SchilF: Digitale Medien

→ Dienstag, 15.07.2025 von 13.00 bis 15.00 Uhr

→ Motto: Verstehen, Anwenden & Teilen

Dieser Dreiklang soll fester Bestandteil der SchilF sein, welche Workshops mit konkreten Praxisbezügen und Lernsituationen beinhalten, bei denen eigene Ideen mit anderen Kollegen geteilt werden. Neben der Vorstellung der einzelnen Tools geht es vor allem um das konkrete Anwenden und den kollegialen Austausch.

|  |  |
| --- | --- |
| **Workshop 1: Einsatz von KI im Unterrichtsalltag** | |
| Leitung: | Sara Karolak |
| Ort: | Standort Nauen, Raum: E18 |
| Inhalt: | In der Fortbildung lernen Lehrkräfte praxisnahe Einsatzmöglichkeiten von Künstlicher Intelligenz im Schulalltag kennen. Im Fokus stehen KI-gestützte Tools zur Unterrichtsvorbereitung, zur Erstellung von Klausuren und Arbeitsblättern sowie zur schnellen und differenzierten Rückmeldung bei Schülerleistungen. Ziel ist es, Arbeitsprozesse effizienter zu gestalten und neue Impulse für einen zeitgemäßen Unterricht zu gewinnen. |
| Zielgruppe: | alle interessierten Lehrkräfte |
| max. Teilnehmerzahl: | 25 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Workshop 2: Moodle - eine Einführung in die basalen Funktionen und Überlegungen zum Nutzungsszenario** | |
| Leitung: | Birgit Kurth |
| Ort: |  |
| Inhalt: | **Funktionen:**   * einen Kurs anlegen * Kursformate „Grid“ und „Kacheln“ * einen Abschnitt erstellen * Aktivität „Textseite“ (inkl. Verlinkung von Dateien/Medien) * Aktivität „Aufgabe“ * Aktivität „Test“ |
| Zielgruppe: | alle interessierten Lehrkräfte |
| max. Teilnehmerzahl: | 20 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Workshop 3: Telli** | |
| Leitung: | Ulf Tiarks |
| Ort: | <https://bbb.cyber4edu.org/b/ulf-ghx-4hz-keq> |
| Inhalt: | Mit telli entsteht eine KI-gestützte Chatbot-Oberfläche, die speziell auf den Einsatz im Unterricht zugeschnitten ist. telli bietet maßgeschneiderte Funktionen, die den spezifischen Bedürfnissen von Lehrkräften und Schülerinnen und Schülern gerecht werden. I. R. des Workshops sollen erste Möglichkeiten erkundet sowie ausprobiert werden. |
| Zielgruppe: | alle interessierten Lehrkräfte |
| max. Teilnehmerzahl: | 20 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Workshop 4: Arbeit mit dem SmartBoard** | |
| Leitung: | Andreas Bringmann |
| Ort: | Standort Nauen, Raum: E17 |
| Inhalt: | An ausgewählten Anwendungsbeispielen werden die Funktionen des SonicView Smartboards vorgestellt. Dabei beziehe ich mich auf die aktuelle Softwareversion. Ob per Computer, iPad, Tablett, USB-Stick oder ganz ohne externes Peripheriegerät, werden alle notwendigen Funktionen für den Einstieg in die Arbeit mit dem SmartBoard vorgestellt.  Jeder Teilnehmer bekommt am Ende der Fortbildung einen eigens erstellten Ablaufplan, als zukünftige Unterstützung für die SmartBoard Nutzung. |
| Zielgruppe: | Diese SchiLf richtet sich an Einsteiger, da sie die Grundfunktionen des SmartBoards vorstellt. |
| max. Teilnehmerzahl: | 20 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Workshop 5: Einsatz der BiBox im Unterricht** | |
| Leitung: | Sabine Preussner (Westermann Verlag) |
| Ort: | Standort Friesack, Fachraum neben der Mensa |
| Inhalt: | Frau Preussner zeigt zuerst die allgemeinen Funktionen der BiBox. Insbesondere wird sie BiBoxen mit Material für folgende Bereiche vorstellen:   * Elektrotechnik * Sozialassistenten * Erzieher * Berufsvorbereitung (Mathematik, Deutsch, …)   Außerdem gibt sie einen Ausblick in die neue Version der BiBox (<https://www.bibox.schule/>), die bereits in der Betaversion zur Verfügung steht. |
| Zielgruppe: | Es können gern alle interessierten Lehrkräfte teilnehmen. |
| max. Teilnehmerzahl: | 30 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Workshop 6: Interaktive Lernplattformen: LearningApps und Oncoo** | |
| Leitung: | Sebastian Wink-Manzaris, Ellen Ramm |
| Ort: | Standort Nauen, Raum 210 oder  <https://bbb.cyber4edu.org/rooms/l1a-o8g-0zo-jy9/join> |
| Inhalt: | In diesem Workshop lernst du, wie du mit den digitalen Plattformen Learn-ingApps und Oncoo interaktive und abwechslungsreiche Lernangebote für deine Schüler erstellen kannst. Wir zeigen dir praktische Tipps und Tricks, um Lerninhalte spielerisch und motivierend zu gestalten.  Mit LearningApps können verschiedene Arten von Übungen gestaltet werden, wie zum Beispiel Zuordnungsaufgaben, Lückentexte, Quizfragen, Kreuzworträtsel und vieles mehr.  Ähnlich wie LearningApps ermöglicht Oncoo Lehrkräften, individuelle Lern-inhalte zu gestalten, die Schüler motivieren und aktiv in den Lernprozess einbinden. Die Plattform bietet verschiedene Werkzeuge und Vorlagen, um abwechslungsreiche Übungen und Aufgaben zu entwickeln, die sowohl im Präsenzunterricht als auch im digitalen Lernen eingesetzt werden können. |
| Zielgruppe: | alle interessierten Lehrkräfte, Anfänger |
| max. Teilnehmerzahl: | 15 |