

## Digitales Klassenzimmer: Angebote der Medienberater, der Regionalen Bildungsbüros und der Universität Siegen für die Kreise Siegen-Wittgenstein und Olpe

Angebotsübersicht			
<b>Thema</b>	<b>Der Computer als Schreibwerkzeug - Potenziale und Grenzen beim Aufbau von Schreibkompetenz</b>	<b>Interaktive Schulbücher zur (finanziellen) Verbraucherbildung für die Sekundarstufe I und II</b>	<b>Einführung in den Einsatz der 3D-Druck-Technologie im Mathematikunterricht</b>
<b>Datum und Uhrzeit</b>	Dienstag, 20. April 2021, 14:00-16:00 Uhr	Dienstag, 27. April 2021, 14:00-16:00 Uhr	Dienstag, 11. Mai 2021, 15:00-17:00 Uhr
<b>Webinar oder Präsenz</b>	Webinar	Webinar	Webinar
<b>Anmeldung</b>	Per E-Mail an <a href="mailto:hensel@germanistik.uni-siegen.de">hensel@germanistik.uni-siegen.de</a>	<a href="https://www.netzwerk-finanzkompetenz.nrw.de/anmeldung">https://www.netzwerk-finanzkompetenz.nrw.de/anmeldung</a>	Bitte melden Sie sich spätestens eine Woche vor dem Workshop unter <a href="mailto:steinhorst@mathematik.uni-siegen.de">steinhorst@mathematik.uni-siegen.de</a> für den Workshop an.
<b>Inhalt / Ziele</b>	<p><i>Schreiben findet in der Lebenswelt der Schüler*innen zunehmend digital statt, in der Schule aber oft noch analog. Der Workshop wendet sich an Lehrer*innen der Sekundarstufe I und II, die mehr darüber erfahren möchten, wie der Computer im Unterricht sinnvoll als Schreibwerkzeug eingesetzt werden kann. Dabei geht es um das Schreiben im Unterricht aller Fächer, denn Schreibkompetenz bauen die Schüler*innen nicht nur im Deutschunterricht auf, sondern jedes Mal, wenn sie Texte verfassen. Gleichzeitig vertiefen geeignete Schreibaufgaben das fachliche Lernen. In diesem Zusammenhang sollen digitale Tools kennengelernt, erprobt und auf ihren didaktischen Mehrwert hin abgeklopft werden, die beim Schreiben am Computer zur Verfügung stehen und beispielsweise kollaboratives Schreiben ermöglichen.</i></p> <p><i>Gerne kann dabei an die konkreten Bedarfe der Teilnehmenden angeknüpft werden, indem nach Gestaltungsmöglichkeiten für reale Lernsituationen gesucht wird. Entsprechende Wünsche bitte bis zwei Wochen vor der Veranstaltung per Mail zuschicken.</i></p>	<p><i>Das Arbeiten mit digitalen Medien stellt für alle Fachkolleginnen und -kollegen eine große Herausforderung dar, bietet aber auch viele Möglichkeiten der Schülerinnen- und Schüleraktivierung in unterschiedlichen Bereichen des Kernlehrplans. Wir möchten Ihnen in zwei Stunden digitaler Fortbildung zwei digitale Unterrichtseinheiten vorstellen, die Sie kostenfrei in ihrem Unterricht einsetzen können. Ziel ist, dass Sie diese – auch für eventuelle Homeschooling-Szenarien – flexibel einsetzen können und Ihre Schülerinnen und Schüler sich zum Teil selbstgesteuert mit finanzieller Bildung auseinandersetzen können. Am Ende stellen wir Ihnen weitere digitale Lerneinheiten vor, die Sie ebenfalls kostenfrei für Ihren Unterricht nutzen können.</i></p> <p><i>Die Fortbildung wird über Zoom (Videokonferenz-Portal) angeboten.</i></p>	<p><i>In dem Workshop wird ein Einblick in den Einsatz der 3D-Druck-Technologie im Mathematikunterricht gegeben. Hierzu werden in einem kurzen Impulsvortrag zunächst technische sowie fachdidaktische Grundlagen des 3D-Drucks vorgestellt. Darauf folgt eine Arbeitsphase, in der die Workshopteilnehmer*innen mit der CAD-Software Tinkercad gezeichnete Würfel für den Einsatz im Themenfeld Stochastik entwickeln können. Der Workshop endet mit einer Reflexion und Zusammenfassung.</i></p>
<b>Adressaten</b>	Lehrkräfte der Sek. I und Sek. II	Lehrkräfte der Sekundarstufe I und II mit den Fächern Sozialwissenschaften, Wirtschaft, Wirtschaftslehre	Mathematiklehrerinnen und -lehrer aller Schulformen
<b>Moderatoren / Referenten</b>	Dr. Sonja Hensel, abgeordnete Lehrkraft an der Universität Siegen (Germanistisches Seminar, Sprachdidaktik)	Manuel Froitzheim, Dr. Michael Schuhen (Digitale Wirtschaftsbildung, Universität Siegen)	Frederik Dilling, Prof. Dr. Ingo Witzke (Didaktik der Mathematik, Universität Siegen)
<b>Maximale Teilnehmerzahl</b>	Nicht begrenzt.	Nicht begrenzt.	30 TN
<b>Rückfragen</b>	<a href="mailto:hensel@germanistik.uni-siegen.de">hensel@germanistik.uni-siegen.de</a>	<a href="mailto:schuhen@digitale-wirtschaftsbildung.de">schuhen@digitale-wirtschaftsbildung.de</a>	<a href="mailto:Frederik.Dilling@uni-siegen.de">Frederik.Dilling@uni-siegen.de</a>
<b>Vorkenntnisse</b>	Umgang mit einem digitalen Endgerät, Vertrautheit mit dem Internet und Textverarbeitungsprogrammen.	Es wäre gut, wenn Sie neben der Videokonferenz entweder auf einem zweiten Bildschirm die interaktiven Unterrichtsmaterialien öffnen können oder ein mobiles Endgerät für den Workshop zur Verfügung haben.	Vorerfahrungen werden nicht benötigt. Die technische Voraussetzung für die Teilnahme ist ein Computer oder Laptop. Alternativ kann auch ein Tablet verwendet werden, wobei das 3D-Konstruieren hiermit etwas schwieriger ist.

## Digitales Klassenzimmer: Angebote der Medienberater, der Regionalen Bildungsbüros und der Universität Siegen für die Kreise Siegen-Wittgenstein und Olpe

Angebotsübersicht			
<b>Thema</b>	<b>GeoGebra: Mehr als eine dynamische Geometriesoftware!</b>	<b>Von Streamern und Youtubern lernen - Open Broadcaster Software im digitalen Unterricht</b>	<b>Kooperation und Interaktion in der digitalisierten Schulwelt</b>
<b>Datum und Uhrzeit</b>	Mittwoch, 19. Mai 2021, 14:00-16:00 Uhr	Montag, 31. Mai 2021, 14:00-16:00 Uhr	Montag, 07. Juni 2021, 14:00-16:00 Uhr
<b>Webinar oder Präsenz</b>	Webinar	Webinar	Webinar
<b>Anmeldung</b>	Bitte melden Sie sich spätestens eine Woche vor dem Workshop unter <a href="mailto:steinhorst@mathematik.uni-siegen.de">steinhorst@mathematik.uni-siegen.de</a> für den Workshop an.	Per E-Mail an <a href="mailto:digitales-klassenzimmer@svenjacobs.de">digitales-klassenzimmer@svenjacobs.de</a>	Per E-Mail an <a href="mailto:regine.lehberger@digitale-lernkultur.com">regine.lehberger@digitale-lernkultur.com</a>
<b>Inhalt / Ziele</b>	<p><i>GeoGebra ist schon seit längerem ein etabliertes Werkzeug für den Mathematikunterricht. Entwickelt wurde eine erste Version vor 20 Jahren.</i></p> <p><i>Mittlerweile sind vielfältige Funktionen in verschiedenen Themengebieten der Mathematik hinzugekommen, es ist auf verschiedenen digitalen Endgeräten nutzbar und die GeoGebra Community entwickelt stetig weiteres Material, das Lehrerinnen und Lehrer verwenden und anpassen können.</i></p> <p><i>Besonders interessant für die Praxis sind die Funktionen des GeoGebra-Buchs und des GeoGebra-Classroom, die Sie im Rahmen des Workshops selber kennenlernen und ausprobieren sollen.</i></p> <p><i>Je nach Ihren Vorkenntnissen werden wir die Schwerpunkte der Fortbildung setzen. Um einen Überblick über Ihre Vorkenntnisse zu erhalten, möchte ich Sie bitten, bis zum <b>12.05.2021</b> an folgender Umfrage teilzunehmen.</i></p> <p><a href="https://terminplaner4.dfn.de/t93Hdu6n1mhOVUTJ">https://terminplaner4.dfn.de/t93Hdu6n1mhOVUTJ</a>.</p>	<p><i>Im Distanzunterricht werden hauptsächlich Bildschirmübertragungen und Webcams genutzt. Youtuber und Streamer nutzen genau dies seit Jahren – also warum nicht von ihnen lernen?</i></p> <p><i>Mithilfe der kostenlosen Open Broadcaster Software (<a href="https://obsproject.com">https://obsproject.com</a>) können Bildschirmübertragungen beliebig modifiziert und mit diversen weiteren Video- und Bildquellen angereichert werden. Aber auch außerhalb des Distanzunterrichts ist das Werkzeug für das Erstellen von Erklärvideos geeignet.</i></p> <p><i>Im Workshop werden, nach einer allgemeinen Einführung in die Software, folgende Szenarien demonstriert und erprobt:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>1. Das Webcam Video innerhalb der Bildschirmübertragung anzeigen.</i></li> <li><i>2. Weitere Videoquellen der Bildschirmübertragung hinzufügen. Hier ist eigentlich alles möglich (Liveübertragung der Handykamera, zweite Webcam, Bildschirmübertragung eines Tablets u.v.m.)</i></li> <li><i>3. Zwischen unterschiedlichen Szenen wechseln. Sie können verschiedene Kombinationen unterschiedlicher Quellen speichern und zwischen diesen wechseln.</i></li> <li><i>4. Die Bildschirmübertragung aufzeichnen und konvertieren.</i></li> </ol> <p><i>Alle Demonstrationen erfolgen mittels eines Windows-Rechners. Zwar ist die Open Broadcaster Software auch für macOS und Linux verfügbar, jedoch kann nicht garantiert werden, dass dort die gleiche Funktionalität gegeben ist.</i></p>	<p><i>Digitale Medien ermöglichen das kooperative Lernen von Schüler*innen sowie die Zusammenarbeit von Lehrkräften unter Distanzbedingungen und können außerdem Kooperationsprozesse im schulischen Alltag fördern.</i></p> <p><i>Im Workshop soll ein Überblick über digitale Kooperationsmöglichkeiten für den schulischen Alltag gegeben werden und die Teilnehmenden haben zudem die Möglichkeit, einzelne Aspekte zu erproben und zu diskutieren.</i></p>
<b>Adressaten</b>	(Mathematik-)Lehrer*innen der Sekundarstufen I oder II	Lehrkräfte der Sek I und II	Lehrkräfte aller Schulformen und Fächer
<b>Moderatoren / Referenten</b>	Dr. Gero Stoffels (StR. i.H., Didaktik der Mathematik, Universität Siegen)	Sven Jacobs, Henning Peters, Dr. Steffen Jaschke (Didaktik der Informatik, Universität Siegen)	Dr. Regine Lehberger, abgeordnete Lehrkraft an der Universität Siegen (Schulpädagogik) <a href="https://digitale-lernkultur.com">https://digitale-lernkultur.com</a>
<b>Maximale Teilnehmerzahl</b>	30 TN	20 TN	Nicht begrenzt.
<b>Rückfragen</b>	<a href="mailto:stoffels@mathematik.uni-siegen.de">stoffels@mathematik.uni-siegen.de</a> 0271/740-2754	<a href="mailto:digitales-klassenzimmer@svenjacobs.de">digitales-klassenzimmer@svenjacobs.de</a>	<a href="mailto:regine.lehberger@digitale-lernkultur.com">regine.lehberger@digitale-lernkultur.com</a>
<b>Vorkenntnisse</b>	Sie sollten bereits mit einem digitalen Endgerät gearbeitet haben. Ein Internetzugang per Browser (Chrome, Edge, Firefox, Internetexplorer, Safari ...). Es ist sinnvoll eine Computermaus vorzuhalten. Es ist aber auch möglich mit einem Tablet o.ä. teilzunehmen.	Grundlegende Windows-Kenntnisse.	Ein Computer mit Internetzugang und ein Smartphone oder Tablet mit QR-Code-Readerfunktion.

## Digitales Klassenzimmer: Angebote der Medienberater, der Regionalen Bildungsbüros und der Universität Siegen für die Kreise Siegen-Wittgenstein und Olpe

Angebotsübersicht			
<b>Thema</b>	Digitaler Werkzeugkasten – Offenes Weiterbildungsangebot im Kontext Digitalität		
<b>Datum und Uhrzeit</b>	Donnerstag, 10. Juni 2021, 14:00 Uhr-16:30 Uhr		
<b>Webinar oder Präsenz</b>	Webinar		
<b>Anmeldung</b>	Bis 31.05. per E-Mail an: <a href="mailto:oase-werkstatt@paedagogik.uni-siegen.de">oase-werkstatt@paedagogik.uni-siegen.de</a>		
<b>Inhalt / Ziele</b>	<p><i>Der Komplexität des Themenbereichs Digitalität in einem Workshop gerecht zu werden, ist ein schwieriges Unterfangen. Wir möchten daher in einem geöffneten Bildungsangebot aus einem Pool verschiedener Wege eine individuelle Schwerpunktsetzung ermöglichen. In der Praxis besteht der Workshop aus Impulsen unsererseits und der Thematisierung Ihrer eigenen Anliegen.</i></p> <p><i>So sind unsere Beiträge inhaltlich und methodisch-didaktisch breit gefächert den Inhaltsbereichen des Medienkompetenzrahmens und dem generellen Themenbereich Digitalität entlehnt.</i></p> <p><i>Gerne bereiten wir Ihre Anliegen bereits im Vorfeld auf. Bitte geben Sie uns dazu einen kurzen Hinweis unter der unten stehenden Mail-Adresse. Zudem werden wir zu einem späteren Zeitpunkt obligatorisch nochmals eine Sammelabfrage vornehmen. Einen Einblick in unsere Arbeit erhalten Sie über unsere Homepage.</i></p>		
<b>Adressaten</b>	Lehrkräfte an Grundschulen		
<b>Moderatoren / Referenten</b>	Das Team der OASE-Lernwerkstatt der Universität Siegen		
<b>Maximale Teilnehmerzahl</b>	15 TN		
<b>Rückfragen</b>	<a href="mailto:oase-werkstatt@paedagogik.uni-siegen.de">oase-werkstatt@paedagogik.uni-siegen.de</a> <a href="https://www.bildung.uni-siegen.de/grundschule/oase/">https://www.bildung.uni-siegen.de/grundschule/oase/</a>		
<b>Vorkenntnisse</b>	Stabile Internetverbindung, Zugang über Laptop / PC empfohlen Umgang mit dem eigenen Endgerät und Zoom		