

## Genauere Workshopbeschreibung - I

<b>Workshoprunde 1</b>		
1	<b>Einführung in die interaktiven Tafeln</b> - Dieser Workshop richtet sich an alle LehrerInnen, die den Kreidetafeln hinterhertrauern und die ohne Whiteboardmarker nicht mehr in den Unterricht gehen. Es geht auch anders - und zwar ganz einfach ...	Christian Stelzer
2	<b>Erweiterter Einsatz der interaktiven Tafeln</b> – Nach einem kurzen Einstieg in die Funktionsweise und Handhabung der interaktiven Tafel werden verschiedene Tafelbilder mit diversen Hilfertools erzeugt. Gezeigt wird, wie gespeicherte oder selbst erstellte Bilder und Animationen eingefügt, verändert, gespeichert und exportiert werden können. Zusätzlich können zu diesen Aktionen bereits bestehende Tafelbilder aus anderen Formaten wie z.B. Powerpoint importiert oder Verlinkungen zu interaktiven Übungen geöffnet werden. (Voraussetzungen: Gerät mit QR Code Scanner)	Karolin Seele
3	<b>Kooperatives Arbeiten mit iPads</b> - Mit kleinen und einfachen Anwendungen ist kooperatives Arbeiten sehr einfach möglich. In diesem Workshop werden solche Anwendungen ausprobiert.	Achim Jacob
4	Mit der App " <b>MathCityMap</b> " bearbeiten die SuS Aufgaben im Freien und gelangen so aus dem Klassenraum. Dazu müssen sie - vergleichbar zu Pokemon Go - an bestimmte Orte gehen, da nur dort die jeweiligen Aufgaben gelöst werden können. Besonders Aufgaben zu Längen, Flächeninhalten und Volumen eignen sich für den Einsatz der App.	Torbjörn Tidau
<b>Workshoprunde 2</b>		
1	<b>Einsatz von digitalen Büchern in Englisch/ Mathematik</b>	Caren Deschan
2	<b>Abfragetools:</b> Plickers, Kahoot und Co.- Schnelle Abfragen, kurze Statements oder einfach ein Feedback einholen. Mit kleinen Anwendungen lässt es sich schnell realisieren. Es werden dazu Anwendung gezeigt, erläutert und selber erstellt.	Achim Jacob
3	Kennenlernen der App „ <b>GarageBand</b> “. GarageBand ist eine App auf dem iPad, welches viele Einsätze im Musikunterricht erlaubt. Der Workshop bietet einen ersten Einblick in die zahlreichen praktischen aber auch theoretischen Möglichkeiten der App und soll mit einer kurzen Musikproduktion abschließen.	Anika Damaske
4	<b>Apps im Sportunterricht</b> - Nur was der Schüler selbst sieht, kann er verbessern. Mit Unterstützung von Apps lassen sich Bewegungsabläufe analysieren. Eine Schülergruppe steht zur Verfügung, um an Beispielen praktisch arbeiten zu können.	Alexander Klein + Schülergruppe

## Genauere Workshopbeschreibung - II

<b>Workshoprunde 3</b>		
1	<b>Bettermarks</b> ist ein Online-Lernportal für das Fach Mathematik. Jeder Schüler erhält nach dem Bearbeiten eine Rückmeldung, welche Aufgaben richtig gelöst wurden und in welchen Bereichen er noch üben muss - alles für den Lehrer einsehbar.	Carina Jacob
2	<b>Einführung/ Einsatz von digitalen Tafeln</b> - Dieser WS richtet sich an LehrerInnen, die die interaktive Tafeln von Grund auf kennenlernen und/ oder deren erweiterten Einsatz unter Nutzung von Smart Notebook erlernen möchten.	Anika Damaske / Christian Stelzer
3	<b>Clips</b> - Jeder kann ein Video erstellen. Mit der App "Clips" können Schüler auf ganz einfache Art eigene Lernvideos erstellen. Nach einem kurzen Einstieg und methodischen Tipps für den Dreh, geht es auch los mit dem eigenen Video.	Achim Jacob
4	<b>Book Creator</b> - eigene Bücher mit Leben füllen. Die App ermöglicht interaktive Bücher zu erstellen. Es können Bilder, eigene Texte, Tonaufnahmen, Videomitschnitte eingefügt werden. Dabei ist die Handhabung sehr intuitiv. An eigenen Beispielen sollen dann interaktive Bücher erstellt werden.	Lisa Heddens/ Karolin Selle
<b>Workshoprunde 4</b>		
1	<b>Learningsnacks</b> - Wiederholung als Chatbots. Learning Snacks sind kleine leicht verdauliche Wissenshäppchen. Gezeigt wird, wie sie mit ihren Schülern solche Snacks zur Wiederholung erstellen können und was sie dabei beachten sollten.	Achim Jacob
2	<b>Adobe Sparks Video</b> - Lernvideos von Schülern erstellt, bietet ein neuen Weg Wissen zu erlernen und aufzuarbeiten. Nach einem kurzen Einstieg und methodischen Tipps für den Dreh, geht es auch los mit dem eigenen Video.	Julia Westerbur
3	<b>Book Creator</b> - eigene Bücher mit Leben füllen. Die App ermöglicht interaktive Bücher zu erstellen. Es können Bilder, eigene Texte, Tonaufnahmen, Videomitschnitte eingefügt werden. Dabei ist die Handhabung sehr intuitiv. An eigenen Beispielen sollen dann interaktive Bücher erstellt werden.	Alexander Klein
4	<b>Erklärvideos selber erstellen:</b> Erklärvideos können den Unterricht ergänzen, nachbereiten oder vorbereiten. Der Workshop zeigt, wie solche Erklärvideos erstellt werden können. Nach der Einführung wird praktisch gearbeitet.	Christian Stelzer