

vorläufiges **Programm**
digital@regional – In deiner Nähe
20. November 2024 in Öhringen
an der Kaufmännischen Schule

Ankommen 8:00 Uhr

Mit freundlicher Unterstützung von:

Agenda

Zeit

8:00 – 8:45 Uhr

8:45 – 9:45 Uhr



9:45 – 10:15 Uhr

10:15 – 11:15 Uhr

11:30 – 12:30 Uhr

12:30 – 13:45 Uhr

13:45 – 14:30 Uhr

14:30 – 15:00 Uhr

15:00 – 16:00 Uhr

16:15 Uhr

Tagesablauf

Ankommen an der Kaufmännischen Schule

Begrüßung durch Christiane Gräning

Michael Kohl - KI - Mensch und Maschine im Klassenzimmer

Die Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in den Bildungsbereich wirft viele Fragen auf. In diesem Vortrag werfen wir einen kurzen Blick auf die Funktionsweise solcher Systeme und die aktuellen Auswirkungen auf Lehrende und Lernende in konkreten schulischen Situationen.

Neben aktuellen Herausforderungen stellt sich auch die Frage, wie Lehrkräfte KI nicht als Bedrohung, sondern als transformative Unterstützung nutzen können. Im Spannungsfeld zwischen Hype und Realität bewegen wir uns auf eine Zukunft zu, in der hybride Teams ko-konstruktiv individuelle Lernwege gestalten.

Kaffeepause

Workshop 1

Workshop 2

Mittagspause

Kurzimpulse aus der Praxis

Kaffeepause

Workshop 3

Verabschiedung

Ansprechpartnerin



Christiane Gräning
graening@lmz-bw.de

Wichtige Hinweise zum Programm

Rot markierte Workshops sind mit Firmenunterstützung und stellen kein Angebot der offiziellen Lehrerfortbildung in Baden-Württemberg dar.

Für diese Workshops wird keine datenschutzrechtliche Verantwortung übernommen.

Adresse

Kaufmännische Schule in Öhringen
Austraße 21
74613 Öhringen

10:15 - 11:15 Uhr Workshoprunde 1

Raum	Referent	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie	Art
	Annely Humphreys	KI als Werkzeug der Individualisierung im Fremdsprachenunterricht	In diesem Workshop wird gezeigt, wie künstliche Intelligenz genutzt werden kann, um den Fremdsprachenunterricht individuell und kreativ zu gestalten. Verschiedene KI-Tools werden vorgestellt und ihre Anwendungsmöglichkeiten im Unterricht werden diskutiert. "	Einsteiger/-in	Medienbildung;	Vortrag;
	Simon Wild	Videoproduktion mit Effekten - der Greenscreen	In diesem Workshop werden Sie die Welt der Videoproduktion entdecken und lernen, wie Sie Effekte einsetzen können, um Ihre Unterrichtseinheiten zu bereichern. Sie werden nicht nur theoretische Grundlagen erlernen, sondern auch praktische Fähigkeiten entwickeln, die es Ihnen ermöglichen werden, kreative und ansprechende Videos zu erstellen."	keine erforderlich	Medienbildung;	Interaktiver Workshop;
	Sebastian Bürg	Interview mit einer KI - einen eigenen Podcast aufnehmen	In diesem Workshop dreht sich alles um künstliche Intelligenz und die Arbeit mit Chatbots, Chat GPT & mehr. Das Ziel ist ein Interview mit einer Chatbot zu führen und als Podcast aufzunehmen. Es werden Fragen zu verschiedenen Themen gestellt, der Chatbot antwortet und das Ergebnis sprechen die Teilnehmenden in ihrem Podcast ein. So können sie sich spielerisch dem Thema nähern, verstehen die Funktionen moderner AI-Systeme und reflektieren ihrer Wirksamkeit und Anwendungen. In diesem Workshop lernen die Teilnehmenden, wie sie: <ul style="list-style-type: none"> • sich einem Thema mit Hilfe künstlicher Intelligenz nähern, • die Bedienung moderner Chatbots, wie Chat GPT, • Sprachaufnahmen auf dem Tablet aufnehmen, • Ihre Aufnahmen bearbeiten, d.h. schneiden & Effekte sowie Geräusche & Musik hinzufügen & • im Team ein Projekt planen und durchführen können." 	Einsteiger/-in	Medienbildung;	Interaktiver Workshop;
	Daniel Kent	Adaptives Lernen (digital) ermöglichen mit DAKORA+	Lernen Sie die Funktionalitäten des Landestools DAKORA+ kennen. Hierbei steht die intuitive, leichte und übersichtliche Gestaltung adaptiver Lernprozesse durch Lehrende, aber auch Lernende im Fokus. Mithilfe transparenter Einblicke in die Kompetenzentwicklungen der Lernenden sowie stetiger Feedbackmöglichkeiten können viele Elemente der Tiefenstrukturen mit DAKORA+ alltagstauglich umgesetzt werden."	keine erforderlich	Schulentwicklung;Medienbildung;	Vortrag;Diskussion;
	Simone Dietsche	Störfaktor Handy in der Berufsschule?!	Gerade in der Berufsschule ist das Problem bekannt: Soll das Handy während des Unterrichts weggesperrt werden? Dürfen die SchülerInnen am eigenen iPad arbeiten? Ich möchte mit Ihnen meine Erfahrungen teilen und in die Diskussion kommen. Zudem möchte ich Ihnen Ideen und Ansätze für einen achtsameren Umgang mit digitalen Geräten in der Schule mitgeben"	keine erforderlich	Medienbildung;Schulentwicklung;	Diskussion;
	Michael Kohl	QR Codes	Lernen sie die unglaublich vielen Einsatzmöglichkeiten der kleinen schwarz-weiß gefleckten Quadrate kennen. Auf der schulischen Cloud liegt vielerlei Material für Schülerinnen und Schüler, Eltern und Lehrkräfte. Wie kann man diese Informationsquellen und Arbeitsmaterialien schnell zugänglich machen? Wie kann ich Lernenden schnell und niederschwellig Zugang zu Internetangeboten verschaffen? Wie kann ich ihnen individuelles Feedback zukommen lassen?"	Einsteiger/-in	Medienbildung;	Interaktiver Workshop

11:30 - 12:30 Uhr Workshoprunde 2

Raum	Referent	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie	Art
	Sebastian Bürg	Künstliche Intelligenz im Musikunterricht KI-Apps als Ergänzung der Musikpädagogik	<p>Das Feld der Künstlichen Intelligenz im Musikunterricht eröffnet ein neues spannendes Feld in der Musikpädagogik. Der Workshop behandelt das Thema aus zwei Perspektiven: KI als Unterstützung in der Musikpädagogik und als Creator. Er behandelt verschieden Tools an und diskutiert mögliche Einsatzszenarien. Der Kurs orientiert sich an praktisch angewandten Methoden, die mit SuS aller Jahrgangsstufen ohne musikalische Vorbildung z. B. im Musikunterricht niedrigschwellig umgesetzt werden können. Außerdem bleibt genug Zeit, um spezielle Fragen oder Projektideen detailliert zu besprechen.</p> <p>In diesem Workshop lernen die Teilnehmenden...</p> <ul style="list-style-type: none"> • sich im großen Angebot der Apps zurechtzufinden & diese für individuell Anwendungen einzusetzen, • die KI-Apps zu bedienen & Ergebnisse zu produzieren, • die KI-Apps als helfendes Tool für die Noten- oder Playback-Erstellung zu verwenden, • die KI-Apps als kreatives Werkzeug mit Schüler*innen gemeinsam zu verwenden, • KI-Projekte methodisch umzusetzen, mit u.a. Unterrichtseinheiten & Arbeitsblättern." 	Einsteiger/-in	Medienbildung;	Interaktiver Workshop;
	Simon Wild	CANVA Creation - Unterrichtsmaterial "zaubern"	In diesem Workshop wird exemplarisch gezeigt wie sie das vielseitige Design-Tool Canva effektiv im Unterricht einsetzen werden kann. Canva bietet eine Vielzahl von Vorlagen und Funktionen, die es ermöglichen, ansprechende Unterrichtsmaterialien, Präsentationen und Projekte zu erstellen. Der Workshop ist praxisorientiert und bietet den Teilnehmern die Möglichkeit, eigene Designs zu erstellen und direkt Feedback zu erhalten."	keine erforderlich	Medienbildung;	Interaktiver Workshop;
	Simone Dietsche	Apps programmieren mit Swift Playgrounds am iPad für Einsteiger	Swift Playgrounds ist die Programmierumgebung auf dem iPad. Sie ist kostenlos verfügbar und bietet einige "Selbstlernbaukästen" zur Erstellung von Apps an. Im Workshop navigieren wir durch die Möglichkeiten in der App und wir programmieren eine erste kleine App für das iPad! Für den Workshop wird ein iPad mit der App benötigt."	Einsteiger/-in	Medienbildung; Informatische Bildung;	Interaktiver Workshop;
	Michael Kohl	Taskcards - die datenschutzkonforme Pinwand	In dem schier unendlich scheinenden Angebot digitaler Werkzeuge für den Unterricht liegt die Suche nach einer digitalen Pinnwand oft ganz vorne bei Lehrkräften. Ähnlich wie an einer Stellwand lassen sich hier Informationen sammeln, organisieren und auswerten. Die digitale Variante Taskcards stellt neben diesen Möglichkeiten noch viele weitere nützliche Funktionen für die Lehrenden und Lernenden zur Verfügung, so zum Beispiel ein ausgeklügeltes System von Zugangsberechtigungen und verschiedene Darstellungsmöglichkeiten. Und der große Vorteil an dieser Webanwendung ist, dass sie datenschutzkonform ist, in Deutschland entwickelt und gehostet wird und äußerst datensparsam bezüglich Nutzerdaten ist. In der Basisversion mit allen Funktionen sogar kostenlos nutzbar."	Einsteiger/-in	Medienbildung; Informatische Bildung;	
	Christina Wurst	Kollaborativ arbeiten – schnell und einfach online!	Mit welchen einfachen und kostenfreien Tools gelingt die digitale Zusammenarbeit? Welche Vorteile bietet kollaboratives Arbeiten? Welche sinnvollen Einsatzmöglichkeiten gibt es und wie kann man gängige Probleme vermeiden? Dieser Workshop bietet praktische und theoretisch-fundierte Umsetzungs-Ideen, erste eigene Erfahrungen mit den vorgestellten Tools und abschließend Gelegenheit zum Erfahrungsaustausch. "	Einsteiger/-in	Medienbildung;	
	Andreas Hofmann	Beschreibung folgt	Beschreibung folgt			

15:00 - 16:00 Uhr Workshoprunde 3

Raum	Referent	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie	Art
	Marco Bebek	Apps und Plattformen gezielt einsetzen	Unterrichtsbeispiele mit den Apps/Plattformen LearningApps, QuizAcademy und TaskCards werden demonstriert und ausprobiert. Beispiele sind aus dem Unterricht BWL/VWL, Geschichte/Gemeinschaftskunde und Informatik."	Einsteiger/-in	Medienbildung;	Interaktiver Workshop;
	Simone Dietsche	KI Spiele für die Vertretungsstunde - KI spielerisch entdecken	Gerade in der Berufsschule ist das Problem bekannt: Soll das Handy während des Unterrichts weggesperrt werden? Dürfen die SchülerInnen am eigenen iPad arbeiten? Ich möchte mit Ihnen meine Erfahrungen teilen und in die Diskussion kommen. Zudem möchte ich Ihnen Ideen und Ansätze für einen achtsameren Umgang mit digitalen Geräten in der Schule mitgeben"	Einsteiger/-in	Medienbildung;Informatische Bildung;	Interaktiver Workshop;
	Michael Kohl	Unterrichtsvorbereitung mit textgenerierenden KI-Systemen	Für alle Fachrichtungen geeignet: Wie nutze ich aktuelle KI-Systeme zur Unterrichtsvorbereitung? Von Recherche-Arbeit über Texterstellung bis hin zur Planung von Unterrichtsreihen und dem Erstellen von Prüfungsaufgaben kann die KI uns Arbeit abnehmen. Anhand vieler Beispiel wird dies exemplarisch vorgestellt."	Einsteiger/-in	Medienbildung;Informatische Bildung;	Vortrag;
	Christina Wurst	Interaktive Geschichten in Twine schreiben – für den Sprachunterricht (und mehr?)	Dieser Workshop stellt das Konzept „Interactive Fiction“ und seine Erstellung im Tool „Twine“ vor sowie Praxis-Beispiele für den Einsatz und Forschungs-Erkenntnisse aus dem EU-Projekt „FANTALES“ zum Erfolg des Einsatzes im Sprachunterricht. Ein anschließendes Brainstorming und die gemeinsame Diskussion weiterer Einsatz-Möglichkeiten für andere Themen und (je nach Fächern der Teilnehmenden) auch außerhalb des Sprachunterrichts sind vorgesehen. "	Einsteiger/-in	Medienbildung;	Interaktiver Workshop;
	Andreas Hofmann	Beschreibung folgt	Beschreibung folgt			