fr1-02: Georg Schlamp - Fremdsprachenunterricht mit dem iPad - Modern, kreativ und binnendifferenzierend Moderner, kreativer, handlungsorientierter und schülerzentrierter Fremdsprachenunterricht mit Hilfe des iPads. Unzählige Apps und eine Flut an Möglichkeiten verhindern es oft, richtige Wege zu finden, Tablet-Computer wie das iPad gewinnbringend einzusetzen. In diesem Workshop erhalten Sie Anregungen sowie konkrete und erprobte Anwendungsbeispiele aus dem Fremdsprachenunterricht. Sowohl für Sie als Lehrer als auch für die Schüler. Kostengünstige oder kostenfreie Apps wie Popplet Lite, PuppelPals (Director's Pass), ComicBook, Pic Collage und viele weitere werden vorgestellt und angewandt. Der Workshop ist schulartübergreifend.</p>	<p>Fr2-02: IServ DER Schulsever mit Private Cloud – Die Komplettlösung nach Maß Kommunikation, Organisation, Netzwerkverwaltung und kollaboratives Arbeiten – ortsungebunden, von jedem Endgerät. Verwalten Sie Ihre iPads mit dem integrierten MDM und schaffen Sie die perfekte Grundlage für Ihren digitalen Unterricht.</p>	<p>Fr3-02: Alain Hoffmann - Vorstellung und Ausprobieren des 'Projet Voltaire'. Das 'Projet Voltaire' ist eine Lernplattform für Sprachen, die jedem Lerner einen maßgeschneiderten Weg anbietet, und das ohne Eingreifen oder vorherige Konfigurierung durch eine Lehrperson. Je nach Antworten, die ein Lerner eingibt, passen Algorithmen im Hintergrund den Lernweg konstant an und erkennen, sobald dem Lerner Nachhilfe angeboten werden muss. Somit ist die Drop-Out-Rate der Lerner beim 'Projet Voltaire' besonders gering, eine Tatsache, die dadurch noch verstärkt wird, dass Elemente von Game-based-Learning es den Lernern erlauben sich spielerisch von Niveau zu Niveau weiterzuarbeiten, ohne dass diese Elemente störend oder überflüssig wirken.</p>	<p>Sa4-02: Klaus Zanetti - „Digitale Grundbildung“ wird zunehmend in vielen Fächern in Form von überfachlicher Kompetenzvermittlung verpflichtend eingefordert. Wie kann das iPad dazu beitragen, die digitalen Kompetenzen zu vermitteln, wenn scheinbar zu wenig Zeit dafür im Unterricht vorhanden ist? Im Workshop werden Möglichkeiten erarbeitet, wie verschiedene Fächer mit ähnlichen Arbeitsabläufen am iPad den facheigenen Unterrichtsstoff bereichern, und dabei, wie nebenher, die digitalen Fähigkeiten eingeübt werden. Mit dieser Methode können auch Lehrpersonen eingebunden werden, die noch eher am Anfang des Weges in den digital bereicherten Unterricht stehen.</p>	<p>Sa5-02: Filr Unsere private Cloud, damit niemand unsere Daten klagt! Wie kann ich sicher auf meine Daten zugreifen, heute, morgen, von überall und mit jedem Gerät? Micro Focus Filr bietet eine einheitliche Umgebung für die Dateizugriffe, und zwar unabhängig davon wo ich mich befinde und welches Gerät ich nutze. Wir zeigen wie man mit Filr arbeitet, sicher auf Dateien zugreift und diese mit anderen teilt.</p>	<p>Sa6-02: Marcel Pauli & Christina Utzinger - OneNote: geniale Notizenapp für Schule & Klasse. Ob Text, Bilder oder Audioaufnahmen, OneNote beherrscht praktisch alles und kann deshalb als multimediales Genie bezeichnet werden! Auch der Austausch von solch digitalen Notizen ist ganz schnell eingerichtet und ist dank der automatischen Synchronisation sofort auf allen Geräten und Plattformen ersichtlich. Als Kursnotizbuch kann OneNote zudem im Unterricht als hilfreiches Instrument eingesetzt werden</p>
3	<p>Fr1-03: Michael Reder - Formatives Feedback. Was können Kahoot!, Plickers und Co.? Formatives Feedback ist spätestens seit der Hattie-Studie in aller Munde, denn die kontinuierliche lernbegleitende Rückmeldung bietet sowohl Lernenden als auch Lehrenden überzeugende Vorteile: Schülerinnen und Schüler erfahren noch während ihrer Arbeitsphase, welche Aspekte der Lerninhalte sie noch nicht oder nicht ausreichend verstanden haben, Lehrende bekommen eine Rückmeldung, bei welchen Inhalten und Methoden ihre Schülerinnen und Schüler noch Schwierigkeiten haben, und können differenziert darauf reagieren. Mit dem Einsatz digitaler Medien in den Unterricht ist das Instant Feedback nun leichter denn je. Apps wie Plickers oder Kahoot bieten viele Möglichkeiten, formatives Feedback ohne größeren Aufwand in den Lernprozess zu integrieren. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Apps sowie praxisnahe Einsatzmöglichkeiten sind Gegenstand dieses Workshops.</p>	<p>Fr2-03: Filr Unsere private Cloud, damit niemand unsere Daten klagt! Wie kann ich sicher auf meine Daten zugreifen, heute, morgen, von überall und mit jedem Gerät? Micro Focus Filr bietet eine einheitliche Umgebung für die Dateizugriffe, und zwar unabhängig davon wo ich mich befinde und welches Gerät ich nutze. Wir zeigen wie man mit Filr arbeitet, sicher auf Dateien zugreift und diese mit anderen teilt.</p>	<p>Fr3-03: Stefanie Maurer - Sketch it - Let's play sketchnoting. In diesem Workshop lernst du das Handwerkszeug zum Visualisieren spielerisch kennen. Visualisieren ... um komplexe Inhalte vereinfacht darzustellen ... um sie sich besser merken zu können ... um Lerninhalte in Erklärvideos, Flipped-Classroom-Szenarien oder auf Arbeitsblättern in Bildern sichtbar zu machen (und unter die eigenen Rechte stellen zu können) ... um Apps zum Zeichnen auf Tablets kennen zu lernen ... weil das Gehirn Visualisierungen liebt und es einfach Spaß macht! Ganz wichtig: Jeder kann zeichnen - auch DU!</p>	<p>Sa4-03: Josef Buchner - Flipped Classroom: Vom Video zum Lernvideo. Mehr Zeit im Unterricht für aktivierende, problemorientierte Aufgabenstellungen und vor allem mehr Raum für persönliche Gespräche? Welche Lehrkraft wünscht sich das nicht! Ein Konzept mit dem diese Vorstellung realisiert werden kann, ist Flipped Classroom. Wie Sie die Vorbereitungsphase lernförderlich gestalten können, erfahren Sie in diesem Workshop. Am Ende kennen Sie die Kriterien für Lernvideos und können solche selber gestalten.</p>	<p>Sa5-03: Bettermarks Einführung in die Lernplattform bettermarks Über 100.000 Aufgaben für 2.000 Lernziele für die Klassenstufen 4. bis 10. bieten für jede Unterrichtseinheit und für jeden Wissensstand den passenden Inhalt. Diese lassen sich individuell zuweisen und bieten neue Aufgaben bei jedem Versuch. Lehrkräfte erhalten einen Überblick über alle Aktivitäten und detaillierte Ergebnisse. Schwierigkeiten lassen sich auf Ebene der Klasse und einzelner Schülern identifizieren. Lernende können Themen eigenständig erarbeiten, bettermarks analysiert die Eingaben, erkennt richtige Ansätze und findet systematische Fehler. Direkte Rückmeldungen mit konstruktiven Hilfestellungen und detaillierte Lösungswege helfen, die Fehler nachzuvollziehen, zu korrigieren und Anforderungen sinnvoll zu wiederholen. Ziel des Workshops: Einführung in die Lernplattform bettermarks, Kennenlernen der Inhalte und Funktionen, Anwendungs- und Einsatzmöglichkeiten</p>	<p>Sa6-03: Christian Wetteke - "Bewusstseinsweiterer Einsatz von Tablets im Sport (-Unterricht)" "Tablets im Sportunterricht? Zum Diskutieren? Oftmals wird der Einsatz von Tablets im Sportunterricht kritisch gesehen oder stark auf den Aspekt der Bewegungsanalysen beschränkt. Neben dieser Möglichkeit bietet der sinnvolle Nutzen digitaler Methoden ein breites Spektrum an Einsatzszenarien, die aufgezeigt, thematisiert und erfahren werden sollen. Warum nun bewusstseinsweiternd? Weil das Tablet in Schülerhand, richtig eingesetzt, zu einem besseren Verständnis des Sports, zu einem erweiterten Bewusstsein der Bewegung führen kann."</p>

	Freitag 1	Partner Slot 2	Freitag 3	Samstag 4	Partner Slot 5	Samstag 6
4	<p>Fr1-04: Marcel Pauli & Christina Utzinger - OneNote: geniale Notizenapp für Schule & Klasse. Ob Text, Bilder oder Audioaufnahmen, OneNote beherrscht praktisch alles und kann deshalb als multimediales Genie bezeichnet werden! Auch der Austausch von solchen digitalen Notizen ist ganz schnell eingerichtet und ist dank der automatischen Synchronisation sofort auf allen Geräten und Plattformen ersichtlich. Als Kursnotizbuch kann OneNote zudem im Unterricht als hilfreiches Instrument eingesetzt werden.</p>	<p>Fr2-04: Bettermarks Einführung in die Lernplattform bettermarks. Über 100.000 Aufgaben für 2.000 Lernziele für die Klassenstufen 4. bis 10. bieten für jede Unterrichtseinheit und für jeden Wissensstand den passenden Inhalt. Diese lassen sich individuell zuweisen und bieten neue Aufgaben bei jedem Versuch. Lehrkräfte erhalten einen Überblick über alle Aktivitäten und detaillierte Ergebnisse. Schwierigkeiten lassen sich auf Ebene der Klasse und einzelner Schüler identifizieren. Lernende können Themen eigenständig erarbeiten. Bettermarks analysiert die Eingaben, erkennt richtige Ansätze und findet systematische Fehler. Direkte Rückmeldungen mit konstruktiven Hilfestellungen und detaillierte Lösungswege helfen, die Fehler nachzuvollziehen, zu korrigieren und Anforderungen sinnvoll zu wiederholen. Ziel des Workshops: Einführung in die Lernplattform bettermarks, Kennenlernen der Inhalte und Funktionen, Anwendungs- und Einsatzmöglichkeiten</p>	<p>Fr3-04: Marcel Kaufmann - BreakoutEdu Mehr Action und Spannung im Unterricht? Dann ist «BreakoutEdu» genau das Richtige. In diesem Format lernen die Kinder durch Lösen von verschiedenen Rätseln neue Inhalte kennen. Als Lehrperson können Sie spannende Beobachtungen in Bezug auf die Rollen machen, welche die Schülerinnen und Schüler dabei in der Klasse einnehmen. Im zweiten Teil sprechen wir darüber, welche Skills für Lernende im 21. Jahrhundert unerlässlich sind.</p>	<p>Sa4-04: Stefanie Maurer - «Sketchmotion» - Wenn Visualisierungen laufen lernen! Hier lernst du Erklärfilme mit deinen eigenen Visualisierungen zu produzieren. Basierend auf dem Sketchnotes-Kartenspiel entwickelst du mit deiner eigenen Idee einen Erklärfilm. An verschiedenen Stationen kannst du dich zwischen verschiedenen Produktionsszenarien entscheiden.</p>	<p>Sa5-04: EF Class Digital Englisch unterrichten mit EF Class – Zeit sparen, gesellschaftsrelevant, unterhaltsam und kollaborativ (Workshop in English). EF Class ist a digital tool to help teachers run engaging, interactive, and motivational English lessons, using a complete set of flexible learning materials. In this hands-onseminar, we will focus on how digital tools can help you in your English teaching.</p>	<p>Sa6-04: Andrew Jewell - Looking at the theme of developing leadership. A short, practical workshop that uses the in-built tools on the iPad to help leaders to consider what elements are important for developing successful leadership of technology programmes in schools.</p>
5	<p>Fr1-05: Fabienne Senn - myPad: Mobiles Lernen im Unterricht. Von Kindergarten über Primarstufe bis zu Sek1 – rund 30 Klassen aus den Kantonen Aargau und Solothurn setzen im Rahmen von «myPad» mobile Geräte in ihrem Unterricht ein und werden dabei durch Fachpersonen der PH FHNW begleitet und beraten. In gemeinsamer Arbeit werden Unterrichtsideen entwickelt, in den Schulklassen durchgeführt und dokumentiert. Die Teilnehmenden erhalten Einblick in die Arbeit dieser myPad-Gruppe und haben Gelegenheit, selber mit iPads zu arbeiten und bewährte Unterrichtsumsetzungen auszuprobieren.</p>	<p>Fr2-05: EF Class Digital English Unterrichten mit EF Class – Zeit sparen, gesellschaftsrelevant, unterhaltsam und kollaborativ (Workshop in English). EF Class is a digital tool to help teachers run engaging, interactive, and motivational English lessons, using a complete set of flexible learning materials. In this hands-onseminar, we will focus on how digital tools can help you in your English teaching.</p>	<p>Fr3-05: Isabel Meier - Geschichten multimedial - interaktiv - lehrreich. Gemeinsam gestalten wir in Kleingruppen ein interaktives eBook über einen spannenden Rätsel-Krimi. Sie lernen die App „Book Creator“ kennen, können Text, Bild- und Filmaufnahmen sowie Sound und Links einfügen. Mit dem erlernten Know-How kann „Book Creator“ in allen Stufen und Fächern zur Erstellung von eBooks genutzt werden.</p>	<p>Sa4-05: Kurt Söser - Dein "One-Stop-Shop" in der Klasse - Microsoft Teams. Mit Teams bietet Microsoft eine sehr mächtige und zugleich einfach zu bedienende Umgebung für den Einsatz in und außerhalb der Klasse an. Dabei geht es nicht nur um ein LMS, das Kommunikation, Dateien, Content und Aufgaben bietet, sondern durch die vielen Schnittstellen zum "one-stop-shop" für jeden Lehrer und für jeden Schüler wird. In diesem Workshop werden die Grundzüge von MS Teams gemeinsam erkundet und können auch gleich ausprobiert werden.</p>	<p>Sa5-05: Lernwolke Kooperatives und individuelles Lernen mit der Lernwolke. Erleben Sie die Lernwolke und ihre Möglichkeiten im Unterricht im Workshop Kooperatives und individuelles Lernen mit der Lernwolke – von Lehrpersonen für Lehrpersonen. Unter Einbezug von Kooperativen Lernformen und dem interaktiven Angebot der Lernwolke erarbeiten wir aktiv und gemeinsam neue Unterrichtsideen für den eigenen Grammatik- und Rechtschreibunterricht im Fachbereich Deutsch. Die verwendeten Methoden zum Kooperativen Lernen sowie die ausgearbeiteten Unterrichtsideen werden Ihnen im Anschluss zur Verfügung gestellt. Zusammen mit dem kostenlosen Zugang zur Lernwolke für 2 Monate können Sie die vielfältigen Ideen gleich in Ihrem Unterricht einsetzen! Der Workshop richtet sich an alle interessierten Lehrpersonen der 3. bis 6. Klasse. Das Lernprogramm Lernwolke ist auf die Schweizer Primarschule ausgerichtet.</p>	<p>Sa6-05: Kurt Söser - Rock your classroom! MS Teams und OneNote Classnotebooks. Über 30 Millionen erstellten Klassennotizbüchern allein in 2017 zeigen, dass OneNote für viele S/S und L/L auf der ganzen Welt zum idealen Werkzeug für den eigenen Unterricht geworden ist. Nicht nur das Abbilden von "analogen" Lernwegen und Prozessen, sondern auch durch die Kombination mit digitalen Möglichkeiten machen OneNote Class Notebooks zum perfekten edU/Tool, auf jeder Plattform. In diesem Workshop werden die Grundlagen der OneNote Class Notebooks gemeinsam erkundet und wir schauen uns nicht nur best practice Beispiele an, sondern auch die neuesten Entwicklungen aus der Microsoft OneNote-Welt.</p>
6	<p>Fr1-06: Eyk Franz - Das iPad als Lehrertool verstehen. Digitale Arbeitsabläufe sollen von unseren Schülerinnen und Schülern im Unterricht kompetent angewandt werden. Nur: Beherrschen wir als Lehrkräfte diese Techniken auch? Das iPad in der Lehrerhand ist ein tolles Werkzeug, um digitale Arbeitsabläufe zu realisieren: Informationen sammeln, Arbeitsblätter verteilen, einsammeln und kommentieren. Wie sieht so der Alltag als „papierfreie“ Lehrkraft aus? In diesem Workshop sollen Ihnen Einblicke und Hilfen gegeben werden, den Einstieg mit dem iPad zu meistern. Im zweiten Teil des Praxisworkshops sollen Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie kompetenzorientierte Methoden der Medienbildung in den Unterricht integriert werden können. Dabei geht es vor allem um fächerübergreifende Arbeitsweisen, die im weitesten Sinne digitale Arbeitsabläufe den SuS garantieren.</p>	<p>Fr2-06: Lernwolke Kooperatives und individuelles Lernen mit der Lernwolke. Erleben Sie die Lernwolke und ihre Möglichkeiten im Unterricht im Workshop Kooperatives und individuelles Lernen mit der Lernwolke – von Lehrpersonen für Lehrpersonen. Unter Einbezug von Kooperativen Lernformen und dem interaktiven Angebot der Lernwolke erarbeiten wir aktiv und gemeinsam neue Unterrichtsideen für den eigenen Grammatik- und Rechtschreibunterricht im Fachbereich Deutsch. Die verwendeten Methoden zum Kooperativen Lernen sowie die ausgearbeiteten Unterrichtsideen werden Ihnen im Anschluss zur Verfügung gestellt. Zusammen mit dem kostenlosen Zugang zur Lernwolke für 2 Monate können Sie die vielfältigen Ideen gleich in Ihrem Unterricht einsetzen! Der Workshop richtet sich an alle interessierten Lehrpersonen der 3. bis 6. Klasse. Das Lernprogramm Lernwolke ist auf die Schweizer Primarschule ausgerichtet.</p>	<p>Fr3-06: Matthias Förtsch - Quo vadis, Schule? - Versuch eines Leitfadens für zeitgemäße Schulentwicklung. Welche Bedeutung hat ein Leitbild in einer sich radikal verändernden Welt? Welche die Arbeit in festen Gremien? Organisationen werden in ihrer Entwicklungsfähigkeit und –geschwindigkeit auf den Prüfstand gestellt. Daher gewinnen Agilität und agile Werte zunehmend an Bedeutung, vor allem in der Entwicklung von Bildungsorganisationen. Dieser Vortrag mit anschließender Diskussion versucht, diese Prinzipien auf die Schule zu übertragen und daraus Grundsätze erfolgreicher Schulentwicklung im Zeitalter der Digitalisierung abzuleiten.</p>	<p>Sa4-06: Eyk Franz - Actionbound: Activity mit Lerninhalten. Erweitern Sie den Begriff „mobiles Lernen“, indem Sie mobil sind und lernen! „Actionbound“ verbindet Mobilität und Lernen in einer neuen Weise. Gehen Sie in dem praxisorientierten Workshop der Frage nach: „Wie können die motivierenden Elemente eines Spiels / einer Spielidee für schulelevante Themen genutzt werden?“. „Actionbound“ nimmt die Idee der „Schnitzeljagd“ auf und nutzt die Arbeit mit digitalen Werkzeugen auf der Strecke und an verschiedenen Stationen der Strecke. Der Workshop möchte einen fächerübergreifenden Ansatz verfolgen, in dem Aufgaben verschiedener Fächer im Raster einer realen Schnitzeljagd gelöst werden müssen. Kooperation und Kollaboration steht in diesen Gruppenaufgaben an erster Stelle.</p>	<p>Sa5-06: Lehrmittelverlag SG Der Begriff Lernfördersystem steht für ein Onlinesystem, das die Lehrpersonen im Schulalltag bei der individuellen Förderung in den Kernkompetenzen unterstützt. Orientierungstests zeigen den Lernfortschritt der Schülerinnen und Schüler in den verschiedenen Fachbereichen. Das System stellt ihnen anschliessend auf ihrem Kompetenzniveau individuelle Übungen zusammen. «Lernlupe» für den 2. Zyklus der Volksschule und «Lernpass plus» für den 3. Zyklus befinden sich in der Beta-Phase und werden auf das Schuljahr 2018/19 eingeführt. «Lernnavi» für die Mittelschule/Gymnasium ist in der Entwicklungsphase und steht vor der Pilotierung. Der Lehrmittelverlag St.Gallen, ein Pionier im Bereich der Lernfördersysteme und mit grosser Tradition in der Entwicklung von Lern- und Testsystemen, gibt im Workshop einen exklusiven Einblick in seine Systeme.</p>	<p>Sa6-06: Josef Buchner - Mobiles Lernen mit Augmented Reality: Vorgestellt werden Einsatzmöglichkeiten von Augmented Reality (AR) im Unterricht. Konkrete Beispiele aus der Praxis zeigen, wie Lehrkräfte selber AR-Elemente gestalten und damit an der Lebensrealität der Schülerinnen und Schüler orientierte mobile Lernumgebungen gestalten können. Nach der Teilnahme am Workshop können Sie mit einer Online-Anwendung in Kombination mit Smartphone/Tablet selber solche digital-analog Lernräume planen und umsetzen.</p>

	Freitag 1	Partner Slot 2	Freitag 3	Samstag 4	Partner Slot 5	Samstag 6
7 (Diskussionspanel)	<p>Fr1-07: Claudia Fischer - tandem@medias – kommunizieren - kooperieren - vernetzen. „Wanted: Partner für Austauschprojekte“ Tablets und digitale Medien nutzen, um spannende Projekte zu realisieren. Movetia bringt Lehrpersonen und Schulen zusammen, welche Lust auf ein gemeinsames Projekt haben.</p>	<p>Fr2-07: Lehrmittelverlag SG Lern-Applikationen des Lehrmittelverlags St.Gallen. Lern-Apps für Kinder vermitteln spielend schwierige Inhalte Sie verbinden grossen Lernspass mit optimalem Lernerfolg. Der Lehrmittelverlag St.Gallen stellt Produkte für verschiedene Stufen und Gerätetypen vor. «Apollino» - ausgezeichnet mit dem Award «Best of Swiss Apps» - steht für kindergerechte und didaktisch durchdachte Lern-Apps für Mathematik und Deutsch. Sie richten sich an Kinder zwischen fünf und zehn Jahren. Die Applikationen passen sich dem Können der Kinder genau an, so findet gezieltes Lernen statt. Ausserdem präsentiert der Lehrmittelverlag St.Gallen im Workshop seine neueste Lern-App für Mathematik in der 4. Klasse: Mit einem hohen Gamification-Faktor wird hier der Mathematikstoff geubt und automatisiert.</p>	---	<p>Sa4-07: Dejan Mihajlovic - 4 K Modell. Der digitale Wandel führt zu einer grundlegenden Veränderung der gesellschaftlichen Ordnung, die nicht nur die Wirtschaft und Politik betrifft. Wie kann man junge Menschen darauf vorbereiten? Die 4K (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken) sind mehr als Buzzwords und werden im Bildungsbereich aktuell als erforderlich angesehen, um zeitgemäße Lernprozesse zu erreichen. In diesem Workshop sollen Lehrer_innen nach einem kurzen Impulsvortrag Ansätze von Lern- und Arbeitsformen erfahren und ausprobieren, die den digitalen Wandel berücksichtigen. Für diesen Workshop sind keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich. Die Offenheit und Bereitschaft, eigene Lernsettings zu entwickeln, sind von Vorteil.</p>	<p>Sa5-07: Movetia Tablets und digitale Medien nutzen, um spannende Projekte zu realisieren. Movetia bringt Lehrpersonen und Schulen zusammen, welche Lust auf ein gemeinsames Projekt haben und zeigt Fördermöglichkeiten auf. Ob virtuelle Klassenaustausche, Unterrichtshospitationen bei Partnerschulen zum Austausch erfolgreicher eLearning-Methoden oder Schulpartnerschaften zum gemeinsamen, digitalen Lernen – bringen Sie Ihre Ideen in den Workshop und entwickeln Sie diese gemeinsam mit anderen Teilnehmenden weiter.</p>	<p>Sa6-07: Dejan Mihajlovic - Social Media und Schule. Die sozialen Netzwerke sind schon lange keine Plattformen mehr, in denen ausschließlich Urlaubsbilder und Essen öffentlich geteilt werden. Sie sind ein ständig wachsender und fester Bestandteil unseres gesellschaftlichen Zusammenlebens und nehmen auch auf politischer Ebene eine immer stärkerer Rolle ein. Dass Social Media in den Unterricht gehören, stellt somit keine Forderung, sondern eine Notwendigkeit dar, die ich im Workshop anhand einiger Beispiele ausführen und mit den Teilnehmer_innen diskutieren möchte. Außerdem werde ich unterschiedliche, konkrete Ansätze aus der Praxis vorstellen, wie Social Media in der Schule stattfinden kann.</p>
8 (Diskussionspanel)	<p>Fr1-08: Jörg Graf - Nimm's mit! – Private Geräte im Schulalltag. Bei Bring Your Own Device (= BYOD) erlaubt und ermöglicht man Lernenden, ihre privaten mobilen Geräte im Unterricht zu nutzen. Im Workshop wird das Pilotprojekt einer Klasse vorgestellt. Danach wird ein Auftrag mit dem eigenen, mitgebrachten Gerät umgesetzt.</p>	<p>Fr2-08: Movetia Tablets und digitale Medien nutzen, um spannende Projekte zu realisieren. Movetia bringt Lehrpersonen und Schulen zusammen, welche Lust auf ein gemeinsames Projekt haben und zeigt Fördermöglichkeiten auf. Ob virtuelle Klassenaustausche, Unterrichtshospitationen bei Partnerschulen zum Austausch erfolgreicher eLearning-Methoden oder Schulpartnerschaften zum gemeinsamen, digitalen Lernen – bringen Sie Ihre Ideen in den Workshop und entwickeln Sie diese gemeinsam mit anderen Teilnehmenden weiter.</p>	<p>Fr3-08: Andreas Hofmann - Strategische Planung von 1:1 Projekten. Nach fast 10 Jahren in eigenen 1:1 Klassen, 6 Jahren in iPadklassen und nach fast 6 Jahren medienpädagogischer Beratungstätigkeit, habe ich Dutzende von Schulen auf ihrem Weg zur 1:1 Projekten Ausstattung begleitet und betreut. Die Erfahrungen möchte ich gerne teilen und in einen regen Austausch mit Ihnen kommen.</p>	<p>Sa4-08: Matthias Försch/ Philipp Reiter - „Die Schule auf den Kopf stellen“ - Zeitgemäße Schulentwicklung in der Praxis. Kommunikation (in verschiedene Richtungen) für einen erfolgreichen Schulentwicklungsprozess - ein Praxisworkshop. Wie initiiert und übersteht man einen Schulentwicklungsprozess in Zeiten der Digitalisierung trotz... ... Eltern die (mit)finanzieren sollen ... kritischer Kolleginnen und Kollegen ... Datenschutzrichtlinien ... Widerstände des Trägers ... unzureichender Infrastruktur Strategien & Vorschläge in Anlehnung an unser Projekt "Zeitgemäß Lernen", die helfen sollen einen eigenen Fahrplan zu entwerfen.</p>	<p>Sa5-08: Parrot Nur selber fliegen ist schöner...! Ready for "Take off"! Entdecken Sie auf spielerische Art und Weise einen neuen Playground. Kontrollieren Sie mit Swift Code die Drohne vom Parrot. Heben Sie ab, steuern Sie die PARROT AIRBORNE quer durch das Zimmer und landen Sie wieder sicher. Faszination Fliegen und Freude am Programmieren!</p>	---
9	<p>Fr1-09: Romy Diehl - Good Practice - Unterrichtseinheiten zum Thema Medien und Informatik (Primarschule, 2. Zyklus). Vom Programmieren des Roboters "Dash" bis zum Erstellen eines Bildes nach "Pixel Art". Durch Studium und selbstständiges Ausprobieren, haben Sie die Gelegenheit sich in die Materialien zu vertiefen.</p>	<p>Fr2-09: Parrot Nur selber fliegen ist schöner...! Ready for "Take off"! Entdecken Sie auf spielerische Art und Weise einen neuen Playground. Kontrollieren Sie mit Swift Code die Drohne vom Parrot. Heben Sie ab, steuern Sie die PARROT AIRBORNE quer durch das Zimmer und landen Sie wieder sicher. Faszination Fliegen und Freude am Programmieren!</p>	<p>Fr3-09: Marjorie Coestier - "Boost your creativity with Clips!" - Clips is an easy and fun way to create videos without any editing skills, which has various applications in the education context, for students, teachers and school leaders alike. As a taster of what's possible from a creation perspective on iPad, we will spend the next 75 minutes with Clips - a free iOS app for making and sharing videos with text, effects, graphics and more. Students and teachers can record video on the spot, or grab a video clip or photo from anywhere.</p>	<p>Sa4-09: Andreas Hofmann - „There is an app for that“ Vielleicht... Wichtiger scheint mir das didaktische Potential webbasierter Plattformen. Eine Tendenz ist bei erfahrenen Tabletutzern ganz deutlich: die Suche nach der App schwindet der Vielzahl webbasierter Plattformen und Tools. Die Vielzahl ist beinahe erschlagend und ich möchte Sie an die Hand nehmen, hier die besten herauszufiltern und deren Einsatzmöglichkeiten zu erkennen.</p>	<p>Sa5-09: 3D-Model AG 3D- Druck im Unterricht Sie erhalten erste Grundlagen zum 3D-Druck und Begründungen für den Einsatz an Schulen. Exemplarisch werden mögliche Applikationen für Schulen gezeigt – von der Einsteiger Software bis hin zu professionellen CAD-Anwendungen. Kein Mitmach-Workshop.</p>	<p>Sa6-09: Thomas Rudel - Comics Im Unterricht. Bis am 17. Mai 1890 Houghton Townley gezeichnete Geschichten in ein Heft unter dem Namen „Comic Cut“ veröffentlichte, konnte noch niemand ahnen welchen Erfolg derartige Bildergeschichten in den kommenden Jahrzehnten haben würden. Ob Popeye, Tin Tin, Mickey, Asterix und Obelix längst haben Comics auch Einzug in den Bildungsbereich gefunden. Im Sprachunterricht, in Geschichte und Politik aber auch in Sachfächern erfahren die attraktiven Bilder vielseitige Anwendungsmöglichkeiten, um Sachverhalte zu vereinfachen, Leerstellen zu schaffen oder kreative Schülerlösungen zu ermöglichen. In diesem Workshop werden Ihnen einerseits Beispiele aus dem Unterricht gezeigt und andererseits wird Ihnen beispielhaft erklärt wie mit einem Programm (ComicLife) einfach und schnell entweder bestehende Comics modifiziert oder aber eigene Comics schnell und einfach selbst geschaffen werden können.</p>
10	<p>Fr1-10: Michael Zwahlen - Real-time Online Collaboration - Wertvolle Gruppenarbeit im Unterricht. Viele Leute arbeiten heute ortsunabhängig und zeitversetzt an gemeinsamen Dokumenten. Wie sieht die Situation aber aus, wenn die Gruppe an verschiedenen Geräten und doch GLEICHZEITIG am gleichen Dokument arbeiten will? In diesem Workshop erleben Sie, wie wir die technische Hürde schnell überwinden. Anschliessend beginnt der Fokus auf den spannenden Lernprozess des gemeinsamen Lösungsfindens. Der Name des Workshops wird Programm.</p>	more to come	<p>Fr3-10: Michael Zwahlen - Real-time Online Collaboration - Wertvolle Gruppenarbeit im Unterricht. Viele Leute arbeiten heute ortsunabhängig und zeitversetzt an gemeinsamen Dokumenten. Wie sieht die Situation aber aus, wenn die Gruppe an verschiedenen Geräten und doch GLEICHZEITIG am gleichen Dokument arbeiten will? In diesem Workshop erleben Sie, wie wir die technische Hürde schnell überwinden. Anschliessend beginnt der Fokus auf den spannenden Lernprozess des gemeinsamen Lösungsfindens. Der Name des Workshops wird Programm.</p>	<p>Sa4-10: Romy Diehl - Good Practice - Unterrichtseinheiten zum Thema Medien und Informatik (Primarschule, 2. Zyklus) Vom Programmieren des Roboters "Dash" bis zum Erstellen eines Bildes nach "Pixel Art". Durch Studium und selbstständiges Ausprobieren, haben Sie die Gelegenheit sich in die Materialien zu vertiefen.</p>		<p>Sa6-10: Marcel Kaufmann - „Die Macht der Bilder“ Täglich werden wir mit unzähligen Bildern aus aller Welt konfrontiert. Sie bewirken in uns verschiedene Emotionen und können uns auch leicht manipulieren. In diesem Workshop werden Bilder aus verschiedenen Blickwinkel betrachtet. Es wird aufgezeigt, wie einfach Bilder manipuliert werden und wie sie im Unterricht eingesetzt werden können.</p>

	Freitag 1	Partner Slot 2	Freitag 3	Samstag 4	Partner Slot 5	Samstag 6
Creative Space Musikstudio	<p>Fr1-11: Frauke Hohberger - "Soundgraffiti II" - Klangfarben & Farbtöne Apps zum intuitiven, barrierefreien Musizieren kennenlernen. Eine App, ein Team, eine Komposition. Begleitend zur musikalischen Arbeit werden kreative Aufgabenstellungen für den Musikunterricht aller Schulformen entwickelt.</p>		<p>Fr3-11: Frauke Hohberger - "Soundgraffiti II" - Klangbilder zeichnen. Multiple App Kompositionen im Team. LinkSync und App-to-app Möglichkeiten. Kreativ. Intuitiv. Kollaborativ. Erarbeiten kreativer Aufgabenstellungen für den Musikunterricht.</p>	<p>Sa4-11: Stefan Bregy - „Klanglandschaften formen und Beats programmieren“ Einsteigerniveau. Es sind keine musikalischen Vorkenntnisse notwendig. Die Umgebung akustisch wahrnehmen, mit dem Mikrofon eigene Samples aufzeichnen, bearbeiten und zu Klanglandschaften arrangieren.</p>		<p>Sa6-11: Stefan Bregy - „Klanglandschaften formen und Beats programmieren“ Einsteigerniveau. Es sind keine musikalischen Vorkenntnisse notwendig. Die Umgebung akustisch wahrnehmen, mit dem Mikrofon eigene Samples aufzeichnen, bearbeiten und zu Klanglandschaften arrangieren.</p>
Creative Space Coding	<p>Fr1-12: Steffen Jauch - Coding. "Nicht lang schnackeln, hands-on di Tablaten." So sagt man im Norden und wir nehmen das wörtlich! Statt Vorlesung heißt es ausprobieren, kreativ sein, Fragen stellen, eigene Projekte starten! Vom Drohnen fliegen mit Swift nicht genug bekommen? Den Unterrichtsroboter für Montag programmieren? Das RFID-Code-Schloss knacken? Dann bist du hier genau richtig! Wir unterstützen dich beim Einstieg und verbinden den kreativen Geist eines Start-ups mit der Didaktik und Methodik beim Einsatz in unseren Schulen, damit du in deiner Schule selbst Coding-Making-Robotik spielend leicht umsetzen kannst. *altes niedersächsisches Sprichwort :-)</p>		<p>Fr3-12: Saskia Ebel - Coding. "Nicht lang schnackeln, hands-on di Tablaten." So sagt man im Norden und wir nehmen das wörtlich! Statt Vorlesung heißt es ausprobieren, kreativ sein, Fragen stellen, eigene Projekte starten! Vom Drohnen fliegen mit Swift nicht genug bekommen? Den Unterrichtsroboter für Montag programmieren? Das RFID-Code-Schloss knacken? Dann bist du hier genau richtig! Wir unterstützen dich beim Einstieg und verbinden den kreativen Geist eines Start-ups mit der Didaktik und Methodik beim Einsatz in unseren Schulen, damit du in deiner Schule selbst Coding-Making-Robotik spielend leicht umsetzen kannst. *altes niedersächsisches Sprichwort :-)</p>	<p>Sa4-12: Saskia Ebel - Coding. "Nicht lang schnackeln, hands-on di Tablaten." So sagt man im Norden und wir nehmen das wörtlich! Statt Vorlesung heißt es ausprobieren, kreativ sein, Fragen stellen, eigene Projekte starten! Vom Drohnen fliegen mit Swift nicht genug bekommen? Den Unterrichtsroboter für Montag programmieren? Das RFID-Code-Schloss knacken? Dann bist du hier genau richtig! Wir unterstützen dich beim Einstieg und verbinden den kreativen Geist eines Start-ups mit der Didaktik und Methodik beim Einsatz in unseren Schulen, damit du in deiner Schule selbst Coding-Making-Robotik spielend leicht umsetzen kannst. *altes niedersächsisches Sprichwort :-)</p>		<p>Sa6-12: Steffen Jauch - Coding. "Nicht lang schnackeln, hands-on di Tablaten." So sagt man im Norden und wir nehmen das wörtlich! Statt Vorlesung heißt es ausprobieren, kreativ sein, Fragen stellen, eigene Projekte starten! Vom Drohnen fliegen mit Swift nicht genug bekommen? Den Unterrichtsroboter für Montag programmieren? Das RFID-Code-Schloss knacken? Dann bist du hier genau richtig! Wir unterstützen dich beim Einstieg und verbinden den kreativen Geist eines Start-ups mit der Didaktik und Methodik beim Einsatz in unseren Schulen, damit du in deiner Schule selbst Coding-Making-Robotik spielend leicht umsetzen kannst. *altes niedersächsisches Sprichwort :-)</p>
Creative Space Filmstudio	<p>Fr1-13: Reder/ Rude/ Mäder - Be creative - go green! Das Chroma Keying fasziniert schon seit King Kong (1933) Filmproduzenten und Cineasten gleichermaßen. Im Laufe der Jahre wurde die farbbasierte Freistellung so weit perfektioniert, dass es für den Laien heute kaum mehr möglich ist, zwischen realen Bildern und gekonnten Montagen sicher zu unterscheiden. Dies kommt zweifelsohne dem Filmgenuss zugute, birgt aber auch die Gefahr der unbemerkten Manipulation. In Verbindung mit Tablets lässt sich diese Technik schnell und einfach ins Klassenzimmer holen und für die medienpädagogische Arbeit nutzen. Entdecken Sie selbst die Faszination der Greenscreen-Technik! Treten Sie unserem Creative Space bei und wachsen Sie über sich hinaus! Wandeln Sie ganz nach Belieben in alten Zeiten oder erobern Sie die Zukunft, treffen Sie Ihren Doppelgänger oder machen Sie mal eine ordentliche (Wetter-)Ansaugel Sie haben die Wahl: Schreckgespenst oder guter Geist der Tablet Days - herzlich willkommen!</p>		<p>Fr3-13: Reder/ Rude/ Mäder - Be creative - go green! Das Chroma Keying fasziniert schon seit King Kong (1933) Filmproduzenten und Cineasten gleichermaßen. Im Laufe der Jahre wurde die farbbasierte Freistellung so weit perfektioniert, dass es für den Laien heute kaum mehr möglich ist, zwischen realen Bildern und gekonnten Montagen sicher zu unterscheiden. Dies kommt zweifelsohne dem Filmgenuss zugute, birgt aber auch die Gefahr der unbemerkten Manipulation. In Verbindung mit Tablets lässt sich diese Technik schnell und einfach ins Klassenzimmer holen und für die medienpädagogische Arbeit nutzen. Entdecken Sie selbst die Faszination der Greenscreen-Technik! Treten Sie unserem Creative Space bei und wachsen Sie über sich hinaus! Wandeln Sie ganz nach Belieben in alten Zeiten oder erobern Sie die Zukunft, treffen Sie Ihren Doppelgänger oder machen Sie mal eine ordentliche (Wetter-)Ansaugel Sie haben die Wahl: Schreckgespenst oder guter Geist der Tablet Days - herzlich willkommen!</p>	<p>Sa4-13: Reder/ Rude/ Mäder - Be creative - go green! Das Chroma Keying fasziniert schon seit King Kong (1933) Filmproduzenten und Cineasten gleichermaßen. Im Laufe der Jahre wurde die farbbasierte Freistellung so weit perfektioniert, dass es für den Laien heute kaum mehr möglich ist, zwischen realen Bildern und gekonnten Montagen sicher zu unterscheiden. Dies kommt zweifelsohne dem Filmgenuss zugute, birgt aber auch die Gefahr der unbemerkten Manipulation. In Verbindung mit Tablets lässt sich diese Technik schnell und einfach ins Klassenzimmer holen und für die medienpädagogische Arbeit nutzen. Entdecken Sie selbst die Faszination der Greenscreen-Technik! Treten Sie unserem Creative Space bei und wachsen Sie über sich hinaus! Wandeln Sie ganz nach Belieben in alten Zeiten oder erobern Sie die Zukunft, treffen Sie Ihren Doppelgänger oder machen Sie mal eine ordentliche (Wetter-)Ansaugel Sie haben die Wahl: Schreckgespenst oder guter Geist der Tablet Days - herzlich willkommen!</p>		<p>Sa6-13: Reder/ Rude/ Mäder - Be creative - go green! Das Chroma Keying fasziniert schon seit King Kong (1933) Filmproduzenten und Cineasten gleichermaßen. Im Laufe der Jahre wurde die farbbasierte Freistellung so weit perfektioniert, dass es für den Laien heute kaum mehr möglich ist, zwischen realen Bildern und gekonnten Montagen sicher zu unterscheiden. Dies kommt zweifelsohne dem Filmgenuss zugute, birgt aber auch die Gefahr der unbemerkten Manipulation. In Verbindung mit Tablets lässt sich diese Technik schnell und einfach ins Klassenzimmer holen und für die medienpädagogische Arbeit nutzen. Entdecken Sie selbst die Faszination der Greenscreen-Technik! Treten Sie unserem Creative Space bei und wachsen Sie über sich hinaus! Wandeln Sie ganz nach Belieben in alten Zeiten oder erobern Sie die Zukunft, treffen Sie Ihren Doppelgänger oder machen Sie mal eine ordentliche (Wetter-)Ansaugel Sie haben die Wahl: Schreckgespenst oder guter Geist der Tablet Days - herzlich willkommen!</p>
Creative Space Sprachbildung			<p>Fr3-14: Uhl/ Wettke/ Schlamp - Promusing mobile media: Encouraging language acquisition by consuming and producing mobile media Dieser Makerspace versucht abzubilden, welche Chancen die besonders durch mobile Technologien veränderte Rolle der einst vorwiegend konsumierenden Mediennutzer für den (Fremd-)Spracherwerb bietet: Im Prozess des Promusings mobiler Medien setzen sich Nutzer bzw. Lerner sowohl rezeptiv als auch produktiv mit Medien, Content und Sprache auseinander und generieren dabei „nicht nur“ neue Medien, sondern auch neue, individuell und subjektiv hergestellte Kontexte. So auch die Teilnehmer dieses Makerspaces, die das Konzept der User- bzw. Learner-Generated Contexts im Umgang mit digitalen Texten, Podcasts, Videos und Portfolios selbst prosument umsetzen, wobei sich der Content stets auf theoretische sowie praktische methodisch-didaktische Überlegungen zu einem solchen Lernen bezieht.</p>	<p>Sa4-14: Uhl/ Wettke/ Schlamp - Promusing mobile media: Encouraging language acquisition by consuming and producing mobile media Dieser Makerspace versucht abzubilden, welche Chancen die besonders durch mobile Technologien veränderte Rolle der einst vorwiegend konsumierenden Mediennutzer für den (Fremd-)Spracherwerb bietet: Im Prozess des Promusings mobiler Medien setzen sich Nutzer bzw. Lerner sowohl rezeptiv als auch produktiv mit Medien, Content und Sprache auseinander und generieren dabei „nicht nur“ neue Medien, sondern auch neue, individuell und subjektiv hergestellte Kontexte. So auch die Teilnehmer dieses Makerspaces, die das Konzept der User- bzw. Learner-Generated Contexts im Umgang mit digitalen Texten, Podcasts, Videos und Portfolios selbst prosument umsetzen, wobei sich der Content stets auf theoretische sowie praktische methodisch-didaktische Überlegungen zu einem solchen Lernen bezieht.</p>		<p>Sa6-14: Uhl/ Wettke/ Schlamp - Promusing mobile media: Encouraging language acquisition by consuming and producing mobile media. Dieser Makerspace versucht abzubilden, welche Chancen die besonders durch mobile Technologien veränderte Rolle der einst vorwiegend konsumierenden Mediennutzer für den (Fremd-)Spracherwerb bietet: Im Prozess des Promusings mobiler Medien setzen sich Nutzer bzw. Lerner sowohl rezeptiv als auch produktiv mit Medien, Content und Sprache auseinander und generieren dabei „nicht nur“ neue Medien, sondern auch neue, individuell und subjektiv hergestellte Kontexte. So auch die Teilnehmer dieses Makerspaces, die das Konzept der User- bzw. Learner-Generated Contexts im Umgang mit digitalen Texten, Podcasts, Videos und Portfolios selbst prosument umsetzen, wobei sich der Content stets auf theoretische sowie praktische methodisch-didaktische Überlegungen zu einem solchen Lernen bezieht.</p>