

Workshop Übersicht

Workshops – Räume – Freie Plätze



Workshop Runde I	11 ¹⁵ – 12 ⁴⁵ Uhr	Raum	Plätze
1.01. Recht im Internet – Cybermobbing, Sexting & Co.		122	freie Plätze
1.02. Gaming - Was Jugendliche derzeit (ent)fesselt		123	freie Plätze
1.03. Digital und ökologisch? Auswirkungen von IT-Konsum		124	freie Plätze
1.04. ChatGPT & Co: Katalysator für Prüfungskultur		125	ausgebucht
1.05. Kennen der Möglichkeiten und Grenzen von KI		222	ausgebucht
1.06. 3D-Objekte als Grundlage für VR, AR und 3D-Druck		132	freie Plätze
1.07. Mit eTwinning europäischen Austausch gestalten		224	freie Plätze
1.08. Kooperativen Unterricht gestalten mit ONCOO		223	ausgebucht
1.09. Sprachsensibel Unterrichten mit digitalen Medien in MINT-Fächern		225	Entfällt
1.10. Plädoyer für eine praktikable Kultur der Digitalität		312	freie Plätze
1.11. Dokumentenzugriff und Ressourcennutzung mit iPads in Clouds		323	Entfällt
1.12. Digitale Unterrichtspraxis an Grundschule		324	ausgebucht
1.13. Inklusive Medienbildung-Umgang mit Heterogenität		325	freie Plätze
1.14. Virtuelle Welten thematisieren - ein praktischer Ansatz		233	freie Plätze
1.15. Leitgedanken zu einer Kultur der Digitalität in der Schule		322	freie Plätze
1.16. Digitalität und Schulentwicklung		311	ausgebucht

Workshop Runde II	15 ⁰⁰ – 16 ³⁰ Uhr	Raum	Plätze
2.01. Mit Medienscouts schulische Medienbildung bereichern		122	freie Plätze
2.02. Wissen aus dem Web: Datenbanken, ChatGPT, Suchmaschinen		123	ausgebucht
2.03. Digitale Schnitzeljagd		124	ausgebucht
2.04. ChatGPT & Co: Katalysator für Prüfungskultur		125	ausgebucht
2.05. ChatGPT - Funktionsweise, Möglichkeiten und Grenzen		222	ausgebucht
2.06. Aktivierende Wissensvermittlung mit EDU-Breakouts		223	freie Plätze
2.07. Google war gestern! Ausbau von Recherchekompetenz		224	ausgebucht
2.08. Kooperativen Unterricht gestalten mit ONCOO		132	freie Plätze
2.09. Sprachsensibel Unterrichten mit digitalen Medien in GeWi		225	entfällt
2.10. Lernen mit dem iPad–Anwendungsbeispiele einzelner Basic-Apps		322	ausgebucht
2.11. Ich folge dir! -pädagogischer Umgang mit Influencern		323	freie Plätze
2.12. Ein Robotik-Projekttag für die 3. Klasse		324	freie Plätze
2.13. Rechtliche Aspekte beim Einsatz digitaler Medien		325	freie Plätze
2.14. Digitale Tools und KI im Fremdsprachenunterricht		310	ausgebucht
2.15. Interaktive Lernwege gestalten		233	ausgebucht