



Digitalwerkstatt 2022/23

Für Lehrerinnen, Lehrer und pädagogische Fachkräfte



27. April 2023, 14 – 17 Uhr
„Es war einmal...“ - Praxisworkshop: Filmisches Erzählen in der Grundschule

In diesem Praxisworkshop lernen Sie auf der Grundlage von Märchen die Möglichkeiten des filmischen Erzählens für den Unterricht an Grundschulen kennen. Im Vordergrund steht die Erarbeitung filmischer Mittel und deren praktische Erprobung mit dem iPad für kleinere filmische Umsetzungen.

Wer: Team FILM+SCHULE NRW
Wo: DIGITALE KLASSENZIMMER,
Integrierte Gesamtschule Paffrath,
Bergisch Gladbach

ANGEBOTE FÜR GRUPPEN

Die folgenden Workshops und weitere Angebote sind individuell für Gruppen buchbar.

Bei Interesse sprechen Sie bitte die Geschäftsstelle Bildungsnetzwerk an.

Medienkompetenzrahmen (Analysieren und Reflektieren): Filmbildung in der Grundschule. Lippels Traum

In diesem Schnupperworkshop werden die Grundlagen der Filmbildung anhand des Films „Lippels Traum“ und der App „TopShot“ erarbeitet. Außerdem wird das Materialpaket zum Einsatz in 3. und 4. Klassen vorgestellt. Die Werkstatt kann online oder vor Ort gebucht werden.

Weitere Informationen:
<https://www.filmundschule.nrw.de/de/ausgezeichnet/unsere-filme/lippels-traum/>
<https://www.filmundschule.nrw.de/de/digital/topshot/>

Partner: Team FILM+SCHULE NRW



Weitere Informationen:
www.8K-vision.de



14. Februar 2023, 14 – 16:30 Uhr
Safer Internet Day: Ideen und Konzepte für den Safer Internet Day 2024 an meiner Schule

Es gibt viele Themenfelder, die im Februar, am jährlich wiederkehrenden Safer Internet Day, mit Schülerinnen und Schülern aufgegriffen werden können: Beispielsweise die Förderung von Medienkompetenz, Demokratiebildung, Prävention von Cybergewalt, Radikalisierung und anderen Gefahren im Netz sowie der soziale Umgang miteinander im digitalen Raum. Der Safer Internet Day kann genutzt werden, um für diese Themen zu sensibilisieren, aber auch um auf bereits an der Schule stattfindende Aktivitäten und Projekte (z.B. Medienscouts, Internet

ABC, Digidig) aufmerksam zu machen. Die Digitalwerkstatt stellt Umsetzungsideen für den Safer Internet Day an Schulen vor und soll darüber hinaus dem kollegialen Austausch hierzu dienen.

Wer: Dirk Tegetmeyer,
Medienreferent und Medienscouts-Trainer
Wo: Technologiepark Bergisch Gladbach



22. März 2023, 14:15 – 17:15 Uhr
Tag der Offenen Tür im Digitalen Klassenzimmer

Beim Tag der Offenen Tür im Digitalen Klassenzimmer sind die Medienberaterinnen und Medienberater für den Rheinisch-Bergischen Kreis an verschiedenen Stationen für Sie ansprechbar. Dabei können Sie sich hinsichtlich der Fragen beraten lassen, die sich für Ihre Schule oder für Ihren Unterricht mit Blick auf den sinnvollen Einsatz von Videos, Trickfilmen, Podcasts, Robotik oder die didaktisch sinnvolle Nutzung und Ausstattung eines modernen, digitalen Klassenzimmers anbieten. Weiterhin steht der Austausch mit Kolleginnen und Kollegen im Mittelpunkt. Es warten aber auch beispielhafte Anwendungen zum Ausprobieren von: Audio- und Videoproduktion, Robotik und Digi-Unterricht auf Sie. Der Spaß soll beim Lernen schließlich nicht zu kurz kommen!

Wer: Medienberatung für den Rheinisch-Bergischen Kreis,
Geschäftsstelle Bildungsnetzwerk
Wo: DIGITALE KLASSENZIMMER,
Integrierte Gesamtschule Paffrath, Bergisch Gladbach



Kontakt und Info:

Geschäftsstelle Bildungsnetzwerk
Rheinisch-Bergischer Kreis
Amt für Bildung und Integration
Eva Kaufmann
Telefon: 02202 13-2246
E-Mail: bildungsnetzwerk@rbk-online.de
Internet: www.bildungsnetzwerk-rbk.de



Anmeldung:

www.rbk-direkt.de/digitalwerkstatt.aspx



Teilnehmehinweise:

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 alle wichtigen Einzelheiten per E-Mail informiert. Teilnehmende einer **DIGITALWERKSTATT ONLINE** erhalten vor Beginn eine Einladung mit dem Zugangs-Link.

Die Teilnahme ist kostenfrei. Änderungen bleiben vorbehalten.

DIE DIGITALWERKSTATT

Die Digitalwerkstatt des Bildungsnetzwerks im Rheinisch-Bergischen Kreis ist eine Veranstaltungsreihe im Themenfeld „Bildung in der digitalen Welt“. Sie richtet sich an pädagogische Fachkräfte sowie Lehrerinnen und Lehrer 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 Unterricht sowie erfolgreiche Praxisbeispiele im Mittelpunkt.

6. September 2022, 14 – 16:30 Uhr Bildungsmediathek NRW – Geprüfte und rechtssichere Medien und Arbeitsmaterialien für Schulen

Im Sommer 2021 ist die Bildungsmediathek NRW an den Start gegangen (ehemals EDMOND und learn:line). Seit diesem Jahr haben alle Schulen im Rheinisch-Bergischen Kreis Zugang zu den vom Medienzentrum eingekauften lizenzierten Bildungsmedien. In dieser Digitalwerkstatt geben Ihnen Dr. Joachim Paul und Eva Schwert einen Überblick über das Gesamtportfolio des neu aufgelegten Angebots, das eine Vielzahl geprüfter Inhalte, Medien und Unterrichtsmaterialien bietet und für den Unterricht sehr nützliche neue Funktionen und Werkzeuge bereithält. Marion Thiel (thiel@stadtbuecherei-gl.de) von der Stadtbücherei Bergisch Gladbach informiert über die Modalitäten zur Anmeldung.

Wer: Dr. Joachim Paul, Eva Schwert,
LVR Zentrum für Medien und Bildung,
Marion Thiel, Stadtbücherei Bergisch Gladbach
Wo: Technologiepark Bergisch Gladbach

21. September 2022, 14 – 16:30 Uhr Digitalwerkstatt mit der Roboterdele Emmy

Emmy heißt die humanoide Roboterdele aus dem zdi-Netzwerk MINT Rhein-Berg, die von weiterführenden Schulen ausgeliehen werden kann. Sie stammt aus der Familie NAO und ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, in die Robotik und das Coding einzusteigen – nicht theoretisch abstrakt, sondern ganz konkret. Emmy ist 58 Zentimeter groß, neugierig, multitaskingfähig und will ganz viele Sachen lernen. Dabei kann sie beispielsweise einüben, Gesichter berühmter Menschen zu erkennen, Fußbälle zu kicken oder Stein, Schere und Papier zu spielen. Diese Digitalwerkstatt bietet eine Einführung in die Programmierung von Emmy.

Wer: Cathleen Pohland,
MINT-Koordinatorin am Gymnasium Leichlingen
Wo: DIGITALES KLASSENZIMMER,
Integrierte Gesamtschule Paffrath, Bergisch Gladbach

Diese Digitalwerkstatt richtet sich an Lehrerinnen und Lehrer weiterführender Schulen sowie MINT-Koordinatorinnen und -Koordinatoren



19. Oktober 2022, 14:15 – 17:15 Uhr Eröffnung Digitales Klassenzimmer

Am Eröffnungstag des Digitalen Klassenzimmers können Sie die vielen Angebote vor Ort kennenlernen und gleich an verschiedenen Stationen ausprobieren. Die Medienberaterinnen und Medienberater für den Rheinisch-Bergischen Kreis zeigen Ihnen, wie Sie Podcasts, Videos, Trickfilme und Robotik-Werkzeuge sinnvoll im Unterricht einsetzen können und wie das handwerklich funktioniert. Zudem gibt es eine digitale Tafel, die mit iPads, Laptops und weiterer Technik verbunden ist. Aber was ist der Mehrwert eines digitalen Klassenzimmers? Welche didaktischen Ziele kann ich damit erreichen und wie ist das technisch umsetzbar? Bei dieser Veranstaltung erhalten Sie erste Antworten.

Das Digitale Klassenzimmer mit seinen Angeboten steht den Schulen im Kreis ab sofort zur Verfügung, um sie beim digitalen Wandel zu begleiten. Die Medienberaterinnen und -berater für den Rheinisch-Bergischen Kreis stehen ihnen dabei ebenfalls mit Rat und Tat zur Seite.

Wer: Medienberatung für den Rheinisch-Bergischen Kreis,
Geschäftsstelle Bildungsnetzwerk
Wo: DIGITALES KLASSENZIMMER,
Integrierte Gesamtschule Paffrath, Bergisch Gladbach



26. Oktober 2022, 14:30 – 17:30 Uhr Jüdisches Leben in Deutschland – Interkulturelle Kompetenz gezielt mit Filmen fördern

In dieser Werkstatt erfahren Sie, wie mit Filmen Verständnis und Toleranz gegenüber anderen gestärkt und zudem die Reflexionsfähigkeit von Schülerinnen und Schülern in der thematischen Auseinandersetzung mit Stereotypen und Vorurteilen gefördert werden kann. An Beispielen aus dem digitalen Filmpaket „Jüdisches Leben in Deutschland gestern und heute“ erarbeiten Sie, mit welchen Methoden und Aufgabenstellungen Inhalt und Aussage eines Films im Unterricht als Ausgangspunkt für eine kritische Auseinandersetzung eingesetzt werden können. Anhand ausgewählter Filmszenen lernen Sie zudem grundlegende filmsprachliche Mittel und ihre Funktionen für die filmische Inszenierung kennen. Zudem erproben Sie diese zusätzlich in kleineren praktischen Übungen.

Das Filmpaket von FILM+SCHULE NRW umfasst zwei Lang- und zwei Kurzfilme sowie leistungsdifferenzierte Unterrichtsmaterialien.

Das Filmpaket steht Ihnen kostenlos auf den Seiten von FILM+SCHULE NRW zur Verfügung.

<https://www.filmundschule.nrw.de/de/ausgezeichnet/judisches-leben-deutschland/>

Wer: Team FILM+SCHULE NRW
Wo: DIGITALWERKSTATT ONLINE



8. November 2022, 14 – 17 Uhr Trickfilmproduktion mit Stop-Motion

In dieser Werkstatt lernen Sie die wichtigsten Funktionen von Stop-Motion zur Erstellung erster (Erklär-)Filmprojekte kennen. Dabei zeigen wir konkrete Anwendungsbeispiele und üben für den praktischen Einsatz im Unterricht, im Offenen Ganztage oder in der Jugendarbeit. Nach dem Workshop sind Sie selbst Experte bzw. Expertin und können Ihr Wissen spielerisch an Kinder und Jugendliche weitergeben.

Zur Stop-Motion-Technik

Bei Stop-Motion werden viele Bilder aneinandergereiht und mit hoher Geschwindigkeit abgespielt, sodass diese für das menschliche Auge zu einem Film verschwimmen. Hierbei ist es wichtig, dass Figuren und Gegenstände immer nur ein ganz kleines bisschen bewegt werden.

Benötigtes Material und Technik

- Computer oder Laptop
- Smartphone oder Tablet mit der App „Stop Motion Studio“ (von CATEATER, kostenfreie Version)
- Schuhkarton, Kiste, Karton oder großes Blatt (A3)
- Stifte, Kleber und eine Schere
- Figuren, Knete, Obst und/oder was Sie zuhause finden

Wer: CODING FOR TOMORROW
Wo: DIGITALWERKSTATT ONLINE

20. Dezember 2022, 14 – 17 Uhr Scratch kompakt

In diesem Workshop lernen Sie die einfache visuelle Programmiersprache Scratch kennen. Sie erhalten eine Einführung in das Thema Programmieren und algorithmisches Denken. Wir stellen den Scratch Editor vor und geben Ihnen einen Überblick der wichtigsten Funktionen. Sie bekommen die Möglichkeit, eine erste eigene Animation zu programmieren. Anhand von kreativen Anwendungsbeispielen für unterschiedliche Unterrichtsfächer wird der Einsatz von Scratch im Unterrichtskontext erfahrbar. Am Ende des Workshops können Sie erste eigene Animationen programmieren und das Wissen spielerisch an Kinder weitergeben. Scratch ist eine Programmierumgebung für Kinder und Jugendliche, mit der man durch das Zusammensetzen von bunten Blöcken Programmcodes schreiben kann. So entstehen spielend einfach eigene Spiele, Geschichten und Animationen.

Weitere Informationen:
<https://www.coding-for-tomorrow.de/scratch>

Wer: CODING FOR TOMORROW
Wo: DIGITALWERKSTATT ONLINE

