

Programm zur Herbstakademie 2019

Medienbildung in der Schule – Digitale Medien und Lernen

19. November 2019 – Gymnasium Bürgerwiese Dresden



Programm

Zeit	Veranstaltung	Ort
bis 9:30 Uhr	Anmeldung, Besuch der Ausstellung	Foyer, Haupthaus
9:30 – 9:45 Uhr	Eröffnung Ralf Berger <i>Präsident des Landesamtes für Schule und Bildung</i>	Sporthalle
9:45 – 10:45 Uhr	Vortrag Herausforderung Digitalisierung – und Schule mittendrin: Von bildungspoliti- schen Voraussetzungen zur schulprakti- schen Umsetzung Dr. Catarina Katzer <i>Institut für Cyberpsychologie und Medienethik, Köln</i>	Sporthalle
11:00 – 11:45 Uhr	Block 1: Foren	Klassenräume
11:45 – 13:15 Uhr	Mittagessen und Ausstellungsbesuch	Mensa/Foyer
13.15 – 14.00 Uhr	Podiumsdiskussion mit: Dr. Catarina Katzer, Prof. Dr. Nadine Bergner (<i>TU Dresden</i>), Jens Reichel (<i>Schulleiter Gymnasium Bürgerwiese, Dresden</i>), Heiko Vogel (<i>Schulleiter Kurfürst-Moritz-Schule, Moritzburg</i>)	Sporthalle
14:15 – 15:00 Uhr	Block 2: Foren	Klassenräume
15:00 – 15:30 Uhr	Kaffeepause	Mensa/Foyer
15:30 – 16:15 Uhr	Block 3: Foren	Klassenräume
gegen 16:30 Uhr	Abfahrt Busse	

Moderation: Tobias Heinemann

BLOCK 1: 11:00 – 11:45 Uhr

Steffen Wahl (Sportgymnasium Klingenthal)

Raum 133

Die richtige Bildung im digitalen Zeitalter

Das Forum thematisiert Konzepte, Chancen und Stolpersteine für eine adäquate Bildung im digitalen Zeitalter und stellt geeignete Apps, Lernplattformen und beispielhafte Unterrichtssequenzen vor.

Hendrikje Düwel (Universität Leipzig)

Raum 338

Mit Infografiken Fakten kompakt und anschaulich präsentieren!

Unsere Zeit ist geprägt durch eine Fülle von Informationen, die es sinnvoll aufzubereiten gilt. Infografiken erlauben es, komplexe Zusammenhänge übersichtlich darzustellen und innerhalb kurzer Zeit zu erfassen. Das Forum zeigt verschiedene analoge und digitale Möglichkeiten und erklärt wesentliche Schritte bei der Erstellung.

Uwe Klemm (Angergymnasium/Medienzentrum, Jena)

Raum 136

Vokabelarbeit im Netz und mit mobilen Apps

Der Erwerb eines hinreichend großen aktiven Vokabulars im Fremdsprachenunterricht ist für viele Lerner eine eher ungeliebte Angelegenheit, da sie Disziplin und langen Atem erfordert. Attraktive Internetdienste und Apps können dabei helfen und sind durchaus populär, bieten sie doch in der Regel unterschiedliche Interaktionsformen und soziale Komponenten. Das Forum stellt einige der Dienste vor, würdigt sie kritisch und diskutiert mögliche Anknüpfungsmöglichkeiten für die unterrichtliche Arbeit.

Dr. Sergej Stoetzer (Conrad Electronic SE)

Raum 228

MINT-Kompetenzen stärken – Selbstvertrauen entwickeln

Lernen mit **LEGO® SPIKE™ Prime** fördert

- kritisches Denken
- problem- und lösungsorientiertes Arbeiten in Teams
- Kommunikation und Präsentation
- Begeisterung für MINT-Themen und
- Verständnis und Praxisbezug zu MINT-Berufsfeldern

Das Forum stellt das neue digitale Lernkonzept von Lego Education vor und gibt Gelegenheit, eigene Modelle zu bauen und zu programmieren. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Lutz Erler (MPZ Erzgebirgskreis)

Raum 128

Schüler*innen lernen mit der MeSax-Mediathek

Angemeldete Nutzer der MeSax-Mediathek können für Ihre Schüler*innen eigene Zugangsdaten zur Mediathek generieren und den darüber zur Verfügung gestellten Medienbestand selbst bestimmen. Das Forum stellt diese Funktion vor und diskutiert daraus resultierenden Einsatzszenarien für Unterrichtsprozesse.

Thomas Hickfang (MPZ Leipzig)

Raum 130

LernSax: Lehr- und Lernelemente mit Medien gestalten

Lehrende und Lernende haben über *LernSax* nicht nur Zugriff auf die Medien der *MeSax*-Mediathek, sondern auch auf freie Materialien aus Fremdquellen (OER). Das Forum zeigt, wie diese Materialien über typische *LernSax*-Werkzeuge, wie Aufgaben, Lernplan oder Courselet eingebunden und Lernenden zur Verfügung gestellt werden können. Weiterhin werden Potentiale des Instruments für die Nutzung im Unterricht diskutiert.

Christine Dallmann (TU Dresden)

Raum 226

Digitale Welten in der schulischen Medienbildung – YouTube im Alltag von Kindern und Jugendlichen

YouTube hat im Alltag von Kindern und Jugendlichen einen hohen Stellenwert. Das Forum beleuchtet aktuelle Phänomene sowie die Umgangsweisen von Kindern und Jugendlichen mit *YouTube*. Anschließend werden pädagogische Ansätze diskutiert, diesen Teil der Lebensrealität im Rahmen schulischer Medienbildung praktisch aufzugreifen.

Dr. Kerstin Koch (TU Dresden)

Raum 334

Einführung in GeoGebra

GeoGebra ist eine freie Mathematiksoftware, die in nahezu allen Teilgebieten der Mathematik der Sekundarstufen I und II Einsatz finden kann, da sie dynamische Geometriesoftware, Tabellenkalkulation und Computeralgebrasystem vereint. Die vielfältigen Möglichkeiten zum Visualisieren, Experimentieren, Simulieren und Kontrollieren mathematischer Sachverhalte machen *GeoGebra* zu einem universellen Werkzeug für Lehrende und Lernende. Das Forum führt anhand einfacher Beispiele aus Geometrie und Algebra in grundlegende Elemente der Software ein und vermittelt einen Einblick in das Potenzial dieses Werkzeugs für die Gestaltung eines handlungsorientierten Unterrichts.

Prof. Nadine Bergner (TU Dresden)

Raum 231

Informatische Bildung in der Grundschule – mit und ohne Computer

Mit Grundschulkindern spielerisch die Grundlagen der Informatik erkunden – das Forum zeigt, wie das geht. Ganz ohne Technik wird das Internet nachgespielt, mit der Tablet-App *ScratchJR* eine interaktive Geschichte erzählt und mit *Calliope mini* ein klitzekleiner Computer selbst programmiert.

Jan-Eike Thorweger (Landesinstitut für Schule, Bremen)

Raum 230

Trolle und Social Bots – Missbrauch sozialer Medien in politischen Meinungsbildungsprozessen

Soziale Medien wie *Facebook*, *Whatsapp* und *Twitter* haben einen enormen Einfluss auf die politische Meinungsbildung der Schüler*innen. Einerseits ist dies durchaus positiv – stehen hiermit doch neue, niedrighschwellige und gleichsam „demokratisierte“ Möglichkeiten der Information und auch der direkten Kommunikation zur Verfügung. Andererseits häufen sich Berichte über den Missbrauch der Meinungsmacht sozialer Medien. Das Forum erklärt zunächst die Phänomene „Trolle“ und „Social Bots“ und zeigt im Anschluss praktische Wege der schulischen Auseinandersetzung.

Judith Schulz (ComputerSpielSchule, Leipzig) **Raum 225**
Offene Bildungsressourcen – OER kennen, finden, nutzen

Open Educational Resources (OER) entwickeln sich in allen Bereichen der Bildung immer mehr zu einem wichtigen Faktor. Sie haben das Potenzial, den Unterricht und den Umgang mit Lehr- und Lernmitteln nachhaltig zu verändern. Das Forum gibt einen kurzen Einblick in Grundsätze von OER und führt anhand konkreter Beispiele in deren Nutzung ein. Dabei werden auch rechtliche Grundlagen thematisiert.

Katy Gillner (ComputerSpielSchule, Leipzig) **Raum 132**
Schüler*innen machen Medien

Das Forum stellt verschiedene Methoden und Konzepte aktiver Medienarbeit vor und thematisiert Chancen und Herausforderungen im schulischen Kontext. Anhand verschiedener multimedialer Tools werden konkrete Beispiele für methodisches Arbeiten vorgestellt und Lernszenarien beschrieben, z. B. die Erstellung von Erklär- und Trickfilmen oder interaktiver Schnitzeljagden.

Dagmar Oertel, Samir Hajal (TU Dresden) **Raum 327**
Lernvideos für und mit Schüler*innen erstellen

Das Forum gibt anhand von Beispielen eine kurze Einführung in den Bildschirmrekorder *OBS Studio*. Hiermit lassen sich kostenlos Screencasts aufnehmen, bearbeiten und veröffentlichen. Es werden die wesentlichen Grundfunktionen vorgestellt und ausprobiert sowie Einsatzszenarien für den schulischen Alltag diskutiert.

**Sindy Riebeck (TU Dresden),
Klaus Thuss (Sächsisches Staatsministerium für Kultus)** **Raum 329**
schullogin.de - Das landeseinheitliche Identitätsmanagementsystem für sächsische Schulen

Durch das SMK wird den sächsischen Schulen ein Identitätsmanagementsystem verfügbar gemacht, bei dem mit genau einem Login (Single Sign-on) Lehrkräften und Lernenden ein einfacher und sicherer Zugang zu webbasierten Diensten und Anwendungen (z. B. Lernplattformen, Dateiablage) sowie schulischer IT-Infrastruktur (Schulnetz, WLAN) bereitgestellt wird.

Heiko Vogel (Kurfürst-Moritz-Schule, Boxdorf) **Raum 229**
Voll digital - Erfahrungen mit dem Schulmanager

Klassenbuch, Notenbuch, Schulkonto, Vertretungsplan, Entschuldigungen usw. - Verwaltung geht vernetzt und digital. Anhand von *Schulmanager-online* werden Möglichkeiten der drastischen Vereinfachung von Verwaltungsaufgaben anhand eigener Erfahrungen vorgestellt.

Thomas Knapp (MPZ Meißen), Katrin Büttner (MPZ Landkreis Sächsische Schweiz-Osterzgebirge) **Raum 335**
Einsatz mobiler digitaler Endgeräte im Unterricht

Mobile digitale Endgeräte ändern bereits seit Jahren den Alltag von Schüler*innen und Lehrkräften - jetzt ziehen sie in immer größer werdendem Maß in den Unterricht ein. Das Forum zeigt, welche Möglichkeiten und Chancen sich dadurch für den Unterricht ergeben. Dabei sollen sowohl die Nutzung in der Hand der Schüler*innen als auch die Arbeit der Lehrkräfte betrachtet werden. Einige Hinweise zur Administration der Geräte ergänzen das Forum.

Lisa Krug (KF EDUCATION, Leipzig)

Raum 325

Medienpädagogische Methoden zur Auseinandersetzung mit dem Thema „Werte und Respekt“ im Netz

Der Lebensalltag Jugendlicher findet in gleichen Teilen Online und Offline statt. Daher muss ein Wertebewusstsein entwickelt werden, das ein friedliches und respektvolles Miteinander sowohl in der analogen als auch in der digitalen Welt ermöglicht.

Im Forum werden medienpädagogische Unterrichtsmethoden vorgestellt, die Schüler*innen anregen sich mit der Bedeutung von Werten in der Online- und Offline-Welt auseinanderzusetzen, ihre eigene Haltung zu hinterfragen und entsprechende Regeln für ihre Online-Kommunikation zu erarbeiten.

Angela Potowski (LaSuB), Jana Preißler (MPZ Chemnitz)

Raum 131

Vor-Ort-Beratung zum Medienbildungskonzept

Das Medienbildungskonzept der Schule stellt als Teil des Schulprogramms eine wichtige Dimension schulischer Qualitätsentwicklung dar. Es berücksichtigt bildungspolitische und fachdidaktische Aspekte und setzt Anforderungen des Kompetenzrahmens Medienbildung des SMK und der sächsischen Lehrpläne um.

Das Medienbildungskonzept dient als Steuerungsinstrument der transparenten Systematisierung aller Aktivitäten zur Medienbildung einer Schule und hat Auswirkungen auf die Fortbildungsplanung.

Fragen zum Prozess der Entwicklung schulischer Medienbildungskonzepte, zu darin enthaltenen Ziel- und Maßnahmenplanungen, zu Fortbildungs- und Ausstattungsplanungen können im Beratungsraum gestellt und diskutiert werden.

Janet Torres Lupp (Projektleiterin KSM)

Raum 137

Informationen zur Koordinierungsstelle Medienbildung des Freistaates Sachsen

Die Koordinierungsstelle Medienbildung (KSM) unterstützt die Netzwerkbildung in der Medienbildungslandschaft Sachsens. Die KSM macht die medienpädagogischen Angebote in Sachsen sichtbar und vernetzt außerschulische Akteur*innen, berät Bürger*innen des Freistaates Sachsen und weist auf wichtige Informationen im Bereich Medienbildung hin. Hierzu dient vor allem das Onlineportal www.medienbildung.sachsen.de und der Aufbau einer Landkarte für Referent*innen im Bereich der Medienbildung in Sachsen.

FABMOBIL

Außengelände

Das Fabmobil ist ein mit Digitaltechnik und Werkzeugmaschinen ausgestatteter Doppeldeckerbus, der Workshops und Kurse für Kinder und Jugendliche sowie für Kreative jeden Alters anbietet. Als fahrendes Kunst-, Kultur und Zukunftslabor fährt es Schulen, Jugendzentren und Begegnungsorte an und bringt so Creative Technologies wie 3D-Druck, Hacking, Robotik und Programmierung in den ländlichen Raum. Besucher können einen Einblick über die vielfältigen Angebote erhalten.

BLOCK 2: 14:15 – 15:00 Uhr

Heiko Vogel (Kurfürst-Moritz-Schule, Boxdorf)

Raum 133

Zwischen Flipped Classroom, Loop und DJing - Digitalisierung im Musikunterricht

Die Digitalisierung verändert den Musikunterricht, ohne die zentralen Umgangsweisen Singen, Tanzen und Musizieren zu verdrängen. Das Forum zeigt Veränderungen an Beispielen auf und beschreibt, wie diese den Unterricht positiv beeinflussen können.

Hendrikje Düwel (Universität Leipzig)

Raum 338

Mit Informationsgrafiken Informationen kompakt und anschaulich präsentieren!

Unsere Zeit ist geprägt durch eine Fülle von Informationen, die es sinnvoll aufzubereiten gilt. Infografiken erlauben es, komplexe Zusammenhänge übersichtlich darzustellen und innerhalb kurzer Zeit zu erfassen. Das Forum zeigt verschiedene analoge und digitale Möglichkeiten und erklärt wesentliche Schritte bei der Erstellung.

Uwe Klemm (Angergymnasium/Medienzentrum, Jena)

Raum 136

Digital Storytelling

Mit den Möglichkeiten verschiedener Computer-Anwendungen, Internetdienste und mobilen Apps haben sich in vielen Zusammenhängen Ansätze des Digital Storytelling entwickelt. Dabei können unterschiedliche mediale Formate (Cartoons, Texte, Animationen, Videosequenzen etc) eingesetzt werden, um phantasievolle Geschichten zu erfinden. Besonders für den Sprach- und Fremdsprachunterricht liegt hier großes Potenzial. Das Forum stellt Ansätze und Anwendungen des Digital Storytelling für Lerner von der Grundschule bis zur gymnasialen Oberstufe vor.

Susan Panzer, Tom Taschenhoffer (Leipziger Städtische Bibliotheken)

Raum 325

Die Bibliothek als Partner der Schule im Bereich der digitalen Medien

In Bibliotheken stehen neben den traditionellen Medien auch immer mehr digitale Angebote zur Verfügung. Das Forum gibt einen Einblick in Veranstaltungsformen der Leipziger Städtischen Bibliotheken, als langjähriger Bildungspartner für Kita und Schule, die zugleich auch Inspiration für den Unterricht sein können. Neben einer besonderen Buchvorstellung werden auch einige digitale Tools und Apps vorgestellt, die nicht nur im Rahmen einer Bibliothek für viel Lernfreude sorgen.

Uwe Killisch (Jugendschutz Sachsen e. V.)

Raum 335

Vernetzt und verletzt?! Soziale Netzwerke und Cybermobbing

Vom Pausenhof ins Internet: Schüler*innen stänkern heute zunehmend in sozialen Netzwerken und sind dabei sowohl Täter als auch Opfer. Kinder und Jugendliche sind besonders vom sogenannten Cybermobbing betroffen, denn sie sind „Digital Na(t)ives“, die mit digitalen Medien aufwachsen und diese selbstverständlich in ihren Alltag integrieren. Bereits ein Drittel der Jugendlichen hat bereits als Täter und/oder Opfer Erfahrungen mit Cybermobbing gemacht. Wie unterscheidet sich Cybermobbing von (Schulhof-) Mobbing? Ist die Schule/die Lehrkraft überhaupt zuständig? Diese und andere Fragen zum Thema werden im Forum beantwortet. Ziel ist es, das Phänomen Cybermobbing zu verstehen und Präventions- und Interventionsansätze vorzustellen.

Dr. Sergej Stoetzer (Conrad Electronic SE)

Raum 228

Informatisches Denken in der Grundschule – spielend leicht!

Informatisches Denken beschreibt eine bestimmte Art zu Denken und Probleme zu lösen, die auch für viele Alltagsbereichen essenziell ist:

- Aufteilen einer Aufgabe in kleine Schritte
- Erkennen von Mustern
- Entwickeln einer geordneten Abfolge von Schritten zur Lösung
- Evaluieren und Abstrahieren von der konkreten Aufgabenstellung

Mit dem System *Legø Education WeDo 2.0* lassen sich diese Prozesse spielerisch vermitteln. Das Forum stellt das pädagogische Konzept von *Legø Education* vor und bietet Gelegenheit, selbst ein Modell zu bauen und zu programmieren. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Thomas Hickfang (MPZ Leipzig)

Raum 128

LernSax: Lehr- und Lernelemente mit Medien gestalten

Lehrende und Lernende haben über *LernSax* nicht nur Zugriff auf die Medien der *MeSax*-Mediathek, sondern auch auf freie Materialien aus Fremdquellen (OER). Das Forum zeigt, wie diese Materialien über typische *LernSax*-Werkzeuge, wie Aufgaben, Lernplan oder Courselet eingebunden und Lernenden zur Verfügung gestellt werden können. Weiterhin werden Potentiale des Instruments für die Nutzung im Unterricht diskutiert.

Jan Hennesdorf (MPZ Mittelsachsen)

Raum 130

MeSax to GO - Die App zur MeSax-Mediathek

Die App *Edu-CAP* bietet Lehrenden und Lernenden neue Handlungsfreiheiten bei der Nutzung lizenzierter Medien der *MeSax*-Online-Mediathek und der Schulmediathek. Das Forum zeigt, wie sich *MeSax*-Medien und eigene Materialien in die Arbeitsumgebung von *Edu-CAP* übertragen lassen, um diese offline und an beliebigen Orten zu nutzen.

Christine Dallmann (TU Dresden)

Raum 226

Fake News in der Schule? Einblicke in Phänomen, Diskurse und Praxisansätze für die Schule

Fake News begegnen auch Kindern und Jugendlichen. Doch was ist darunter eigentlich zu verstehen und was haben Fake News in der Schule zu suchen? Das Forum gibt Einblicke in das Themenfeld und zeigt dessen Bedeutung für die Medienbildung in der Schule auf. Anschließend werden pädagogische Ansätze zum Thema für die praktische Medienbildung in der Schule vorgestellt.

Dr. Kerstin Koch (TU Dresden)

Raum 334

GeoGebra 3D in der Analytischen Geometrie

Die Verwendung von *GeoGebra 3D* kann das Verständnis für komplexe Zusammenhänge zwischen algebraischen und analytischen Strukturen sowie ihrer geometrischen Darstellung in der Analytischen Geometrie unterstützen. Im Forum werden Beispiele vorgestellt, wie das Verständnis für den Zusammenhang zwischen der algebraischen Beschreibung und der geometrischen Darstellung von Geraden, Ebenen und deren Lagebeziehungen im Raum gefördert werden kann. Die Teilnehmer*innen lernen an Aufgabenbeispielen der Analytischen Geometrie *GeoGebra 3D* auch als Hilfsmittel zum Bearbeiten inner- und außermathematischer Problemstellungen kennen.

Jan-Eike Thorweger (Landesinstitut für Schule, Bremen)

Raum 230

MOOC Citizenship Education - Ein online-Kurs für Lehrkräfte zum Thema Demokratiebildung

Das Forum führt in die Arbeit mit einem *Massive open online course (MOOC)* zum Thema Demokratiebildung ein. Dieses online-gestützte und multimedial aufbereitete Fortbildungsangebot richtet sich bundesweit an Lehrkräfte aller Fächer, Schulformen und Altersstufen. Es kann individuell genutzt werden, bietet aber auch Potenzial für eine kooperative Nutzung, etwa im Rahmen von Schulentwicklungsprojekten. Im Blickpunkt steht die Entwicklung professioneller Kompetenzen und konkreter Ideen zur Förderung der Demokratisierung von Schule und Unterricht. Der *MOOC* gliedert sich in verschiedene Themenfelder und verknüpft fachwissenschaftliche, didaktische und stark praxisbezogene Inhalte in unterschiedlicher medialer Aufbereitung.

Judith Schulz (ComputerSpielSchule, Leipzig)

Raum 225

Offene Bildungsressourcen – OER kennen, finden, nutzen

Open Educational Resources (OER) entwickeln sich in allen Bereichen der Bildung immer mehr zu einem wichtigen Faktor. Sie haben das Potenzial, den Unterricht und den Umgang mit Lehr- und Lernmitteln nachhaltig zu verändern. Das Forum gibt einen kurzen Einblick in Grundsätze von OER und führt anhand konkreter Beispiele in deren Nutzung ein. Dabei werden auch rechtliche Grundlagen thematisiert.

Katy Gillner (ComputerSpielSchule, Leipzig)

Raum 132

Schüler*innen machen Medien

Das Forum stellt verschiedene Methoden und Konzepte aktiver Medienarbeit vor und thematisiert Chancen und Herausforderungen im schulischen Kontext. Anhand verschiedener multimedialer Tools werden konkrete Beispiele für methodisches Arbeiten vorgestellt und Lernszenarien beschrieben, z. B. die Erstellung von Erklär- und Trickfilmen oder interaktiver Schnitzeljagden.

Dagmar Oertel, Samir Hajal (TU Dresden)

Raum 327

Lernen online unterstützen mit OPAL Schule

Schüler*innen können in ihrem Lernprozess durch die Lehrkraft vielfältig unterstützt werden. Eine Möglichkeit besteht im Einsatz von online basierten Lernplattformen. Hierzu bietet das Sächsische Staatsministerium für Kultus allen Lehrkräften den Zugang zur Lernplattform *OPAL Schule* an. Im Forum werden verschiedene Formen der Lernunterstützung mit *OPAL Schule* vorgestellt und exemplarisch erprobt.

Rainer Fabianski (MPZ Dresden, Bertolt-Brecht Gymnasium)

Raum 329

Programmieren für ALLE???

Aber ja doch! Das Ziel dabei ist nicht, echte Programmierer auszubilden, sondern Schüler*innen algorithmisches Denken nahe zu bringen. Mit den richtigen Lernmitteln und Methoden kann (fast) jeder programmieren, der auch schreiben und lesen kann.

Calliope mini mit einer kindgerechten Programmierumgebung wurde für Schüler*innen ab der dritten Klasse entwickelt, macht aber auch älteren Kindern und Bastlern Spaß.

Im Forum wird - nach einer kurzen Einführung – praktisch mit *Calliope mini* gearbeitet. Dieser wird dabei in einen „Schultasche-offen-Melder“, einen „Smiley-Sender“, ein „Blinden-Hilfsmittel“ usw. verwandelt. Es werden keine Technik- oder Programmierkenntnisse vorausgesetzt, die über das Bedienen eines Internet-Browsers hinausgehen.

Frank-Oskar Seifert (Oberschule Paunsdorf), Thomas Beyer (Oberschule Kostritz)
Digitale Medien im Sportunterricht

Raum 229

Haben Bandmaß, Stoppuhr und Begleitheft im digitalen Zeitalter ausgedient? Natürlich nicht! Aber der didaktisch wohldosierte, methodisch sinnvolle Einsatz von PC-Anwendungen, Apps und Standardprogrammen spart Zeit und Aufwand, macht Sportunterricht attraktiv für Schüler*innen und Lehrkräfte und hebt Lehr- und Lernprozesse auf eine neue Qualitätsstufe. Im Forum werden verschiedene Einsatzmöglichkeiten demonstriert und diskutiert.

Diana Neufeld-Sturm (MPZ Vogtlandkreis)

Raum 231

Medienkompetenzentwicklung in der Primarstufe - Schützen und sicher Agieren in der digitalen Welt

In der Primarstufe werden die Grundlagen für einen kompetenten Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen gelegt. Das Forum zeigt vielfältige Möglichkeiten, um im gesicherten Umfeld, im sozialen Miteinander und in enger Verbindung von Spiel und schulischem Lernen wichtige Erfahrungen zu sammeln. Ein kurzer Überblick über die Ziele und Inhalte des vom Medienpädagogischen Zentrum Vogtlandkreis initiierten, in der Schulpraxis erprobten und bewährten Projektes „Mit Airbag auf die Datenautobahn - Sicher durch das Netz“ ermöglicht den Lehrkräften Ansätze für die eigene Arbeit mit den neuen Medien zu finden.

Angela Potowski (LaSuB), Jana Preißler (MPZ Chemnitz)
Vor-Ort-Beratung zum Medienbildungskonzept

Raum 131

Das Medienbildungskonzept der Schule stellt als Teil des Schulprogramms eine wichtige Dimension schulischer Qualitätsentwicklung dar. Es berücksichtigt bildungspolitische und fachdidaktische Aspekte und setzt Anforderungen des Kompetenzrahmens Medienbildung des SMK und der sächsischen Lehrpläne um.

Das Medienbildungskonzept dient als Steuerungsinstrument der transparenten Systematisierung aller Aktivitäten zur Medienbildung einer Schule und hat Auswirkungen auf die Fortbildungsplanung.

Fragen zum Prozess der Entwicklung schulischer Medienbildungskonzepte, zu darin enthaltenen Ziel- und Maßnahmenplanungen, zu Fortbildungs- und Ausstattungsplanungen können im Beratungsraum gestellt und diskutiert werden.

Claudia Kuttner (Europa-Universität Flensburg)

Raum 234

MEDIENSCOUTS – Schüler*innen gestalten Medienbildung

In der Diskussion um Schulentwicklung geraten unterschiedliche Zielgruppen in den Blick – Schüler*innen werden mit ihren Ideen und Erfahrungen allerdings noch vergleichsweise selten *aktiv* in Gestaltungsprozesse einbezogen. Dass damit gerade im Kontext Medienbildung ein großes Potential ungenutzt bleibt, zeigt sich am Beispiel MEDIENSCOUTS. Das Forum stellt verschiedene Konzepte dieser Peer-to-Peer-Initiative vor und diskutiert, inwiefern entsprechend ausgebildete Jugendliche eine wichtige Säule im schulischen Medienbildungskonzept darstellen können.

Janet Torres Lupp (Projektleiterin KSM)

Raum 137

Informationen zur Koordinierungsstelle Medienbildung des Freistaates Sachsen

Die Koordinierungsstelle Medienbildung (KSM) unterstützt die Netzworkebildung in der Medienbildungslandschaft Sachsens. Die KSM macht die medienpädagogischen Angebote in Sachsen sichtbar und vernetzt außerschulische Akteurinnen und Akteure, berät Bürger*innen des Freistaates Sachsen und weist auf wichtige Informationen im Bereich Medienbildung hin. Hierzu dient vor allem das Onlineportal www.medienbildung.sachsen.de und der Aufbau einer Landkarte für Referent*innen im Bereich der Medienbildung in Sachsen.

FABMOBIL

Außengelände

Das Fabmobil ist ein mit Digitaltechnik und Werkzeugmaschinen ausgestatteter Doppeldeckerbus, der Workshops und Kurse für Kinder und Jugendliche sowie für Kreative jeden Alters anbietet. Als fahrendes Kunst-, Kultur und Zukunftslabor fährt es Schulen, Jugendzentren und Begegnungsorte an und bringt so Creative Technologies wie 3D-Druck, Hacking, Robotik und Programmierung in den ländlichen Raum. Besucher können einen Einblick über die vielfältigen Angebote erhalten.

Annika Otto (Martin-Andersen-Nexö-Gymnasium, Dresden)
Der Weg aus der Kreidezeit

Raum 133

Interaktive Tafeln finden ihren Weg in immer mehr Schulen. Der richtige Umgang mit den Geräten erweist sich oft als Herausforderung. Das Forum bietet allen Interessierten die Möglichkeit, die Bedienung und den sinnvollen Einsatz einer interaktiven Tafel im Unterricht kennenzulernen.

Hendrikje Düwel (Universität Leipzig)
Präsentationen exzellent gestalten!

Raum 338

Präsentationen sind eine beliebte Methode, Vorträge nachvollziehbar und anschaulich zu gestalten. Doch allzu häufig begegnet man dabei überladenen Flächen mit unlesbaren Texten und zahlreichen Effekten. Wichtige Inhalte gehen nicht selten durch die unpassende Form der Vermittlung verloren. Die Veranstaltung beschäftigt sich mit Gestaltungsprinzipien einer guten Präsentation und geht dabei auch auf rechtliche Aspekte bei der Erstellung von Präsentationen ein.

Tommy Greim (G.-E.-Lessing-Gymnasium Döbeln)

Raum 136

Das Ende der Tinte? Zum sinnvollen Einsatz digitaler Medien im Deutschunterricht

Das Forum beschäftigt sich mit den Möglichkeiten und Notwendigkeiten des sinnvollen Einsatzes digitaler Medien im Deutschunterricht. Dabei werden aktuelle Unterrichtsbeispiele aus unterschiedlichen Jahrgangsstufen präsentiert. Schwerpunkte liegen auf der Nutzung des Tablets sowie der Vorstellung verschiedener Apps. Zudem werden didaktisch-pädagogische Konzepte diskutiert und Anknüpfungspunkte zu den Kompetenzbereichen der Lehrpläne aufgezeigt.

Andreas Koch (Code it oHG, Leipzig)
Spielerisch Programmieren lernen ab der Grundschule

Raum 132

Schon Kinder ab neun Jahren lassen sich auf einfache und spielerische Weise für die Grundlagen des Programmierens begeistern. Das Forum zeigt anhand konkreter Beispiele und mit Hilfe der Materialien von Code it!, wie man mit Kindern eigene Computerspiele oder tolle Animationen programmieren kann.

Ralf Lorenz (LaSuB STOR, Sportgymnasium Klingenthal)
Tablet und Co. im (naturwissenschaftlichen) Unterricht

Raum 230

Wie lässt sich naturwissenschaftlicher Unterricht mit Hilfe mobiler digitaler Endgeräte zeitgemäß gestalten? Das Forum stellt verschiedene Möglichkeiten vor, die im Biologie- und Chemieunterricht erprobt, aber leicht auf andere Fächer übertragbar sind.

Teilnehmende bekommen Anregungen für die Nutzung dieser Geräte in den verschiedenen Phasen des Unterrichts, von der Stoffarbeit, über Ergebnissicherung bis hin zu Übung und Wiederholung. Außerdem können sie sich mit Hilfe ihres digitalen Endgerätes und einem darauf installierten QR-Codescanner in die Rolle von Schüler*innen versetzen lassen.

Lutz Erler (MPZ Erzgebirgskreis)
Schüler*innen lernen mit der MeSax-Mediathek

Raum 128

Angemeldete Nutzer der MeSax-Mediathek können für ihre Schüler*innen eigene Zugangsdaten zur Mediathek generieren und den darüber zur Verfügung gestellten Medienbestand selbst bestimmen. Das Forum stellt diese Funktion vor und diskutiert daraus resultierenden Einsatzszenarien für Unterrichtsprozesse.

Jan Hennersedorf (MPZ Mittelsachsen)
MeSax to GO - Die App zur MeSax-Mediathek

Raum 130

Die App *Edu-CAP* bietet Lehrenden und Lernenden neue Handlungsfreiheiten bei der Nutzung lizenzierter Medien der MeSax-Online-Mediathek und der Schulmediathek. Das Forum zeigt, wie sich MeSax-Medien und eigene Materialien in die Arbeitsumgebung von *Edu-CAP* übertragen lassen, um diese offline und an beliebigen Orten zu nutzen.

Julian Dorn (Louise-Otto-Peters-Gymnasium, Leipzig)
InstaHub - mit einem eigens entwickelten sozialen Netzwerk Datenschutz lehren

Raum 226

Im fiktiven sozialen Netzwerk *InstaHub* lernen Schüler*innen Datenbanken, Datenschutz, personalisierte Werbung und Benutzertracking kennen. Es deckt sowohl den Lernbereich Datenbanken in der Sek II als auch den Einstieg in das Thema Datenschutz in der Sek I ab. Demnächst wird sogar der Einsatz ab der 6. Klasse möglich sein. *InstaHub* wurde mit dem Unterrichtspreis der Gesellschaft für Informatik und dem 1. Platz im Wettbewerb „Innovative MINT-Unterrichtsideen“ des Verbandes zur Förderung des MINT-Unterrichts und des Klett-Verlages ausgezeichnet.

Jens Tiburski (LaSuB, Radebeul)
Digital Breakout

Raum 329

Viele kennen das Freizeitvergnügen „Escape the Room“, das man auch für den Unterricht nutzen kann. Als motivierende Unterrichtsmethode stellt es insbesondere die Förderung der sozialen und kommunikativen Kompetenzen in den Vordergrund. Die Teilnehmer*innen lösen im Team innerhalb einer bestimmten Zeit verschiedene Rätsel, knacken Codes und erfüllen weitere Aufgaben, um (digitale) Schlösser zu öffnen. Die verwendeten Rätsel und Aufgaben können sowohl digital als auch analog erstellt und genutzt werden. Im Forum werden Inputs und Tipps zum Einsatz der Methode sowie zur Erstellung des Materials – mit Fokus auf digitale Materialien – gegeben.

Lisa Krug (KF EDUCATION, Leipzig)
Digitale Tools für interaktiven Unterricht

Raum 225

Im Forum werden verschiedene Tools für kollaborative Arbeit und interaktiven Unterricht vorgestellt und ausprobiert. Zudem werden Einsatzmöglichkeiten im Unterricht vorgestellt.

Frank-Oskar Seifert (Oberschule Paunsdorf), Thomas Beyer (Oberschule Kostritz)
Digitale Medien im Sportunterricht

Raum 229

Haben Bandmaß, Stoppuhr und Begleitheft im digitalen Zeitalter ausgedient? Natürlich nicht! Aber der didaktisch wohldosierte, methodisch sinnvolle Einsatz von PC-Anwendungen, Apps und Standardprogrammen spart Zeit und Aufwand, macht Sportunterricht attraktiv für Schüler*innen und Lehrkräfte und hebt Lehr- und Lernprozesse auf eine neue Qualitätsstufe. Im Forum werden verschiedene Einsatzmöglichkeiten demonstriert und diskutiert.

Susan Panzer, Tom Taschenhoffer (Leipziger Städtische Bibliotheken)
Die Bibliothek als Partner der Schule im Bereich der digitalen Medien

Raum 325

In Bibliotheken stehen neben den traditionellen Medien auch immer mehr digitale Angebote zur Verfügung. Das Forum gibt einen Einblick in Veranstaltungsformen der Leipziger Städtischen Bibliotheken, als langjähriger Bildungspartner für Kita und Schule, die zugleich auch Inspiration für den Unterricht sein können. Neben einer besonderen Buchvorstellung werden auch einige digitale Tools und Apps vorgestellt, die nicht nur im Rahmen einer Bibliothek für viel Lernfreude sorgen.

Uwe Killisch (Jugendschutz Sachsen e. V.)
Vernetzt und verletzt?! Soziale Netzwerke und Cybermobbing

Raum 335

Vom Pausenhof ins Internet: Schüler*innen stänkern heute zunehmend in sozialen Netzwerken und sind dabei sowohl Täter als auch Opfer. Kinder und Jugendliche sind besonders vom sogenannten Cybermobbing betroffen, denn sie sind „Digital Na(t)ives“, die mit digitalen Medien aufwachsen und diese selbstverständlich in ihren Alltag integrieren. Bereits ein Drittel der Jugendlichen hat bereits als Täter und/oder Opfer Erfahrungen mit Cybermobbing gemacht. Wie unterscheidet sich Cybermobbing von (Schulhof-) Mobbing? Ist die Schule/die Lehrkraft überhaupt zuständig? Diese und andere Fragen zum Thema werden im Forum beantwortet. Ziel ist es, das Phänomen Cybermobbing zu verstehen und Präventions- und Interventionsansätze vorzustellen.

Kristin Wrubel (Social Web macht Schule gGmbH)
Medienkompetent durch die Grundschule – Erfahrungen, Materialien und Methoden

Raum 231

Kinder kommen immer früher mit digitalen Medien in Kontakt – ohne sich der Möglichkeiten und Konsequenzen bewusst zu sein. Lehrkräfte können auf einfache und spielerische Weise wichtige Grundlagen legen und die Eltern als wichtige Ansprechpartner involvieren. Das Forum bietet einen Einstieg in die Medienbildung, zeigt Methoden auf und verweist auf geeignete Materialien.

Sven Peter (Industrieschule Chemnitz/Fachberater IT/Medien)
Mobile Device Management, Administration mobiler Endgeräte in Schulen

Raum 334

Alle sprechen über Tablets als Lehr- und Lernmittel, weit über 1000 davon sind in sächsischen Schulen schon im Einsatz. Aber wie werden diese effektiv verwaltet, OHNE die Kollegen noch mehr mit administrativen Tätigkeiten zu belasten? Das Forum zeigt an konkreten Beispielen, dass Inbetriebnahme und Einsatz von Tablets in der Schule sogar noch einfacher sein können, als sein privates Smartphone einzurichten. Dabei werden auch mögliche Einsatzszenarien im Unterricht und technische Voraussetzungen thematisiert.

Angela Potowski (LaSuB), Jana Preißler (MPZ Chemnitz)
Vor-Ort-Beratung zum Medienbildungskonzept

Raum 131

Das Medienbildungskonzept der Schule stellt als Teil des Schulprogramms eine wichtige Dimension schulischer Qualitätsentwicklung dar. Es berücksichtigt bildungspolitische und fachdidaktische Aspekte und setzt Anforderungen des Kompetenzrahmens Medienbildung des SMK und der sächsischen Lehrpläne um.

Das Medienbildungskonzept dient als Steuerungsinstrument der transparenten Systematisierung aller Aktivitäten zur Medienbildung einer Schule und hat Auswirkungen auf die Fortbildungsplanung.

Fragen zum Prozess der Entwicklung schulischer Medienbildungskonzepte, zu darin enthaltenen Ziel- und Maßnahmenplanungen, zu Fortbildungs- und Ausstattungsplanungen können im Beratungsraum gestellt und diskutiert werden.

Claudia Kuttner (Europa-Universität Flensburg)
MEDIENSCOUTS – Schüler*innen gestalten Medienbildung

Raum 234

In der Diskussion um Schulentwicklung geraten unterschiedliche Zielgruppen in den Blick – Schüler*innen werden mit ihren Ideen und Erfahrungen allerdings noch vergleichsweise selten *aktiv* in Gestaltungsprozesse einbezogen. Dass damit gerade im Kontext Medienbildung ein großes Potential ungenutzt bleibt, zeigt sich am Beispiel MEDIENSCOUTS. Das Forum stellt verschiedene Konzepte dieser Peer-to-Peer-Initiative vor und diskutiert, inwiefern entsprechend ausgebildete Jugendliche eine wichtige Säule im schulischen Medienbildungskonzept darstellen können.

FABMOBIL

Außengelände

Das Fabmobil ist ein mit Digitaltechnik und Werkzeugmaschinen ausgestatteter Doppeldeckerbus, der Workshops und Kurse für Kinder und Jugendliche sowie für Kreative jeden Alters anbietet. Als fahrendes Kunst-, Kultur und Zukunftslabor fährt es Schulen, Jugendzentren und Begegnungsorte an und bringt so Creative Technologies wie 3D-Druck, Hacking, Robotik und Programmierung in den ländlichen Raum. Besucher können einen Einblick über die vielfältigen Angebote erhalten.

Ausstellerverzeichnis

Aula:

B&DT Bürofachhandel und Datentechnik GmbH
Cornelsen Verlag GmbH, Informationszentrum
Degen GmbH&Co KG
DynaTech
Ernst Klett Verlag GmbH
GfdB - Gesellschaft für digitale Bildung mbH
MedienLB
notyz education
Promethean GmbH
schulverwalter.online UG
VS Vereinigte Spezialmöbelfabriken GmbH & Co. KG
Westermann Medienzentrum Leipzig

Etage 1:

Bildungsportal Sachsen GmbH
Landesamt für Schule und Bildung
Medienpädagogische Zentren
Sächsischer Bildungsserver
Sächsisches Staatsministerium für Kultus
Schullogin

Etage 2:

Conrad Electronic SE
G.-E.-Lessing-Gymnasium Döbeln
Julius-Mosen-Gymnasium Oelsnitz/V.
Social Web macht Schule gGmbH

Etage 3:

Aktion Jugendschutz Sachsen e. V.
Medienzentrum der TU Dresden
Schüler*innenrechenzentrum
Zentrum für Lehrerbildung und Schulforschung der Universität Leipzig

Herausgeber und Redaktion:

Landesamt für Schule und Bildung,
Standort Radebeul
Dresdner Straße 78 c
01445 Radebeul
Telefon: +49 351 8324-456
www.lasub.smk.sachsen.de

Titelgrafik:

STAWOWY, Kommunikation Medien Politik

Redaktionsschluss:

13.11.2019