

Programm

digital@regional – In deiner Nähe
23. Oktober 2024 in Karlsruhe
an der Walter-Eucken-Schule

Ankommen 8:00 Uhr

Mit freundlicher Unterstützung von:

Agenda

Zeit	Tagesablauf	
8:00 – 8:45 Uhr	Ankommen an der Kaufmännischen Schule	
8:45 – 9:45 Uhr	 Begrüßung durch Katharina Tiemer 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.	
9:45 – 10:15 Uhr	Kaffeepause	Mitmachaktion des SMZ in der Lounge:
10:15 – 11:15 Uhr	Workshop 1	Entdecke die Welt der gaming_&coding school!
11:30 – 12:30 Uhr	Workshop 2	Die gaming_&coding school ist Teil der MakerSphere des SMZ KA und bietet Interessierten aller Altersgruppen die Möglichkeit sich mit den Themen digitale Spiele, Videospieldkultur sowie Coding auseinandersetzen.
12:30 – 13:45 Uhr	Mittagspause	
13:45 – 14:30 Uhr	Kurzimpulse aus der Praxis	Die Mitmachaktion ist den ganzen Tag über offen und bietet eine ideale Gelegenheit, neue Technologien und Tools auszuprobieren, die ihr auch im Unterricht einsetzen könnt.
14:30 – 15:00 Uhr	Kaffeepause	
15:00 – 16:00 Uhr	Workshop 3	Egal ob Einsteiger oder Technikbegeisterte – hier ist für jeden etwas dabei. Schaut vorbei und lasst euch inspirieren!
16:15 Uhr	Verabschiedung	

Ansprechpartnerin



Katharina Tiemer
tiemer@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

Walter-Eucken-Schule
Ernst-Frey-Straße 10
76135 Karlsruhe

10:15 - 11:15 Uhr Workshoprunde 1

Raum	Referent	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie	Art
E304	Felix Unger	Ein Referat zum Hören - Digital erstellte Podcasts fächerübergreifend einsetzen	Der Workshop eröffnet einen kreativen Zugang zur Erstellung digitaler Podcasts mit der App Garageband. Der Fokus liegt darin, Podcast als pädagogisches Werkzeug fächerübergreifend einzusetzen. So können Schüler*innen Podcasts nutzen, um z. B. ein Referat aufzunehmen und ihr Wissen auditiv der Klasse zu demonstrieren. Außerdem bleibt genug Zeit, um spezielle Fragen oder Projektideen detailliert zu besprechen. In diesem Workshop lernen die Teilnehmenden... sich in der Audio-App zurechtfinden und eigene Projekte zu erstellen, Sprachaufnahmen auf dem Tablet aufzunehmen, ihre Aufnahmen zu schneiden, Effekte und Geräusche oder Musik hinzuzufügen, Podcast-Projekte methodisch umzusetzen, mit u.a. Unterrichtseinheiten & Arbeitsblättern, Podcast-Projekte technisch umzusetzen, mit u.a. Technikempfehlungen & Tipps zur Aufnahmesituation.	Einsteiger/-in (App Garageband nur auf Apple Geräten verfügbar)	Medienbildung	interaktiver Workshop
E205	Hannes Kannes	Wozu mache ich das eigentlich noch? Motivation in schwierigen Zeiten	Lehrkräftemangel, Multi-Krise, Dauerstress – die Herausforderungen im Bildungswesen scheinen unaufhörlich zuzunehmen. Medienberichte zeichnen ein düsteres Bild: Unterrichtsausfälle, zu wenig Personal und überlastete Lehrkräfte, die immer mehr Aufgaben schultern müssen. In solch belastenden Zeiten bleibt oft die Frage: Wie kann ich meinen Beruf noch mit Freude und Energie ausüben? Vor einigen Jahren geriet ich selbst in einen Burnout und musste in die Klinik. Doch heute stehe ich mit einem Lächeln im Klassenzimmer und lebe meinen Traumberuf – engagiert und voller Energie, ohne auszubrennen. Was hat sich geändert? Meine innere Haltung. Es geht nicht nur darum, „positiv zu denken“, sondern eine tiefe, wertschätzende Haltung sich selbst und dem Beruf gegenüber zu entwickeln. Diese Veränderung hat mein gesamtes Leben und meinen Berufsalltag neu gestaltet. In diesem Workshop zeige ich dir in nur einer Stunde, wie auch du durch eine neue innere Haltung kleine, aber entscheidende Schritte in Richtung beruflicher Erfüllung machen kannst. Gemeinsam entdecken wir Wege, wie du wieder mehr Freude und Wertschätzung für deine Arbeit findest – trotz aller äußeren Widrigkeiten. Ich freue mich auf dich.	keine erforderlich	Lehrer/-innen-gesundheit	interaktiver Workshop
E403	Michael Kohl	Moodle und H5P	H5P ist ein Webtool für zum Erstellen interaktiver Übungen, welches in Moodle integriert ist. Interaktive, multimediale Aufgabenformen mit H5P erlauben es den Lernenden, sich orts- und zeitunabhängig mit den Lerninhalten zu beschäftigen. Zudem bieten H5P-Inhalte Differenzierungs- und unmittelbare Feedback-Möglichkeiten.	Einsteiger/-in	informatische Bildung/ Medienbildung	Vortrag
E302	Andreas Hofmann	Das iPad in Lehrerhand: Von der Vorbereitung zur Notengebung alles aus einem Guss	Tafelbild, Notenverwaltung, ... Wo kann mir das Tablet helfen? Wie organisiere ich damit Unterricht? Wie erstelle ich digitale Tafelbilder? Erfahrungen und und Tipps zur Unterrichtsvorbereitung, -durchführung, -nachbereitung - sprich für alles rund um Schule. In diesem Workshop teile ich meine Erfahrungen und stelle praxiserprobte Arbeitsweisen (und Apps) vor, zeige euch Beispiele für pragmatisch-funktionale Strukturen zur Unterrichtsvorbereitung	Einsteiger/-in	Medienbildung	interaktiver Workshop

10:15 - 11:15 Uhr Workshoprunde 1

Raum	Referent	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie	Art
E404	Manuel Diesel & Daniel Kent (online)	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	Vortrag Diskussion
Lounge	Team SMZ um Raphael Alber	Entdecke die Welt der gaming_&coding school!	<p>Die Mitmachaktion ist den ganzen Tag über offen – kommt einfach vorbei und probiert verschiedene spannende Tools aus! Hier könnt ihr unter anderem:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Virtual Reality Brillen testen und in neue virtuelle Welten eintauchen. - Drohnen programmieren und steuern – erlebt Technik aus der Vogelperspektive! - Roboter programmieren und selbst erleben, wie einfach Coding sein kann. - Kooperative Spiele spielen und die Vorteile spielbasierter Lernmethoden erfahren. - Spieldesign mit Bloxels ausprobieren – mit der App könnt ihr auf einfache und kreative Weise eigene Videospiele entwickeln und so spielerisch in die Welt des Game Designs eintauchen. <p>Diese Mitmachaktion bietet eine ideale Gelegenheit, neue Technologien und Tools auszuprobieren, die ihr auch im Unterricht einsetzen könnt. Egal ob Einsteiger oder Technikbegeisterte – hier ist für jeden etwas dabei. Schaut vorbei und lasst euch inspirieren!</p>	Einsteiger/-in	Medienbildung	interaktiver Bereich
Indoor	SMZ Karlsruhe Christian Bader	Mobiler Makersspace	In Karlsruhe präsentiert sich das Makermobil-Team. Als flexible, mobile Lernumgebung bringt das Makermobil handlungsorientierte Bildungserlebnisse direkt zu den Schulen. Ausgestattet mit Stationen wie Laserschneiden, Grafik & Design, Medienproduktion, Löten und 3D-Druck, bietet es Schüler/-innen spannende Einblicke in die Welt des Making und der MINT-Fächer.	Einsteiger/-in	Medienbildung	interaktiver Bereich

11:30 - 12:30 Uhr Workshoprunde 2

Raum	Referent	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie	Art
E304	Felix Unger	Filme erstellen mit iMovie - niedrigschwellige Erstellung von Kurzfilmen und Erklärvideos	„iMovie in der Praxis“ eröffnet einen kreativen Zugang zur Welt der digitalen Film-Erstellung. In drei Modulen wird das technische & inhaltliche Know-How zur pädagogischen Umsetzung vermittelt. Der Workshop orientiert sich an praktisch angewandten Methoden, die mit SuS aller Jahrgangsstufen umgesetzt werden können. Außerdem bleibt genug Zeit um spezielle Fragen oder Projektideen detailliert zu besprechen. In diesem Workshop lernen die Teilnehmenden sich in der App zurechtfinden und eigene Projekte zu erstellen, speichern oder exportieren; Filme auf dem iPad aufzunehmen sowie Magic Movie und Storyboard-Trailer zu verwenden; ihre Aufnahmen zu schneiden, Effekte und Geräusche oder Musik hinzuzufügen; iMovie im Unterricht methodisch umzusetzen, mit u.a. Unterrichtseinheiten, Storyboard & Arbeitsblättern; iMovie technisch umzusetzen, mit u.a. Technikempfehlungen & Tipps zur Aufnahmesituation.	Einsteiger/-in	Medienbildung	interaktiver Workshop
E205	Hannes Kannes	Mehr Freizeit durch digitale Tools – Werde zum CEO deiner Zeit!	„Kannst du mir bitte noch schnell ... schicken?“, „Sehen wir uns gleich in der Konferenz?“, „Gestern habe ich erst um 21 Uhr Feierabend gemacht!“ Kommt dir das bekannt vor? Als Lehrkraft ist der Alltag oft geprägt von endlosen To-Do-Listen und dem Gefühl, nie wirklich fertig zu werden. Doch was wäre, wenn du deine Zeit nicht nur managen, sondern wirklich meistern könntest? In diesem Workshop zeige ich dir, wie du mit einfachen, kostenlosen digitalen Tools die Kontrolle über deinen Tag zurückgewinnst und strukturierter arbeitest. So schaffst du es, klare Grenzen zu setzen, deinen Feierabend planbar zu machen und mehr wertvolle Freizeit zu genießen – ohne dabei die wichtigen Aufgaben zu vernachlässigen. Aber es geht um mehr als nur um Tools und To-Do-Listen: Zeit ist etwas sehr Persönliches, und wie wir sie empfinden, ist oft subjektiv. Deshalb wirst du in diesem Workshop nicht nur konkrete Techniken erlernen, sondern auch ein neues Gefühl für den Wert deiner Zeit entwickeln. Gemeinsam arbeiten wir daran, dass du den Lehrkräftealltag bewusster gestaltest und dir regelmäßig „me-time“ gönnst. Freu dich auf einen interaktiven und praxisnahen Workshop, der dir hilft, deine Zeit nachhaltig besser zu nutzen.	keine erforderlich	Lehrer/-innen-gesundheit	interaktiver Workshop
E202	Jan Hager	Digitale Anwendungen für die Leitperspektive BO	Tauchen Sie ein in die faszinierende Welt der digitalen Medien und entdecken Sie eine Vielzahl von Apps, Tools und Anwendungen, die für die Berufliche Orientierung (BO) genutzt werden können. Der interaktiver Workshop lädt Sie ein, innovative Technologien kennenzulernen, die nicht nur Ihre BO-Praxis bereichern, sondern auch Ihre Schülerinnen und Schüler auf ihrem individuellen Bildungsweg unterstützen können. Selbstverständlich werden Sie die Gelegenheit, die vorgestellten Anwendungen selbst auszuprobieren und zu testen.	keine erforderlich	Medienbildung	interaktiver Workshop
E305	Maria Krug	Jetzt wird es spannend: der Escape-Room im Unterricht	In diesem praxisorientierten Workshop lernen Sie, wie Sie spannende und lehrreiche Edu-Breakouts für Ihren Unterricht erstellen können. Edu-Breakouts kombinieren Elemente von Escape Rooms mit Bildungsinhalten und fördern so das kreative, kollaborative und kritische Denken Ihrer Schüler/-innen. Dabei kommen sowohl analoge als auch digitale Materialien und Methoden zum Einsatz.	Einsteiger/-in	Medienbildung	interaktiver Workshop
E403	Michael Kohl	Klassenarbeit mit KI erstellen	Mit den aktuellste KI-Systemen ist es fast schon ein Kinderspiel, Material für eine Klassenarbeit zu erstellen, welches passgenau zum verwendeten Lehrwerk bzw zum Thema des Lehrplans ist. Anhand von Beispielen aus vielen Fachbereichen werden die Möglichkeiten aufgezeigt, die zum selbst ausprobieren anregen sollen. Sie sollten bereits ein wenig Prompting Erfahrung in einem der gängigen textgenerierenden KI-Systemen haben.	Fortgeschrittene/-r	Medienbildung	Vortrag

11:30 - 12:30 Uhr Workshoprunde 2

Raum	Referent	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie	Art
E302	Andreas Hofmann	Kooperative und kollaborative Lernumgebungen	Eine der Kernkompetenzen des 21. Jahrhunderts im Schul- und Berufsleben ist die Kompetenz, mit Anderen zusammenzuarbeiten und als Team zu agieren. Digitale, DSGVO-konforme Plattformen ermöglichen dies nun effektiv, indem sie orts- und zeitunabhängiges Lernen und Arbeiten fördern. In diesem Workshop werden verschiedene Tools vorgestellt, die gemeinsames Arbeiten an Texten, Ideen und Zeichnungen ermöglichen. Kritisch beleuchten wir die Vor- und Nachteile dieser Lernform anhand kurzer Beispiele.	keine erforderlich	Schulentwicklung	Vortrag; Diskussion
Lounge	Team SMZ um Raphael Alber	Gaming und Coding	Die Mitmachaktion ist den ganzen Tag über offen – kommt einfach vorbei und probiert verschiedene spannende Tools aus! Hier könnt ihr unter anderem: <ul style="list-style-type: none"> - Virtual Reality Brillen testen und in neue virtuelle Welten eintauchen. - Drohnen programmieren und steuern – erlebt Technik aus der Vogelperspektive! - Roboter programmieren und selbst erleben, wie einfach Coding sein kann. - Kooperative Spiele spielen und die Vorteile spielbasierter Lernmethoden erfahren. - Spieldesign mit Bloxels ausprobieren – mit der App könnt ihr auf einfache und kreative Weise eigene Videospiele entwickeln und so spielerisch in die Welt des Game Designs eintauchen. 	Einsteiger/-in	Medienbildung	interaktiver Bereich
Indoor	SMZ Karlsruhe Christian Bader	Mobiler Makersspace	In Karlsruhe präsentiert sich das Makermobil-Team. Als flexible, mobile Lernumgebung bringt das Makermobil handlungsorientierte Bildungserlebnisse direkt zu den Schulen. Ausgestattet mit Stationen wie Laserschneiden, Grafik & Design, Medienproduktion, Löten und 3D-Druck, bietet es Schüler/-innen spannende Einblicke in die Welt des Making und der MINT-Fächer.	Einsteiger/-in	Medienbildung	interaktiver Bereich

15:00 - 16:00 Uhr Workshoprunde 3

Raum	Referent	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie	Art
E304	Felix Unger	Künstliche Intelligenz im Musikunterricht; KI-Apps als Ergänzung der Musikpädagogik	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. Die Teilnehmenden lernen 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 und KI-Projekte methodisch umzusetzen, mit u.a. Unterrichtseinheiten & Arbeitsblättern.	Einsteiger/-in	Medienbildung	Vortrag Diskussion
E202	Jan Hager	Digitale Tools für den WBS Unterricht	Entdecken Sie eine Vielzahl von digitalen Tools, Apps und Anwendungen, die Sie im Fach Wirtschaft, Berufs- und Studienorientierung (WBS) einsetzen können. Der Workshop lädt Sie ein, innovative Tools kennenzulernen, die Ihren WBS-Unterricht bereichern werden. In diesem interaktiven Workshop haben Sie selbstverständlich die Gelegenheit, die vorgestellten Anwendungen selbst auszuprobieren und zu testen.	keine erforderlich	Medienbildung	interaktiver Workshop
E401	Marco Bebek	Kollaboratives Lernen	In diesem Kurs lernen die Teilnehmenden, wie sie die datenschutzkonforme Plattform Task-Card nutzen können, um kollaboratives Lernen zu fördern. Der Fokus liegt auf dem Einbinden digitaler Inhalte, dem Umgang mit wichtigen Funktionen der Plattform und dem Sichern sowie Feedback geben der Ergebnisse für die Schüler.	Einsteiger/-in	Medienbildung	interaktiver Workshop
E403	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	Vortrag

15:00 - 16:00 Uhr Workshoprunde 3

Raum	Referent	Workshoptitel	Beschreibung	Zielgruppe	Kategorie	Art
E205	Constanze Lotter	Klassisch oder innovativ? Wir finden die Schnittmenge!	Klassische Unterrichtssituationen lassen sich auf einfache Weise digital umsetzen und mit innovativen Technologien ergänzen. Der Workshop bietet (Mathematik-) Lehrkräften die Möglichkeit, sich einen Überblick über verfügbare Tools und Anwendungen zu verschaffen und anhand konkreter Beispiele Ideen für die Umsetzung zu erhalten und diese gleich auszuprobieren.	keine erforderlich	Medienbildung	interaktiver Workshop
E302	Andreas Hofmann	Schulentwicklung	Beratungsstunde Schulentwicklung.	keine erforderlich	Schulentwicklung	Diskussion
E404	Malte Schütz	SESAM meets iPad - Schnelle und einfache Digitalisierung des Unterrichts	Sie wollen an verschiedenen Lernstationen Videos bereitstellen? Vielleicht sogar in Gruppenarbeiten einzelne Teilaspekte abdecken oder ein Arbeitsblatt mit einem Erklärfilm anreichern? Sie suchen ausgearbeitete Arbeitsblätter mit Lösungen, die Sie auch direkt an ihre Schüler digital verteilen können? Und das alles auch noch urheberrechtlich sicher? Wie geht das? Dann sind Sie hier genau richtig. Wir öffnen unseren Werkzeugkasten und zeigen Ihnen praktische Tipps und Tricks für die Verzahnung der SESAM-Mediathek und dem iPad. Zur Teilnahme an diesem Workshop benötigen Sie einen aktiven Zugang mit ihrem Benutzernamen und Passwort, da wir mit der SESAM-Mediathek arbeiten werden.	Einsteiger/-in	Medienbildung	Workshop
Lounge	Team SMZ um Raphael Alber	Gaming und Coding	Die Mitmachaktion ist den ganzen Tag über offen – kommt einfach vorbei und probiert verschiedene spannende Tools aus! Hier könnt ihr unter anderem: <ul style="list-style-type: none"> - Virtual Reality Brillen testen und in neue virtuelle Welten eintauchen. - Drohnen programmieren und steuern – erlebt Technik aus der Vogelperspektive! - Roboter programmieren und selbst erleben, wie einfach Coding sein kann. - Kooperative Spiele spielen und die Vorteile spielbasierter Lernmethoden erfahren. - Spieldesign mit Bloxels ausprobieren – mit der App könnt ihr auf einfache und kreative Weise eigene Videospiele entwickeln und so spielerisch in die Welt des Game Designs eintauchen. 	Einsteiger/-in	Medienbildung	interaktiver Bereich
Indoor	SMZ Karlsruhe Christian Bader	Mobiler Makersspace	In Karlsruhe präsentiert sich das Maker mobil-Team. Als flexible, mobile Lernumgebung bringt das Maker mobil handlungsorientierte Bildungserlebnisse direkt zu den Schulen. Ausgestattet mit Stationen wie Laserschneiden, Grafik & Design, Medienproduktion, Löten und 3D-Druck, bietet es Schüler/-innen spannende Einblicke in die Welt des Making und der MINT-Fächer.	Einsteiger/-in	Medienbildung	interaktiver Bereich