

Die Digitalwerkstatt des Bildungsnetzwerks im Rheinisch-Bergischen Kreis ist eine Veranstaltungsreihe im Themenfeld

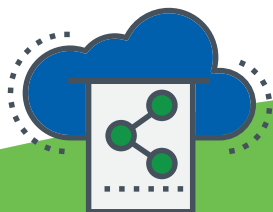
„Bildung in der digitalen Welt“.

Sie richtet sich an pädagogische Fachkräfte und Lehrkräfte aller Schulformen. Ziel der Digitalwerkstatt ist es, innovative Lernformen zu fördern. Neben dem fachlichen Input stehen der kollegiale Austausch über Ansätze und Konzepte für den schulischen Unterricht sowie gelingende Praxisbeispiele im Mittelpunkt.

Teilnahmehinweise:

Bitte melden Sie sich online über das Fachportal (siehe QR-Code oder Link) verbindlich für die jeweils ausgewählte Digitalwerkstatt an. Hier finden Sie auch alle aktuellen Informationen. Außerdem werden die angemeldeten Teilnehmerinnen und Teilnehmer über aktuelle Veranstaltungshinweise per Mail informiert. Teilnehmende einer „Digitalwerkstatt online“ erhalten vor Beginn eine Einladung mit dem Zugangs-Link.

Die Teilnahme ist kostenfrei.
Änderungen bleiben vorbehalten.



Kontakt und Info:

Geschäftsstelle Bildungsnetzwerk
Rheinisch-Bergischer Kreis
Amt für Bildung und Integration
Eva Kaufmann, Dr. Pascal Pilgram
Telefon: 02202 13-2246 oder -2139
Fax: 02202 13-10 4444
bildungsnetzwerk@rbk-online.de
www.bildungsnetzwerk-rbk.de



**Regionale
Bildungsnetzwerke**
Nordrhein-Westfalen



Anmeldung:

www.rbk-direkt.de/digitalwerkstatt.aspx



Einladung zur Digitalwerkstatt
2020/21

**Eine Veranstaltungsreihe für Lehrkräfte
und pädagogische Fachkräfte**



Digitalwerkstatt 2020/21 – Terminübersicht

21. September 2020

Stimmungsmache im Internet

Wer: Horst Pohlmann, Akademie der kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW

Wo: TechnologiePark Bergisch Gladbach, Raum „Wald“
Das Internet ist eine Spielwiese für Verschwörungstheorien und professionell verpackte Falschmeldungen. Wie sind Wahrheiten von Unwahrheiten im Rahmen einer Medienanalyse und Medienkritik zu durchschauen? Was macht Fake News glaubhaft? Diese Werkstatt bringt Licht ins Dunkel und bietet Anregungen zur Förderung von Medien- und Demokratiekompetenz im Unterricht.

6. Oktober 2020

YouTube-Videos im Fachunterricht

Wer: Team FILM+SCHULE NRW

Wo: TechnologiePark Bergisch Gladbach, Raum „Wald“
Comedy-Clips, Let's-play-Videos, Schminktutorials, News und Fake-News: YouTube-Videos werden von Schülerinnen und Schülern tausendfach genutzt und müssen in der Schule analysiert und reflektiert werden. Wie lassen sich diese Formate gewinnbringend im Fachunterricht einsetzen?

2. November 2020

Das Arbeiten mit Lernplattformen am Beispiel von Moodle

Wer: Martin Krämer, Realschule Herkenrath

Wo: TechnologiePark Bergisch Gladbach, Raum „Wald“
In der langen Phase des Distanzlernens konnten vielerorts Erfahrungen mit Lernplattformen gesammelt und der Umgang damit optimiert werden. Nach einer kurzen Einführung in die Grundfunktionen von Moodle bietet diese Digitalwerkstatt einen fächerübergreifenden Austausch zu den Möglichkeiten der Nutzung von Lernplattformen. Zudem lädt diese Werkstatt zu gemeinsamen Überlegungen ein, wie beispielsweise Erfahrungen aus dem Distanzlernen in den schulischen Regelbetrieb oder Formen des Blended Learning einfließen können.

2. Dezember 2020

Urteilsbildung im Fachunterricht: Digitale Informationen einordnen

Wer: Melanie Kabus, Medientrainerin (LfM) und Journalistin und Dirk Tegetmeyer, Medienreferent

Wo: DIGITALWERKSTATT ONLINE

Über 90% der Jugendlichen hatten laut einer Forsa-Umfrage der Landesanstalt für Medien NRW bereits Kontakt mit (vermutlichen) Fakes. Wie können Falschinformationen entlarvt werden? Was sind die Tricks der Macherinnen und Macher? Wie können Schülerinnen und Schüler ab Klasse 5 altersgerecht lernen, Informationen zu bewerten?

3. Februar 2021

„Ozobot“ und „Makey Makey“ – Einfaches Programmieren mit ausleihbaren Robotiktools

Wer: Laura Biebel und Frank Güldenbergh, Stadtbücherei Bergisch Gladbach

Wo: Ort wird noch bekanntgegeben

Ozobots sind kleine Roboter, die durch das Zeichnen von Linien, den Gebrauch von Farben oder mit der Sprache „Ozoblockly“ programmiert werden können. Das Makey Makey - Board verwandelt Alltagsgegenstände in Computertasten. Dadurch kann mithilfe der Programmiersprache Scratch zum Beispiel ein Controller oder Musikinstrument gebaut oder die Leitfähigkeit von Objekten getestet werden. Die Werkstatt bietet Ihnen die Möglichkeit zum Ausprobieren und Kennenlernen beider Tools und informiert über abwechslungsreiche Einsatzmöglichkeiten im Unterricht.

Alle **Digitalwerkstätten vor Ort** finden in diesem zeitlichen Rahmen statt:

13:30 Uhr: „Get together“ mit Imbiss

14:00 Uhr: Programmbeginn

16:30 Uhr: Veranstaltungsende

Als **„Digitalwerkstatt online“** ausgewiesene Veranstaltungen beginnen um **15 Uhr** und dauern **60 bis 70 Minuten**.

25. Februar und 11. März 2021

Digitale Medienkompetenz und interaktive Karten im Unterricht

Wer: Daniela Wingert, Esri Deutschland GmbH

Wo: DIGITALWERKSTATT ONLINE

Digitale Geomedien wie interaktive Landkarten und Apps geben Raum für entdeckendes Lernen im Unterricht. Welche erprobten Einsatzmöglichkeiten Geomedien fächerübergreifend zum Beispiel für Erdkunde, Gesellschaftswissenschaften oder Sprachenunterricht bieten, erkundet diese Digitalwerkstatt als zweiteiliger Online-Workshop auf Basis des kostenfreien Esri-Schulprogramms. Sie sammeln erste praktische Erfahrungen anhand von konkreten Beispielen, weitere Einsatzmöglichkeiten werden präsentiert.

22. März 2021

Das Filmlabor: Filme mit einer App reflektieren und produzieren

Wer: Team FILM+SCHULE NRW

Wo: TechnologiePark Bergisch Gladbach, Raum „Wald“

In diesem Workshop lernen Sie Grundlagen der Filmanalyse anhand der Apps TopShot und TabulaGo kennen und setzen Ihre Kenntnisse in praktischen Übungen mit dem Tablet oder iPad um. Inszenieren Sie einen Kurzfilm und entdecken Sie, wie einfach mit den gängigen Apps zur Filmproduktion Spielszenen, Interviews oder Dokumentationen entstehen können.

22. April 2021

Was geht mit digitalen Tafeln?

Wer: Verschiedene Herstellerfirmen interaktiver Tafeln sowie Fachmoderatorinnen und Fachmoderatoren

Wo: Kreishaus Heidkamp, Bergisch Gladbach

Bei dieser Werkstatt wird gezeigt, was mit digitalen Tafeln im Unterricht möglich ist. Vertreterinnen und Vertreter von Herstellern führen in die Grundfunktionen und technischen Möglichkeiten ein. Fachmoderatorinnen und Fachmoderatoren beleuchten den pädagogischen Nutzen interaktiver Boards aus schulischer Perspektive.