



5. KREFELDER MEDIEN- FACHTAG

*für Lehrerinnen
und Lehrer*

VR, AR, KI und Co. –
mit neuen Realitäten
zu mehr Selbstverant-
wortung im Lernen!

PROGRAMM UND WORKSHOPINHALTE

4. September 2023 | 9 bis 16 Uhr | Mediothek Krefeld

TAGESABLAUF

8:30 Uhr *Stehcafé*

9:00 Uhr Begrüßung durch Evelyn Buchholtz

9:10 Uhr Grußworte von Markus Schön

9:20 Uhr Moderation von Anja Worts

9:30 Uhr Keynote von Jöran Muuß-Merholz

Führt die Digitalisierung ins pädagogische Paradies? Chancen für mehr Empowerment im Lernprozess

Die Idee von der „Didaktik des Überflusses“ basiert auf der These: Auf zentralen Ebenen für Lernen und Lehren gibt es durch die Digitalisierung dort Überfluss, wo früher Knappheit herrschte. Für Lehrende kann dies mit einem Kontrollverlust verbunden sein – und für die Lernenden mit einem Empowerment. Damit werden Schule und Unterricht nicht automatisch zum pädagogischen Paradies. Denn „Überfluss“ ist nicht mit „Reichtum“ zu verwechseln. Lehrende haben künftig ganz andere Gestaltungsmöglichkeiten, für Lernende gibt es enormes Potenzial für personalisiertes und selbstbestimmtes Lernen.

10:30 Uhr *Pause*

11:00 Uhr Workshopschiene I

12:30 Uhr Evaluation und Austausch

12:50 Uhr *Mittagspause*

13:45 Uhr Impulsvortrag von Mark Hloch

KI in Forschung und Lehre

Dieser Impulsvortrag beleuchtet den aktuellen Stand der KI. Die Fragen „Was ist Intelligenz?“ oder „Was ist KI und wozu benötigen wir diese?“ bilden dabei den Einstiegspunkt in das Thema. Hier wird dann vom menschlichen Gehirn über den Vorgang des Lernens der Bogen zur Künstlichen Intelligenz gezogen. Anschließend werden verschiedene Techniken und Anwendungen in der KI vorgestellt.

14:15 Uhr Workshopschiene II

16:00 Uhr *Ausklang*

WORKSHOPS

Jöran Muuß-Merholz

Künstliche Intelligenz als Lehrkraft – wozu braucht es noch menschliche Pädagog:innen?

In diesem „Nachdenk-Workshop“ geht es um die grundsätzliche aller Fragen, die die KI stellt, hier auf das Umfeld Schule bezogen: Wenn klassische Lehr-Aufgaben durch die Maschine übernommen werden, wozu braucht es dann noch die menschliche Lehrkraft? Zunächst wird die Funktionsweise von „Intelligenten Tutoriellen Systemen“ erklärt. Dann sprechen wir über die künftige Arbeitsteilung zwischen Mensch und Maschine, den Lernmodus von Schüler:innen und die Rolle von Lehrkräften.

Anna Storz

Goodnotes

Wie lässt sich GoodNotes bedienen und welche Vorteile bietet die App für den Schulalltag? Zunächst werden die grundsätzlichen Funktionen vorgestellt. Neben den verschiedenen Werkzeugen werden sinnvolle Unterrichtseinstellungen und Präsentationsmodi ausprobiert.

Ida Mikosch

Selbstgesteuertes Lernen mit dem iPad

Das iPad als ständiges Hilfsmittel im Schulalltag. Kinder mit Schwierigkeiten beim Lernen oder mit mangelnden Deutschkenntnissen, brauchen viel Hilfe durch die Lehrkraft. Die unterstützenden Funktionen des iPads können Entlastung bringen. Aber auch Kinder die gefördert werden wollen, können mit dem iPad selbst gesteuert Lernen. Wir erkunden unterstützende Grundfunktionen und kostenlose Apps, die das selbstgesteuerte Lernen der Kinder unterstützen.

Dirk Poerschke

Gamification

Was ist Gamification? Und wie macht man daraus ein Tool für alle? Es werden die Grundlagen und Ursprünge der Übertragung von Spielelementen in Nicht-Spiel-Kontexte anhand vieler Praxisbeispiele im Bildungsbereich vermittelt. Kein Spiel kann die Lehrkraft ersetzen, aber jedes Spiel wird zum Lernspiel durch eine didaktische Rahmung. Am Ende werden die Teilnehmer:innen selbst etwas gamifiziert haben und etwas spielerischer auf ihr Regelsystem Schule blicken.

Franziska Ludemann

Recherchetraing in der Mediothek

„Alles Google, oder was?“ Nur in Google zu recherchieren ist möglich, aber oft nicht ausreichend. In der Mediothek zeigen wir, wie eine Recherche mit guten Ergebnissen erzielt werden kann. Das Recherchetraing wird als Blended-Learning-Veranstaltung mit Video-Tutorial und (optionaler) zusätzlicher Bibliotheksführung angeboten. Wir zeigen Ihnen, wie eine solche Veranstaltung ablaufen kann und für wen diese am Besten geeignet ist.

Anne Marx und Niklas Kunz

„Rettet Ratte Rieke“ – Leseförderung mit Biparcours

Lesemuffel Ratte Rieke ist in der Bibliothek gefangen. Zum Glück helfen ihr Schüler:innen bei der Flucht, indem sie digitale und analoge Rätsel für Ratte Rieke lösen. Die Bildungs-App BIPARCOURS leitet die Kinder durch die Bibliothek. Das Spiel fördert lehrplanbezogen die Lesekompetenzen von Grundschüler:innen und ergänzt so optimal den Deutschunterricht. Bildungspartner NRW stellt das Escape Game und seine Anwendungsmöglichkeiten vor.

Mark Hloch und Andre Brinkmann

Coding School Niederrhein – Programmieren für Alle

In diesem Workshop wird das Konzept der Coding School und deren vielfältige Tätigkeiten für alle Schulformen ausführlich vorgestellt. Dabei wird auch über Erfahrungen in der Zusammenarbeit mit Krefelder Schulen berichtet. Neben der Vorstellung neuer Formate werden auch praxisnahe Einblicke in unsere Arbeit gegeben, an denen die Teilnehmenden partizipieren können und dabei auch selber mit dem Raspberry Pi arbeiten können.

Christina Eckhard

KI verstehen für Jugendliche und Erwachsene

Es gibt theoretischen Input zur Funktionsweise künstlicher Intelligenz und zu Entscheidungsbäumen und hierzu auch jeweils praktische Anteile. (Achtung: Es geht nicht um Chat-GTP!) Entscheidungsbäume erleben wir über die Webseite www.aiunplugged.org. Die Funktionsweise einer KI wird dann selbst an Beispielen erprobt, u. a. mit der Webseite machinelearningforkids.co.uk. Hier werden die TN selbst eine KI trainieren, um z. B. Bilder oder Texte zu erkennen.

Lutz Grundmann

Cybergrooming

Cybergrooming ist die gezielte Ansprache von Kindern und Jugendlichen im Internet, um sexualisierte Gewalt in der realen Welt auszuüben oder Fotos und Videos mit sexuellen Inhalten von diesen zu erhalten. Es werden Anregungen für die Sensibilisierung von Eltern und die Prävention bei Schüler:innen (bereits ab dem Grundschulalter) gegeben.

Sabine Weyer

Erklärfilme mit dem iPad erstellen

Durch das eigenständige Erstellen von Erklärfilmen setzen sich Schüler:innen intensiv mit dem Lerninhalt auseinander und stärken durch die aktive Mediennutzung ihre Medienkompetenz. Lerninhalte aller Fächer lassen sich mit Hilfe von Erklärfilmen erarbeiten und dokumentieren, differenzieren sowie üben und als Lernergebnisse sichern. Mit der Erstellung von Erklärfilmen lassen sich fast alle Bereiche des Medienkompetenzrahmen abdecken.

Arno-Ben Meinicke

VR und AR im Schulgebrauch

Entdecken Sie die vielfältigen Möglichkeiten von Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) im Schulgebrauch! In diesem interaktiven Workshop erhalten Sie eine Einführung in diese aufregenden Technologien, die den Unterricht über das Klassenzimmer hinaus ausdehnen und Schüler:innen ein außergewöhnliches Lernerlebnis bieten können. Wir werden zusammen verschiedene Anwendungsfelder für den Unterricht erkunden, wobei das Hands-On Erlebnis für Sie im Mittelpunkt steht.

Ramona Hachmeister und Markus Lewitzki

Smart City in der Schule: Die digitale Transformation der Städte als Unterrichtsinhalt?

Der Workshop soll eruieren, inwiefern Themen der Smart City in verschiedenen Fächern sinnvollerweise integriert werden könnten. Es gibt Infos zum aktuellen Stand Smart City Krefeld und danach sollen in der Diskussion mögliche Anschlüsse an Unterrichtsthemen / schulische Kompetenzen aufgezeigt werden, damit die Stadt Krefeld ihre Informationen schultauglich aufbereiten kann.

DAS THEMA 2023

Wie können AR, VR und KI das selbständige Lernen fördern und das Lernen interaktiver und individueller gestalten? Diese Frage steht im Mittelpunkt des diesjährigen Medienfachtages, der am 4. September 2023 zum fünften Mal für die Krefelder Lehrerinnen und Lehrer stattfindet.

Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) und Künstliche Intelligenz (KI) – diese Technologien eröffnen neue Möglichkeiten für das Lehren und Lernen, stellen aber Lehrende und auch Lernende vor Herausforderungen. Lehrkräfte müssen die passenden Inhalte auswählen und Schüler:innen bei der kritischen Reflexion begleiten. Mit AR und VR können wir interaktiv und immersiv mit digitalen Inhalten agieren, die die reale Welt erweitern oder ersetzen. Wir können virtuelle Objekte und Umgebungen erkunden, die sonst schwer zugänglich oder gar nicht vorhanden sind. Künstliche Intelligenz kann dabei helfen, die Lerninhalte und -umgebungen an die individuellen Bedürfnisse und Ziele der Lernenden anzupassen. AR, VR und KI sind also nicht nur spannende Werkzeuge, sondern auch wichtige Themen für die digitale Bildung.



Weiter Informationen zu den einzelnen Programmpunkten und Workshopinhalten sowie zu den Referent:innen finden Sie unter:

<https://t1p.de/jrd5s>



Die Anmeldung zu den einzelnen Workshops erfolgt hier:

<https://t1p.de/uxqpr>

Wir freuen uns über Ihr Interesse und Ihre Teilnahme!



Kompetensteam NRW
Krefeld

Leidenschaft(f)ortbildung



Zentrum für digitale Lernwelten



mediothek
krefeld