MedienLB Akademie

Mittwochs/donnerstags, 14-15 Uhr

Teilnahme per QR-Code oder Link:
https://us02web.zoom.us/j/88394849814?pwd=n6R3RWLGva0AE91uaTHHmWkuTci4kW.1

Termin	Thema	Referent:in
Sondertermin Mi, 30.09.	**TinkerQube®** TinkerQube® ist ein innovatives Makerspace-System aus Dänemark, das kreatives Bauen, Experimentieren und Lernen auf einzigartige Weise miteinander verbindet. Durch die Kombination von nachhaltigem Denken, handlungsorientiertem Lernen und moderner Maker-Kultur fördert TinkerQube® Kreativität, Teamarbeit, Problemlösungskompetenz und einen spielerischen Zugang zu MINT-Themen. Das vielseitige System schafft inspirierende Lern- und Erlebnisräume, in denen Fantasie, Technik und Nachhaltigkeit aufeinandertreffen. Die Veranstaltung findet in englischer Sprache statt.	Karsten Juncher
Do, 01.10.	**Greenscreenbox®** Auf vielfachen Wunsch stellt Petra Mestrom die Greenscreenbox® vor und geht dabei auf die Möglichkeiten ein, Medienbildung bereits im Vorschulalter umzusetzen.	Petra Mestrom
Sondertermin Mi, 07.10.	**Datenschutz beim Einsatz von digitalen Endgeräten** Jan Ulmer stellt das Datenschutzkonzept der Tablet Academy für digitalen Unterricht vor.	Jan Ulmer
Do, 08.10.	**TukToro** TukToro hat sich auf die Fahnen geschrieben, Kindern spielerisch Zahlen und Mathe näher zu bringen. Mit dem magischen Würfelbecher und der dazugehörigen Spielewelt in einer App. TukToro ist ein Lernspielzeug für Kinder zwischen 4–8 Jahren. Es verbindet haptische Würfel mit einer	Niklas Löhr/ Michael Drebant

	digitalen Lernwelt und schafft so eine Brücke zwischen klassischem Spielerlebnis und moderner Technologie und ist damit Pionier im "Phygital Play“.	
Sondertermin Mi, 14.10.	**Mr Beam Lasercutter** Der Workshop zeigt, wie sich ein Lasercutter der Laserklasse 1 sicher und praxisnah im Schulalltag einsetzen lässt. Anhand konkreter Beispiele direkt am Gerät (via Videokonferenz) lernen die Teilnehmenden kreative Projektideen, geeignete Materialien und Möglichkeiten kennen, Lasercutting fächerübergreifend im Unterricht und im Makerspace einzusetzen.	Jessica Sedlmayer
Do, 15.10.	**Knowla Box** Ziel der Veranstaltung ist es, Lehrkräfte, Therapeuten und Pädagogen darauf vorzubereiten, Knowla und das „Educational Universe“ umfassend in ihre tägliche Unterrichtspraxis einzubinden. Die Teilnehmer lernen, wie sie unterschiedliche Gruppen (einschließlich Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf und Kindern mit Migrationshintergrund) effektiv unterrichten können. Darüber hinaus werden wir zeigen, wie die Kombination von Projektionstechnik mit Spiel, Bewegung, praktischem Training und der Entwicklung emotionaler und sozialer Kompetenzen den Klassenraum in eine multisensorische Lernumgebung verwandelt. Knowla bietet Lehrkräften die Möglichkeit, Zeit zu sparen, sodass sie sich darauf konzentrieren können, durch intelligentes Spielen die natürliche innere Motivation der Kinder und ihr Gefühl der Selbstwirksamkeit zu fördern.	Michal Wypychowsky
Sondertermin Mi, 21.10.	**Immersive Anwendungen & Virtual Reality** Die Veranstaltung gibt Einblicke in das Potential immersiver und spielbasierter Anwendungen für die zeitgemäße Schulbildung und in ihre Anwendbarkeit im Unterricht. Ausgewählte Beispiele von Virtual Reality über mobile und browserbasierte Anwendungen bis hin zu Lernspielen im Computerspielformat werden präsentiert und mit Blick auf Gamification, didaktischen Mehrwert und die praktische Umsetzung im Schulalltag beleuchtet.	Quirin Münch

	Eine offene Diskussionsrunde ist ausdrücklich erwünscht!	
Do, 22.10.	**Drohnen** Das Webinar gibt Einblick, warum sich Angebote zu Drohnen in Schulen, Büchereien und Medienzentren lohnen, indem es am Beispiel der Coding-Drohne *Litebee* zeigt, wie spielerisch Zukunftskills wie Programmieren, Teamarbeit und technisches Verständnis gefördert werden. Dabei werden nicht nur digitale Kompetenzen gestärkt, sondern auch Problemlösungsfähigkeit und Kreativität – Fähigkeiten, die in Berufen wie Logistik, Umweltmonitoring oder Medienproduktion immer wichtiger werden. *Litebee* macht dabei deutlich, wie Drohnen-Technologie bereits heute in der Berufswelt eingesetzt wird und Jugendliche früh an innovative Arbeitsfelder heranführt.	Benjamin Krieg
Do, 29.10.	**sphero BOLT – Robotik und Coding quer durch den Unterricht** Der programmierbare Roboterball sphero BOLT+ verbindet Bewegung, Sensorik und einen kleinen LCD-Bildschirm mit drei unterschiedlichen Einstiegen ins Programmieren: Zeichnen, Blockprogrammierung und textbasierter Code. An konkreten Unterrichtsideen erfahren wir, wie sich BOLT von Informatik und Mathematik über Naturwissenschaften bis hin zu Sprache, Kunst und fächerübergreifenden Projekten einsetzen lässt.	Gottfried Reinsperger
Do, 05. 11.	**Robotik im Klassenzimmer: vom ersten Klick bis zur Industrieanwendung** Am Beispiel des kollaborativen 6-Achs-Roboterarms Ned2 zeigt Amin Seffo live, wie sich Robotik ohne Vorkenntnisse in den Unterricht einbinden lässt – vom grafischen Einstieg über Blockly bis hin zu Python und der Anbindung an Siemens TIA Portal. Anhand von Praxisbeispielen aus Medienzentren und berufsbildenden Schulen geht es darum, welche Einsatz- und Verleihkonzepte sich bewährt haben und wie über 300 fertige Kurse der Niryo Academy den Start erleichtern.	Amin Seffo, Education Partner Deutschland

Mi, 11.11.	**H5P im Unterricht** Die Fortbildung zeigt anhand praktischer Beispiele, wie H5P im Unterricht eingesetzt und Ergebnisse ausgewertet werden können. Unterschiedliche Lerntypen, selbstständiges Arbeiten und direkte Lernstandkontrolle stehen im Fokus. Die Teilnehmenden sind eingeladen aktiv mitzumachen.	Andrea Röhr
Do, 12.11.	**KI im Unterricht** Schulen stehen vor der Herausforderung, KI sinnvoll, rechtssicher und didaktisch fundiert in Unterricht und Schulentwicklung zu integrieren. Die Veranstaltung richtet sich an Lehrkräfte, Schulleitungen und pädagogische Fachkräfte und unterstützt dabei KI zu verstehen und professionell anzuwenden.	Dr. Olha Lykhenko
Do, 19.11.	**Coding Corner** Warum Programmierverständnis weiterhin wichtig bleib Pro lert logisches Denken, Kreativität und F keiten, die in einer digitalen Wel den. Im Webinar „Coding Corner“ zeig ielerisch von der Vorschule bis zur Se lt werden kann. Mit altersgerechten M wir Neugier und vermitteln nachhaltiges Ve Für Lehrkräfte, Eltern und alle, die Kinder und Jugendliche fit für die Zukunft machen wollen. Unsere Bespiele sind: Cubetto, Dash Wonderworkshop, Sphero Bolt+ und Intelino. Entfällt	Benjamin Krieg
Do, 03.12.	**3D-Druck, KI + Coding – vom Baustein zum eigenen 3D-M ll** Wi mieren und 3D-Druck auch ohne grob ander verbinden? An praktischen Bei Codeblocks, BlocksCAD und OpenSC as einfachen Programmierbaustein 3D-Modelle entstehen – und wie KI beim „ Coding“ selbst fehlende Programmierkenntniss erstaunlich gut ausgleichen kann. Entfällt	Gottfried Reinsperger

Do, 10.12.	**BirdWeather** Vögel und Fledermäuse leben in unserer unmittelbaren Umgebung, unsere Welt ist voll von ihren Rufen und Gezwitscher. Trotzdem wissen die meisten nicht, welche Tiere sie hören und sehen. Der BirdWeather PUC (bat) setzt KI ein, um für uns die geheime Welt der Natur zu entschlüsseln. Die Veranstaltung findet in englischer Sprache statt.	Krissie van den Heuwel
Do, 17.12.	**Arbeiten mit der Stickmaschine** Die Stickmaschine ermöglicht, mit Schülerinnen und Schülern eigene Designs, die mit den frei verfügbaren Programmen Ink/Stitch oder TurtleStitch gestaltet werden.	Matthias Demeter