



MOBIL UND VIELFÄLTIG LERNEN

9. iMedia – Dienstag, 14.05.2013, Gymnasium Theresianum Mainz



PROGRAMM

09:30 Uhr **Eröffnungsveranstaltung in der Sporthalle des Theresianums**

Musikalische Eröffnung durch die iBand-Saar
des Kaufmännischen Berufsbildungszentrums Halberg

Begrüßung durch den Hausherrn OStD Helmut Schmid

Begrüßung durch Udo Klinger, Stellvertretender Direktor
des Pädagogischen Landesinstituts Rheinland-Pfalz

Eröffnung durch Hans Beckmann, Staatssekretär im Ministerium
für Bildung, Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur

10:00 Uhr **Impulsvortrag: Medienintegration und Inklusion im alltäglichen Prozess der Mediatisierung** Prof. Dr. Andreas Breiter, Institut für Informationsmanagement Bremen

Ab 11:00 Uhr **Im Hauptgebäude:** Beginn der Infoshops

16:30 Uhr **Ende der Veranstaltung**

SCHULE.MEDIEN.KOMPETENZ

Ebene 3

SCHULE.MEDIEN.TECHNIK

Ebene 4

SCHULE.MEDIEN.ENTWICKLUNG

Ebene 5

SCHULE.MEDIEN.PRAXIS

Ebene 5 und 6

iMedia-Team: Dr. Claudia Schittek (Inhalt)
Dirk Gäb (Organisation)
Planungsteam des Pädagogischen Landesinstituts

Zuständige Referentin im MBWWK: RSD' Gabriele Lonz

**Die 10. iMedia findet am Dienstag,
03. Juni 2014, im Theresianum statt.**

Redaktionsschluss: 22.04.2013

IN DER ZEIT VON 12 – 14 UHR

PRÄSENTIEREN U. A. FOLGENDE SCHULEN IHRE ERFAHRUNGEN:

- *BBS Prüm*
- *Otto-Schott-Gymnasium Mainz*
- *Dionysius-Grundschule Essen*
- *Peter Caesar-Schule Idar-Oberstein (SFG und SFM)*
- *Heinrich Haus Neuwied (SFM)*

14 - 15 UHR IN RAUM 3.03

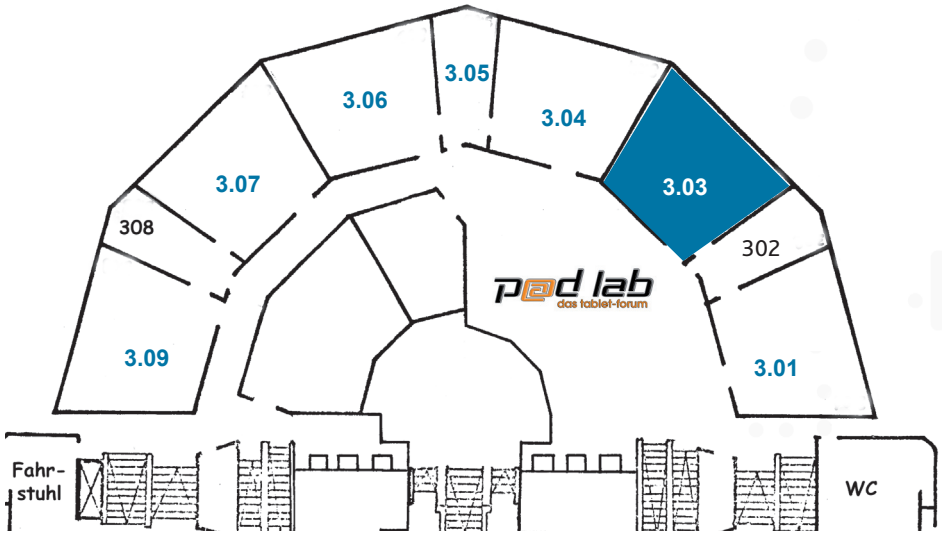
DISKUSSIONS- UND INFORMATIONSRUNDE:

„TABLET – NA KLAR..., ODER?“

Immer mehr schulische Einrichtungen stellen Überlegungen an, mobile Endgeräte in den Unterricht zu integrieren. Doch sollte genau überlegt werden, für welche pädagogischen Aufgabenstellungen diese Geräte angeschafft werden. Mehrwert, konkreter Nutzen, Lösungen für das Schulnetz, Sicherheitseinstellungen...? Tauschen Sie mit uns Ihre Erfahrungen aus und diskutieren Sie kritisch mit!



Ganztägig

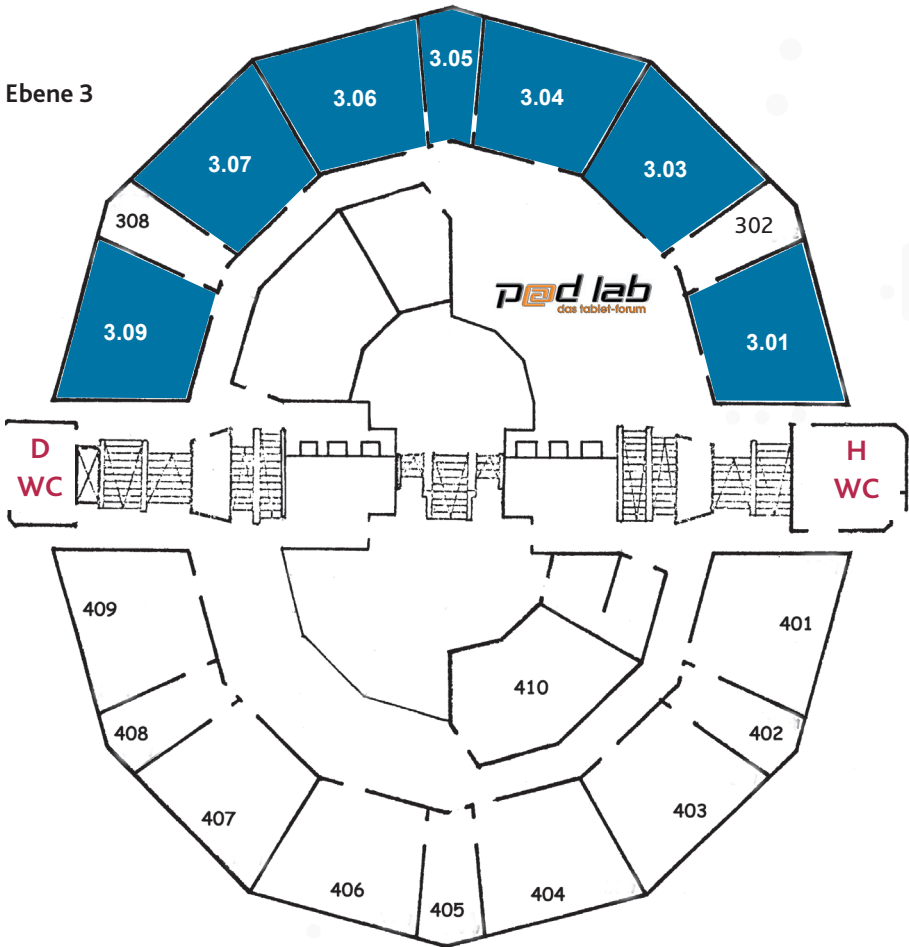


ped lab

das tablet-forum

auf Ebene 3

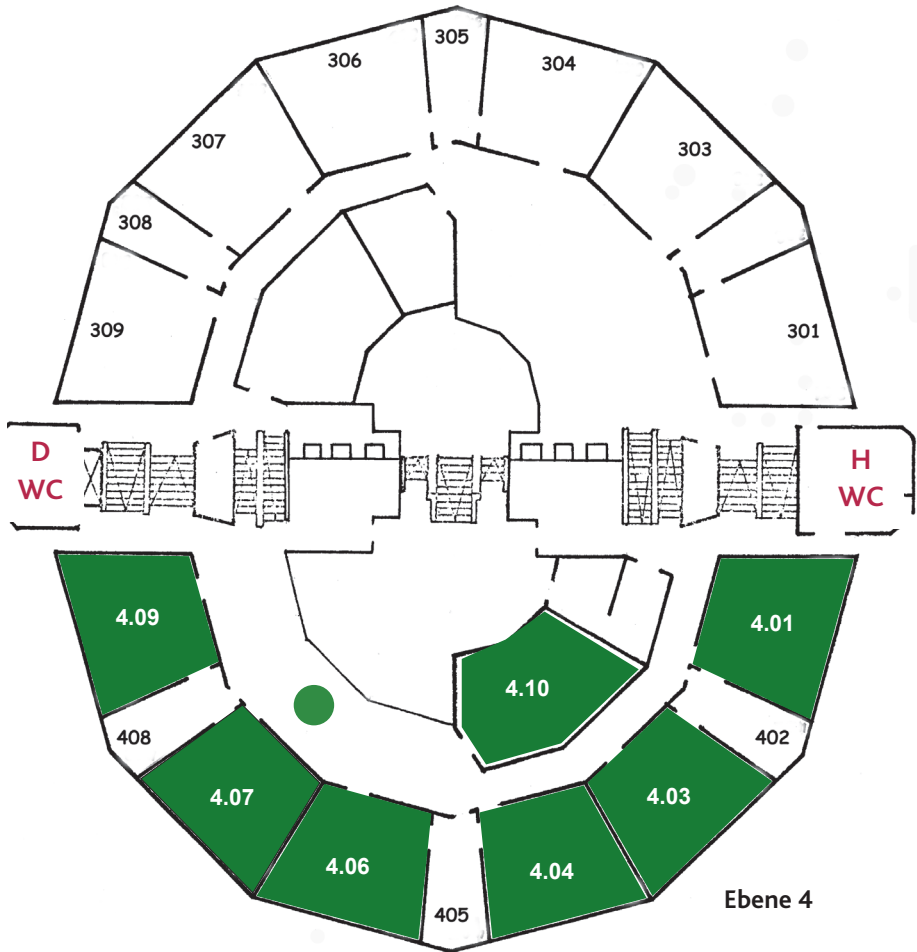
SCHULE.MEDIEN.KOMPETENZ	Uhrzeit	Raum
Verdammt. Hilfreich. Smartphones und Tablets für den Unterricht	11:00	3.01
iTutorial – anspruchsvolle Dokumentation von Arbeitsabläufen mit iMovie und Stillshot	12:30	3.01
iInklusion – Das iPad als Hilfsmittel für Seh-, Körper- und Hörbehinderte	14:00	3.01
Open Educational Resources: Digitale und offene Materialien für den Unterricht	15:30	3.01
Schultaugliche iPad-Apps	11:00	3.03
Potentiale von Computerspielen und ihren Spielern	12:30	3.03
Tablet - Na klar ... oder? Diskussions- und Informationsrunde	14:00	3.03
Das iPad im Schulunterricht - Best Practices (Angebot der <i>kapiere.de KG</i>)	15:30	3.03
Das iPad als mobiler Klassensatz	11:00	3.04
Placity und Kaiserdom App - Schüler entwickeln eine App	12:30	3.04
iPad-Klasse im Einsatz	14:00	3.04
Mobiles Lernen, digital story telling und Ästhetische Bildung	15:30	3.04
Die IWB-Werkstatt – Beratung und Informationen	11:00 – 16:30	3.05
gameskompakt.de – Angebote zum Thema Computerspiele(n) im Unterricht	11:00, 15:30	3.06
Schülerprojekte Jugendmedienschutz	12:30, 14:00	3.06
Der digitale Schatten - Datensammlung und Geschäftsmodelle Sozialer Netzwerke	11:00	3.07
Smartphones und Datenschutz - die Spitzel in der Hosentasche	12:30	3.07
Nicht alles was geht ist auch erlaubt - Urheberrechte im Alltag	14:00	3.07
Datenschutz und Datensicherheit an Schulen	15:30	3.07
Interaktive Arbeitsblätter für alle Fächer	11:00	3.09



SCHULE.MEDIEN.KOMPETENZ	Uhrzeit	Raum
Präsentationen überzeugen! Kommunikative Kompetenzförderung im Unterricht	12:30	3.09
Immer und überall – „Rund um ...“, das Internetportal für digital gestützten Unterricht (<i>Angebot der Schroedel Verlag GmbH</i>)	14:00	3.09
Das iPad als Werkzeug für Lehrerinnen und Lehrer	15:30	3.09

SCHULE.MEDIEN.TECHNIK	Uhrzeit	Raum
SVP-RLP Schulverwaltungsprogramm Rheinland-Pfalz	11:00, 14:00	* 0.29
Mobiles Moodle	11:00	4.01
Abschlussverfolgung und bedingte Verfügbarkeit in Moodle 2.x	12:30	4.01
Medienportal OMEGA – Anmeldung, Nutzung, Tricks & Kniffe	14:00	4.01
iPads in der Grundschule	15:30	4.01
Spiele programmieren mit Scratch - Grundschülerinnen und Grundschüler zeigen wie's geht!	11:00	4.03
Wikipedia im Unterricht. Chancen und Probleme	12:30, 15:30	4.03
Internet-Publikationen als Schülerprojekt mit Hilfe von Wiki-Systemen	14:00	4.03
OMNIA-Zeugnis – ein Programm, das sich Ihren Wünschen anpasst <i>(Angebot der AnBerIT UG)</i>	11:00, 14:00	4.04
Arbeiten mit MasterTool am PC, im Ausbildungsnetzwerk oder am Interaktivem Whiteboard sowie cloud- und webbasiertes Arbeiten mit dem MasterTool Online Player <i>(Angebot der co.Tec GmbH)</i>	11:00, 15:30	4.06
Schulhomepages	14:00	4.06
Helpdesk Schulische IT-Dienstleistungen	11:00 – 16:30	4.07
MNS+ 2.0 - Aufgaben der Anwendungsbetreuer	11:00	4.09
MNS+ 3.0 - Windows Server 2008 und Windows 7	12:30	4.09
MNS+ Version 2.0 - Die Webanwendung im unterrichtlichen Einsatz	14:00	4.09
ActivInspire - Tipps, Tricks und Neuerungen in ActivInspire 1.7. <i>(Angebot der Promethean GmbH)</i>	11:00	4.10
Interaktiv am Activboard - Die moderne Unterrichtsstunde <i>(Angebot der Promethean GmbH)</i>	12:30 15:30	4.10
Schülerfeedback-Systeme - steigern Sie die Mitarbeit Ihrer Schüler deutlich <i>(Angebot der Promethean GmbH)</i>	14:00	4.10

SCHULE.MEDIEN.TECHNIK



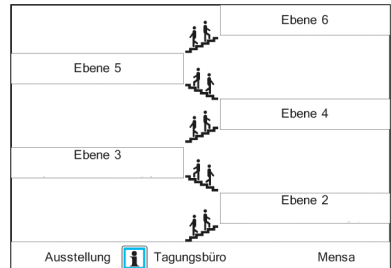
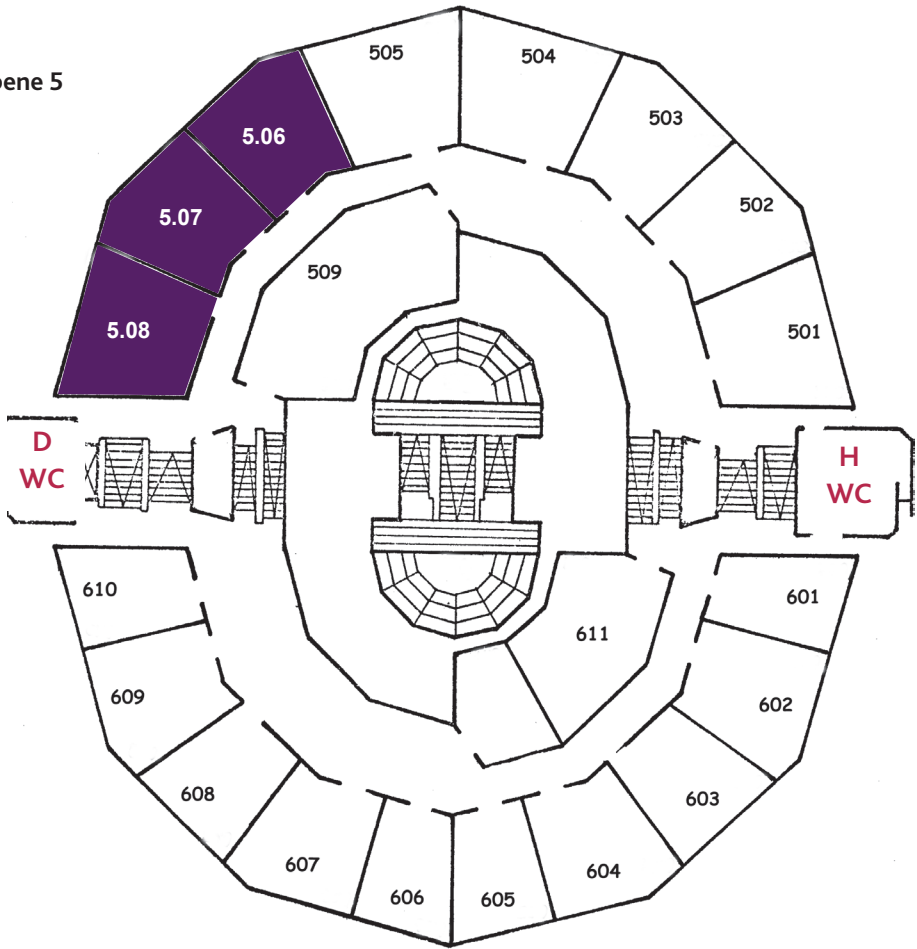
 IT-Service –
Angebote und Dienstleistungen des
Pädagogischen Landesinstituts

* Raum 0.29 befindet sich
im EG (s. S. 29)

SCHULE.MEDIEN.ENTWICKLUNG	Uhrzeit	Raum
Inverted Classroom - flipped Classroom: Der „umgedrehte Unterricht“ in der Praxis	11:00	5.06
Chemie digital – Medien im Chemie-Unterricht der Zukunft	12:30	5.06
Das Inverted Classroom Modell und Moodle – Ein didaktisches Konzept zur besseren Nutzung der Lernzeit im Klassenzimmer	14:00	5.06
Alles in Ordnung!? Regeln für mobile Geräte und der Einsatz von QR-Codes	11:00, 14:00	5.07
Gymnasium-Saarburg-3.0: Ein schuleigenes soziales Netzwerk als Werkzeug für den Jugendmedienschutz	12:30	5.07
remus – Rechtsfragen zu Multimedia und Internet in Schule und Hochschule	11:00	5.08
Externe Evaluation und Zielvereinbarungen: Eine gemeinsame Aufgabe von Schule – AQS – ADD-Schulabteilung – Beratungssystem des PL	12:30	5.08
Förderung von Medienkompetenz als Schulleitungsaufgabe	14:00	5.08
Präsentationen überzeugen! Kommunikative Kompetenzförderung im Unterricht	15:30	5.08

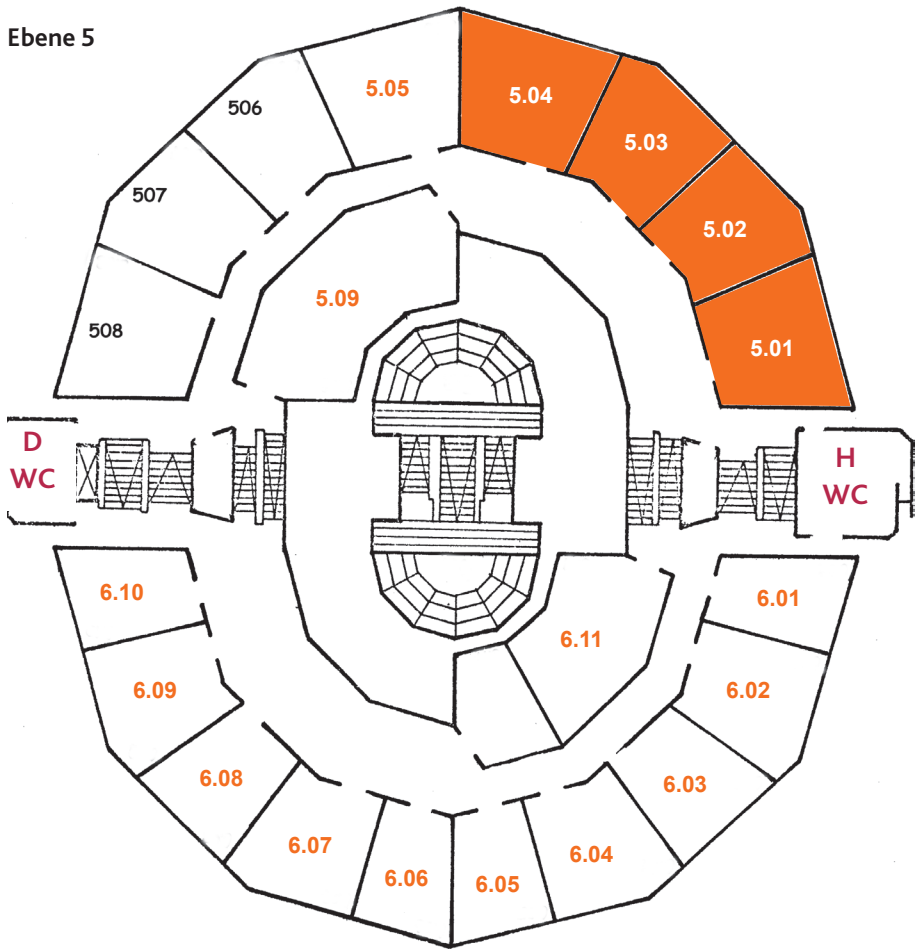
SCHULE.MEDIEN.ENTWICKLUNG

Ebene 5

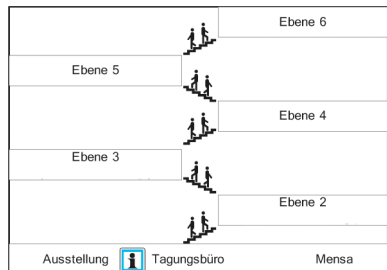


SCHULE.MEDIEN.PRAXIS	Uhrzeit	Raum
Ohrenspitzer - Zuhörförderung mit Schallexperimenten	11:00 – 16:30	* 0.06
Ohrenspitzer - Geräusche-Experimente	11:00	* 0.06
Radio STARTer - das Paket für den Start in die aktive Audioarbeit	12:30	* 0.06
Hotzenplotz - mit Grundschulkindern kleine Hörgeschichten erstellen	14:00	* 0.06
Landeswettbewerb Robotik	11:00	* 0.35
Roboter mit leJOS und Java programmieren	12:30	* 0.35
EduGine – Entwicklung von Handy- und anderen Spielen im Schulkontext	14:00	* 0.35
Rechnernetze mit Filius erkunden	15:30	* 0.35
COMEDISON: Präsentation mit Wort, Bild und Ton	11:00, 14:00	5.01
Mit COMEDISON das Web 2.0 verantwortungsvoll nutzen	12:30, 15:30	5.01
qualiboXX – Lern- und Arbeitsplattform für den Übergang Schule-Beruf	11:00, 14:00	5.02
Mobile Praktikumsportfolios - Portfolio-Arbeit von jedem Ort zu jeder Zeit	15:30	5.02
Vielfalt der Aufgaben für die Vielfalt der Lerner	11:00	5.03
Musizieren mit iPads - Die iBand-Saar hinter den Kulissen	12:30	5.03
iBooks, ePub & Co? Digitale Publikationen im Unterricht selbst erstellen	14:00	5.03
Sprachwerkstatt Deutsch: Lese- & Schreibkompetenz fördern & fordern mit Moodle	15:30	5.03
Mathe mal anders – und jetzt auch für unterwegs! (Angebot der Schroedel Verlag GmbH)	11:00	5.04
Raumgeometrie-Software im Mathematikunterricht. Neue Konzepte, Einsatzmöglichkeiten und Beispiele (Angebot der kapiere.de KG)	12:30	5.04
Dynamisch Funktionen entdecken!	14:00	5.04

Ebene 5



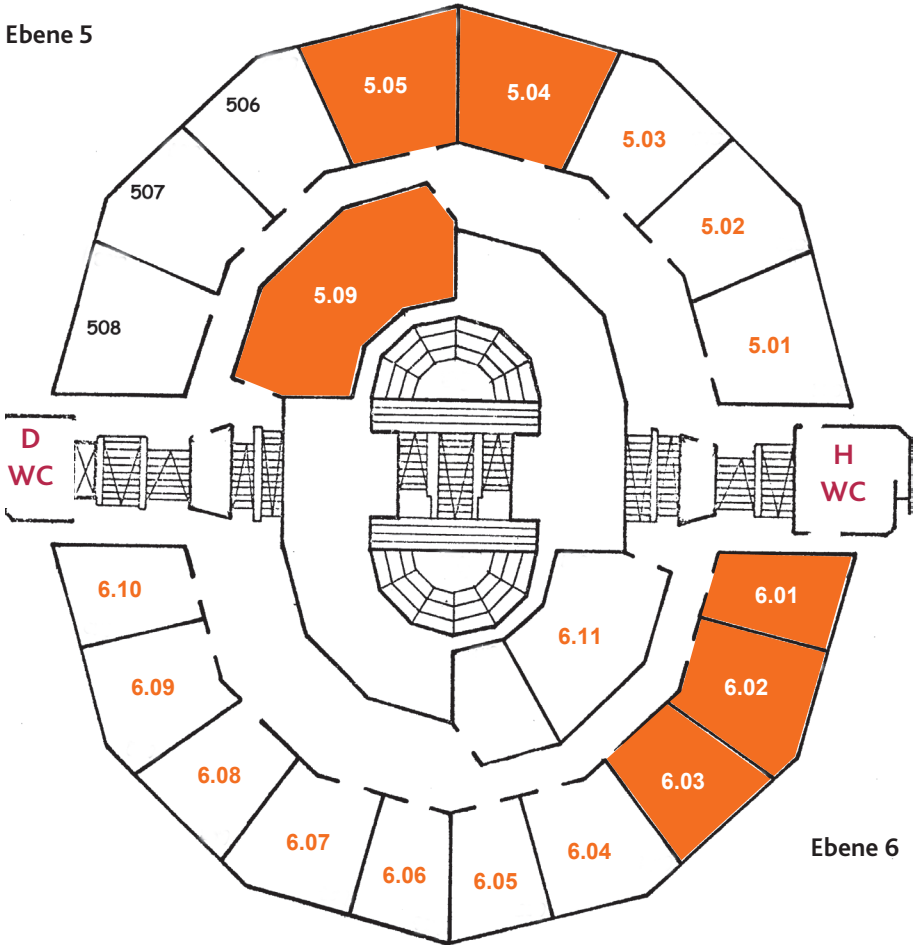
* Die Räume 0.06 und 0.35 befinden sich im EG (s. S.29)



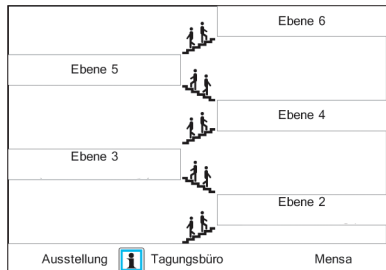
SCHULE.MEDIEN.PRAXIS	Uhrzeit	Raum
Dynamisch Geometrie entdecken!	15:30	5.04
Smartphone-Physics: Experimente mit Smartphone, Tablet-PC & Co. in Physikunterricht und -lehrerbildung	11:00, 12:30	5.05
Mathe: Einfach individuell fördern – Einsatzszenarien für alle Unterrichtsphasen mit bettermarks (Angebot der bettermarks GmbH)	14:00, 15:30	5.05
GeoGebra 4.2 im interaktiven Unterricht	11:00	5.09
Umsetzung der Leitidee Daten und Zufall mit GeoGebra	12:30	5.09
Vorstellung der Arbeit des GeoGebra-Instituts	14:00	5.09
Bruchrechnung mit GeoGebra für Einsteiger & Fortgeschrittene	15:30	5.09
Alltagsphysik auf den Punkt gebracht: Digitale Videoanalyse im Physikunterricht (Angebot der kاپieren.de KG)	11:00	6.01
Leseförderung mit digitalen Medien - Das Leseportal Onilo.de (Angebot der Verlag Friedrich Oetinger GmbH)	12:30, 15:30	6.01
Fördern und fordern im Unterricht mit ALFONS Lernwelt (Deutsch, Mathematik, Englisch) (Angebot der Schroedel Verlag GmbH)	14:00	6.01
Binnendifferenzierender Unterricht mit Aufgabentouren und WebQuests	11:00	6.02
Demokratieverständnis vermitteln! Lebensnah und multimedial	12:30	6.02
Medieneinsatz im Lateinunterricht – „Das Römerexperiment“ (www.planet-schule.de)	14:00	6.02
Frage trifft Antwort – Mobiles Lernen im naturwissenschaftlichen Unterricht	15:30	6.02
LEGO@Grundschule – mehr als bunte Bausteine!	11:00	6.03
Der MedienkomP@ss Rheinland-Pfalz – ein neues Angebot zur Medienkompetenz in der Primarstufe	12:30	6.03
Grundschüler forschen selbstständig mit der Internetplattform Mauswiesel nach der WebQuest-Methode	14:00	6.03
Schüler der Sekundarstufe forschen selbstständig mit der Internetplattform SELECT	15:30	6.03

SCHULE.MEDIEN.PRAXIS

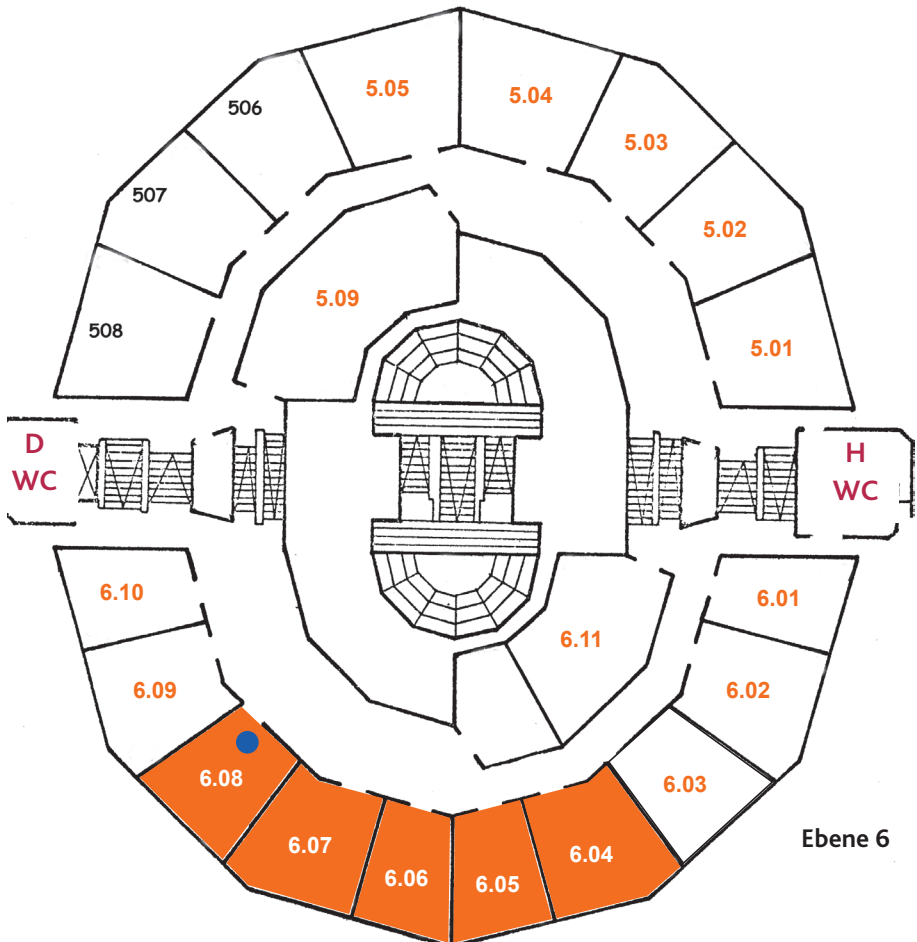
Ebene 5



Ebene 6

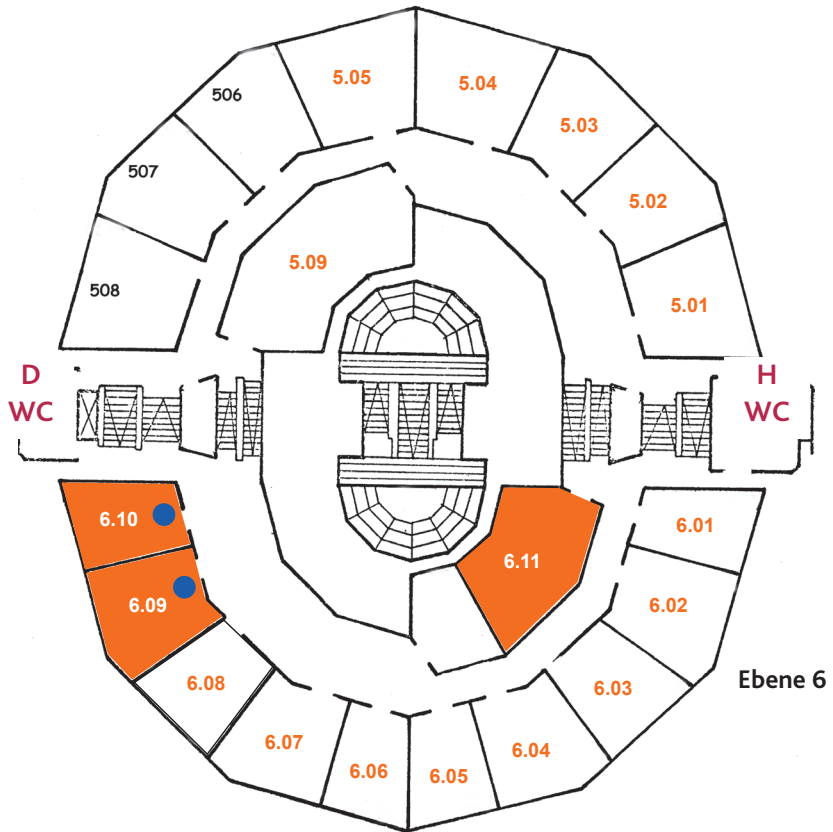


SCHULE.MEDIEN.PRAXIS	Uhrzeit	Raum
Unterschiede und Gemeinsamkeiten – Ein Morphing-Programm und seine didaktischen Möglichkeiten für Bildende Kunst und andere Fächer	11:00	6.04
Das ActivBoard im Englischunterricht (Sekundarstufe I)	12:30	6.04
Kunstunterricht kreativ am Interaktiven Whiteboard	14:00	6.04
Interaktives Whiteboard + Moodle + Tablet-PCs → mobil und vielfältig!	15:30	6.04
Mit Bilderbüchern Sprache fördern	11:00, 12:30	6.05
Webseiten gestalten mit Primolo (Angebot der LO Lehrer-Online GmbH)	14:00	6.05
Die Losleser - Multimediale Leseförderung für Schulkinder (Angebot der LO Lehrer-Online GmbH)	15:30	6.05
Pfalzmuseum unterwegs mit dem Artenfinder	11:00, 15:30	6.06
Geocaching - Möglichkeiten für den schulischen Einsatz	12:30	6.06
Kurz Vorge stellt: Aktuelle Materialien der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)	14:00	6.06
Voki, Prezi, Glogster und Learning-Apps: Online-Werkzeuge für die kreative Arbeit in eTwinning-Projekten	11:00	6.07
Woyzeck für´s Ohr: Möglichkeiten auditiver Texterschließung	12:30, 15:30	6.07
Bewegte Bewerbung – Erstellen einer Videobewerbung als Türöffner	14:00	6.07
Spanische Hörtexte (um)gestalten mit Audacity und kostenlosen Internetangeboten	11:00	6.08
Nutzungsmöglichkeiten einer Lernplattform zur Förderung des Fremdsprachenunterrichts und zur Vorbereitung der Delf-Prüfung (Französisch)	12:30	6.08
Mittel der pädagogischen Diagnostik im Lateinunterricht (Lehrbuchphase)	14:00	6.08
Erlebnis Latein - oder: Lernen durch Lesen	15:30	6.08



● Angebote im Rahmen des Fremdsprachentags finden Sie in den Räumen 6.08 bis 6.10

SCHULE.MEDIEN.PRAXIS	Uhrzeit	Raum
Kompetenzorientierung in den neuen Latein- und Griechisch-Lehrbüchern	11:00	6.09
Android-Apps (nicht nur) für Fremdsprachenlehrkräfte	12:30, 15:30	6.09
Elena - Fremdsprachenlernen ohne Fremdsprachenkenntnisse	14:00	6.09
Comment tu t'appelles? Un jeu interactif pour le primaire	11:00	6.10
Lesen und debattieren mit dem „Prix des lycéens allemands“	12:30	6.10
Réaliser facilement des exercices avec des outils du Web 2.0, utilisables sur smartphone android, iphone ou tablette tactile	14:00	6.10
Tele-Tandem: Projektbasierter deutsch-französischer Schüleraustausch mit neuen Medien	15:30	6.10
MEDIENSCOUTS.rlp - Austauschforum für betreuende Lehrkräfte (2008 - 2012) (geschlossener Teilnehmerkreis)	11:00	6.11
MEDIENSCOUTS.rlp 2013 - Informationsveranstaltung für die betreuenden Lehrkräfte (geschlossener Teilnehmerkreis)	14:00	6.11
Klasse(n)Blogs - eine eigene Online-Community für den Klassenraum	15:30	6.11



- Angebote im Rahmen des Fremdsprachentags finden Sie in den Räumen 6.08 bis 6.10

Bereich	Infoshops um 11:00 Uhr	Raum
Kompetenz	Verdammt. Hilfreich. Smartphones und Tablets für den Unterricht	3.01
Kompetenz	Schultaugliche iPad-Apps	3.03
Kompetenz	Das iPad als mobiler Klassensatz	3.04
Kompetenz	Die IWB-Werkstatt – Beratung und Informationen	3.05
Kompetenz	gameskompakt.de – Angebote zum Thema Computerspiele(n) im Unterricht	3.06
Kompetenz	Der digitale Schatten - Datensammlung und Geschäftsmodelle Sozialer Netzwerke	3.07
Kompetenz	Interaktive Arbeitsblätter für alle Fächer	3.09
Technik	SVP-RLP Schulverwaltungsprogramm Rheinland-Pfalz	0.29
Technik	Mobiles Moodle	4.01
Technik	Spiele programmieren mit Scratch - Grundschülerinnen und Grundschüler zeigen wie's geht!	4.03
Technik	OMNIA-Zeugnis – ein Programm, das sich Ihren Wünschen anpasst (<i>Angebot der AnBerIT UG</i>)	4.04
Technik	Arbeiten mit MasterTool am PC, im Ausbildungsnetzwerk oder am Interaktivem Whiteboard sowie cloud- und web-basiertes Arbeiten mit dem MasterTool Online Player (<i>Angebot der co.Tec GmbH</i>)	4.06
Technik	Helpdesk Schulische IT-Dienstleistungen	4.07
Technik	MNS+ 2.0 - Aufgaben der Anwendungsbetreuer	4.09
Technik	ActivInspire - Tipps, Tricks und Neuerungen in ActivInspire 1.7. (<i>Angebot der Promethean GmbH</i>)	4.10
Entwicklung	Inverted Classroom - flipped Classroom: Der „umgedrehte Unterricht“ in der Praxis	5.06
Entwicklung	Alles in Ordnung!? Regeln für mobile Geräte und der Einsatz von QR-Codes	5.07
Entwicklung	remus – Rechtsfragen zu Multimedia und Internet in Schule und Hochschule	5.08
Praxis	Ohrenspitzer - Zuhörförderung mit Schallexperimenten	0.06
Praxis	Ohrenspitzer - Geräusche-Experimente	0.06
Praxis	Landeswettbewerb Robotik	0.35

Bereich	Infoshops um 11:00 Uhr	Raum
Praxis	COMEDISON: Präsentation mit Wort, Bild und Ton	5.01
Praxis	qualiboXX – Lern- und Arbeitsplattform für den Übergang Schule-Beruf	5.02
Praxis	Vielfalt der Aufgaben für die Vielfalt der Lerner	5.03
Praxis	Mathe mal anders – und jetzt auch für unterwegs! (Angebot der Schroedel Verlag GmbH)	5.04
Praxis	Smartphone-Physics: Experimente mit Smartphone, Tablet-PC & Co. in Physikunterricht und -lehrerbildung	5.05
Praxis	GeoGebra 4.2 im interaktiven Unterricht	5.09
Praxis	Alltagsphysik auf den Punkt gebracht: Digitale Videoanalyse im Physikunterricht (Angebot der kapierten.de KG)	6.01
Praxis	Binnendifferenzierender Unterricht mit Aufgabentouren und WebQuests	6.02
Praxis	LEGO@Grundschule – mehr als bunte Bausteine!	6.03
Praxis	Unterschiede und Gemeinsamkeiten – Ein Morphing-Programm und seine didaktischen Möglichkeiten für Bildende Kunst und andere Fächer	6.04
Praxis	Mit Bilderbüchern Sprache fördern	6.05
Praxis	Pfalzmuseum unterwegs mit dem Artenfinder	6.06
Praxis	Voki, Prezi, Glogster und Learning-Apps: Online-Werkzeuge für die kreative Arbeit in eTwinning-Projekten	6.07
Praxis	Spanische Hörtexte (um)gestalten mit Audacity und kostenlosen Internetangeboten	6.08
Praxis	Kompetenzorientierung in den neuen Latein- und Griechisch-Lehrbüchern	6.09
Praxis	Comment tu t'appelles? Un jeu interactif pour le primaire	6.10
Praxis	MEDIENSCOUTS.rlp - Austauschforum für betreuende Lehrkräfte (2008 - 2012) (geschlossener Teilnehmerkreis)	6.11

Bereich	Infoshops um 12:30 Uhr	Raum
Kompetenz	iTutorial – anspruchsvolle Dokumentation von Arbeitsabläufen mit iMovie und Stillshot	3.01
Kompetenz	Potentiale von Computerspielen und ihren Spielern	3.03
Kompetenz	Placity und Kaiserdom App - Schüler entwickeln eine App	3.04
Kompetenz	Die IWB-Werkstatt – Beratung und Informationen	3.05
Kompetenz	Schülerprojekte Jugendmedienschutz	3.06
Kompetenz	Smartphones und Datenschutz - die Spitzel in der Hosentasche	3.07
Kompetenz	Präsentationen überzeugen! Kommunikative Kompetenzförderung im Unterricht	3.09
Technik	Abschlussverfolgung und bedingte Verfügbarkeit in Moodle 2.x	4.01
Technik	Wikipedia im Unterricht. Chancen und Probleme	4.03
Technik	Helpdesk Schulische IT-Dienstleistungen	4.07
Technik	MNS+ 3.0 - Windows Server 2008 und Windows 7	4.09
Technik	Interaktiv am Activboard - Die moderne Unterrichtsstunde (<i>Angebot der Promethean GmbH</i>)	4.10
Entwicklung	Chemie digital – Medien im Chemie-Unterricht der Zukunft	5.06
Entwicklung	Gymnasium-Saarburg-3.0: Ein schuleigenes soziales Netzwerk als Werkzeug für den Jugendmedienschutz	5.07
Entwicklung	Externe Evaluation und Zielvereinbarungen: Eine gemeinsame Aufgabe von Schule – AQS – ADD-Schulabteilung – Beratungssystem des PL	5.08
Praxis	Ohrenspitzer - Zuhörförderung mit Schallexperimenten	0.06
Praxis	Radio STARTer - das Paket für den Start in die aktive Audioarbeit	0.06
Praxis	Roboter mit leJOS und Java programmieren	0.35
Praxis	Mit COMEDISON das Web 2.0 verantwortungsvoll nutzen	5.01
Praxis	Musizieren mit iPads - Die iBand-Saar hinter den Kulissen	5.03

Bereich	Infoshops um 12:30 Uhr	Raum
Praxis	Raumgeometrie-Software im Mathematikunterricht. Neue Konzepte, Einsatzmöglichkeiten und Beispiele (Angebot der <i>kapieren.de KG</i>)	5.04
Praxis	Smartphone-Physics: Experimente mit Smartphone, Tablet-PC & Co. in Physikunterricht und -lehrerbildung	5.05
Praxis	Umsetzung der Leitidee Daten und Zufall mit GeoGebra	5.09
Praxis	Leseförderung mit digitalen Medien - Das Leseportal Onilo.de (Angebot der <i>Verlag Friedrich Oetinger GmbH</i>)	6.01
Praxis	Demokratieverständnis vermitteln! Lebensnah und multimedial	6.02
Praxis	Der Medienkomp@ss Rheinland-Pfalz – ein neues Angebot zur Medienkompetenz in der Primarstufe	6.03
Praxis	Das ActivBoard im Englischunterricht (Sekundarstufe I)	6.04
Praxis	Mit Bilderbüchern Sprache fördern	6.05
Praxis	Geocaching - Möglichkeiten für den schulischen Einsatz	6.06
Praxis	Woyzeck für´s Ohr: Möglichkeiten auditiver Texterschließung	6.07
Praxis	Nutzungsmöglichkeiten einer Lernplattform zur Förderung des Fremdsprachenunterrichts und zur Vorbereitung der Delf-Prüfung (Französisch)	6.08
Praxis	Android-Apps (nicht nur) für Fremdsprachenlehrkräfte	6.09
Praxis	Lesen und debattieren mit dem „Prix des lycéens allemands“	6.10

Bereich	Infoshops um 14:00 Uhr	Raum
Kompetenz	iInklusion – Das iPad als Hilfsmittel für Seh-, Körper- und Hörbehinderte	3.01
Kompetenz	Tablet - Na klar ... oder? Diskussions- und Informationsrunde	3.03
Kompetenz	iPad-Klasse im Einsatz	3.04
Kompetenz	Die IWB-Werkstatt – Beratung und Informationen	3.05
Kompetenz	Schülerprojekte Jugendschutz	3.06
Kompetenz	Nicht alles was geht ist auch erlaubt - Urheberrechte im Alltag	3.07
Kompetenz	Immer und überall – „Rund um ...“, das Internetportal für digital gestützten Unterricht (Angebot der Schroedel Verlag GmbH)	3.09
Technik	SVP-RLP Schulverwaltungsprogramm Rheinland-Pfalz	0.29
Technik	Medienportal OMEGA – Anmeldung, Nutzung, Tricks & Kniffe	4.01
Technik	Internet-Publikationen als Schülerprojekt mit Hilfe von Wiki-Systemen	4.03
Technik	OMNIA-Zeugnis – ein Programm, das sich Ihren Wünschen anpasst (Angebot der AnBerIT UG)	4.04
Technik	Schulhomepages	4.06
Technik	Helpdesk Schulische IT-Dienstleistungen	4.07
Technik	MNS+ Version 2.0 - Die Webanwendung im unterrichtlichen Einsatz	4.09
Technik	Schülerfeedback-Systeme - steigern Sie die Mitarbeit Ihrer Schüler deutlich (Angebot der Promethean GmbH)	4.10
Entwicklung	Das Inverted Classroom Modell und Moodle – Ein didaktisches Konzept zur besseren Nutzung der Lernzeit im Klassenzimmer	5.06
Entwicklung	Alles in Ordnung!? Regeln für mobile Geräte und der Einsatz von QR-Codes	5.07
Entwicklung	Förderung von Medienkompetenz als Schulleitungsaufgabe	5.08
Praxis	Ohrenspitzer - Zuhörförderung mit Schallexperimenten	0.06

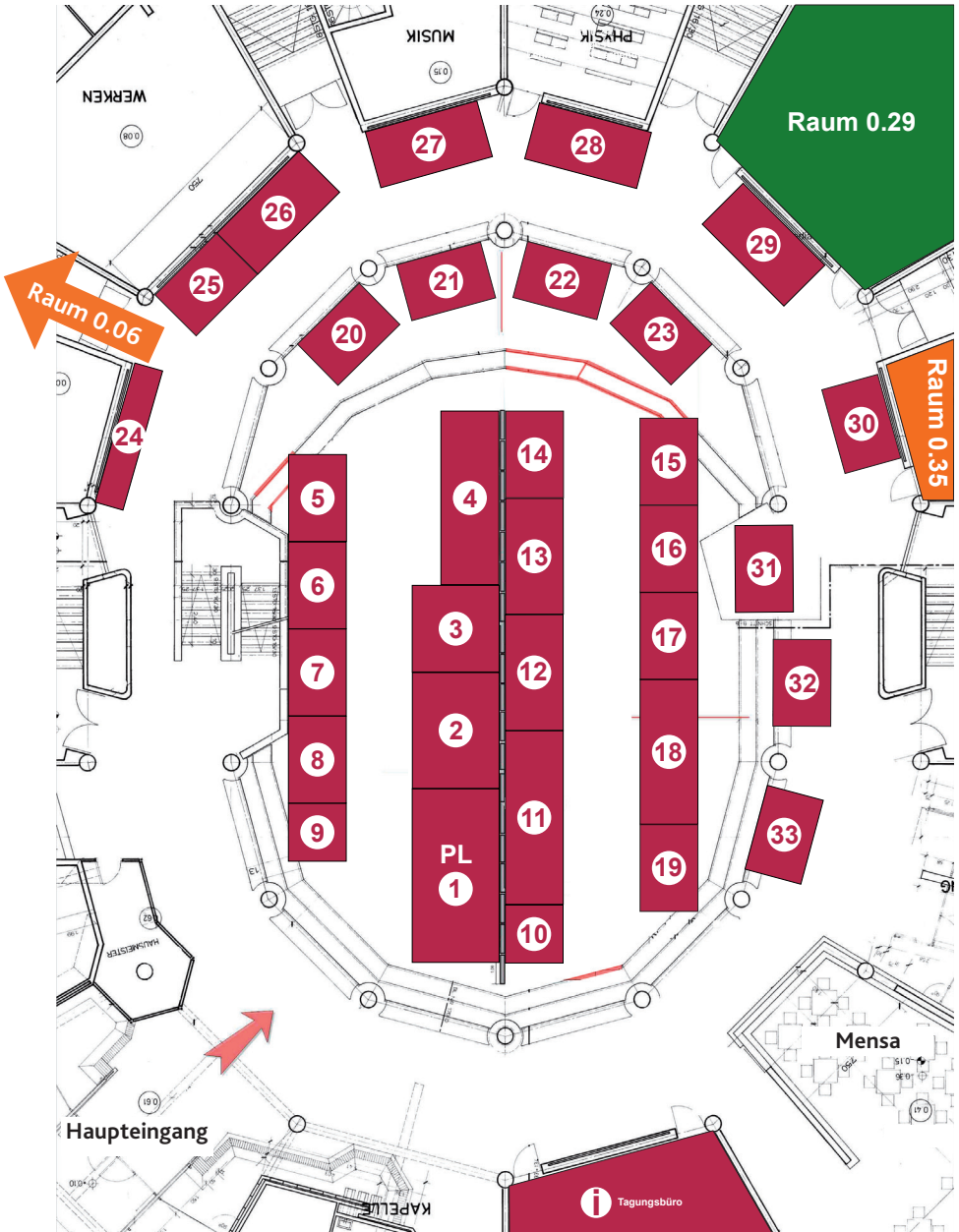
Bereich	Infoshops um 14:00 Uhr	Raum
Praxis	Hotzenplotz - mit Grundschulkindern kleine Hörgeschichten erstellen	0.06
Praxis	EduGine – Entwicklung von Handy- und anderen Spielen im Schulkontext	0.35
Praxis	COMEDISON: Präsentation mit Wort, Bild und Ton	5.01
Praxis	qualiboXX – Lern- und Arbeitsplattform für den Übergang Schule-Beruf	5.02
Praxis	iBooks, ePub & Co? Digitale Publikationen im Unterricht selbst erstellen	5.03
Praxis	Dynamisch Funktionen entdecken!	5.04
Praxis	Mathe: Einfach individuell fördern – Einsatzszenarien für alle Unterrichtsphasen mit bettermarks <i>(Angebot der bettermarks GmbH)</i>	5.05
Praxis	Vorstellung der Arbeit des GeoGebra-Instituts	5.09
Praxis	Fördern und fordern im Unterricht mit ALFONS Lernwelt (Deutsch, Mathematik, Englisch) <i>(Angebot der Schroedel Verlag GmbH)</i>	6.01
Praxis	Medieneinsatz im Lateinunterricht – „Das Römerexperiment“ (www.planet-schule.de)	6.02
Praxis	Grundschüler forschen selbstständig mit der Internetplattform Mauswiesel nach der WebQuest-Methode	6.03
Praxis	Kunstunterricht kreativ am Interaktiven Whiteboard	6.04
Praxis	Webseiten gestalten mit Primolo <i>(Angebot der LO Lehrer-Online GmbH)</i>	6.05
Praxis	Kurz Vorgestellt: Aktuelle Materialien der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)	6.06
Praxis	Bewegte Bewerbung – Erstellen einer Videobewerbung als Türöffner	6.07
Praxis	Mittel der pädagogischen Diagnostik im Lateinunterricht (Lehrbuchphase)	6.08
Praxis	Elena - Fremdsprachenlernen ohne Fremdsprachenkenntnisse	6.09
Praxis	Réaliser facilement des exercices avec des outils du Web 2.0, utilisables sur smartphone android, iphone ou tablette tactile	6.10

Bereich	Infoshops um 15:30 Uhr	Raum
Kompetenz	Open Educational Resources: Digitale und offene Materialien für den Unterricht	3.01
Kompetenz	Das iPad im Schulunterricht - Best Practices (Angebot der <i>kapieren.de KG</i>)	3.03
Kompetenz	Mobiles Lernen, digital story telling und Ästhetische Bildung	3.04
Kompetenz	Die IWB-Werkstatt – Beratung und Informationen	3.05
Kompetenz	gameskompakt.de – Angebote zum Thema Computerspiele(n) im Unterricht	3.06
Kompetenz	Datenschutz und Datensicherheit an Schulen	3.07
Kompetenz	Das iPad als Werkzeug für Lehrerinnen und Lehrer	3.09
Technik	iPads in der Grundschule	4.01
Technik	Wikipedia im Unterricht. Chancen und Probleme	4.03
Technik	Arbeiten mit MasterTool am PC, im Ausbildungsnetzwerk oder am Interaktivem Whiteboard sowie cloud- und web- basiertes Arbeiten mit dem MasterTool Online Player (Angebot der <i>co.Tec GmbH</i>)	4.06
Technik	Helpdesk Schulische IT-Dienstleistungen	4.07
Technik	Interaktiv am Activboard - Die moderne Unterrichtsstunde (Angebot der <i>Promethean GmbH</i>)	4.10
Entwicklung	Präsentationen überzeugen! Kommunikative Kompetenzförderung im Unterricht	5.08
Praxis	Ohrenspitzer - Zuhörförderung mit Schallexperimenten	0.06
Praxis	Rechnernetze mit Filius erkunden	0.35
Praxis	Mit COMEDISON das Web 2.0 verantwortungsvoll nutzen	5.01
Praxis	Mobile Praktikumsportfolios - Portfolio-Arbeit von jedem Ort zu jeder Zeit	5.02
Praxis	Sprachwerkstatt Deutsch: Lese- & Schreibkompetenz fördern & fordern mit Moodle	5.03
Praxis	Dynamisch Geometrie entdecken!	5.04

Bereich	Infoshops um 15:30 Uhr	Raum
Praxis	Mathe: Einfach individuell fördern – Einsatzszenarien für alle Unterrichtsphasen mit bettermarks (Angebot der bettermarks GmbH)	5.05
Praxis	Bruchrechnung mit GeoGebra für Einsteiger & Fortgeschrittene	5.09
Praxis	Leseförderung mit digitalen Medien - Das Leseportal Onilo.de (Angebot der Verlag Friedrich Oetinger GmbH)	6.01
Praxis	Frage trifft Antwort – Mobiles Lernen im naturwissenschaftlichen Unterricht	6.02
Praxis	Schüler der Sekundarstufe forschen selbstständig mit der Internetplattform SELECT	6.03
Praxis	Interaktives Whiteboard + Moodle + Tablet-PCs → mobil und vielfältig!	6.04
Praxis	Die Losleser - Multimediale Leseförderung für Schulkinder (Angebot der LO Lehrer-Online GmbH)	6.05
Praxis	Pfalzmuseum unterwegs mit dem Artenfinder	6.06
Praxis	Woyzeck für's Ohr: Möglichkeiten auditiver Texterschließung	6.07
Praxis	Erlebnis Latein - oder: Lernen durch Lesen	6.08
Praxis	Android-Apps (nicht nur) für Fremdsprachenlehrkräfte	6.09
Praxis	Tele-Tandem: Projektbasierter deutsch-französischer Schüleraustausch mit neuen Medien	6.10
Praxis	Klasse(n)Blogs - eine eigene Online-Community für den Klassenraum	6.11

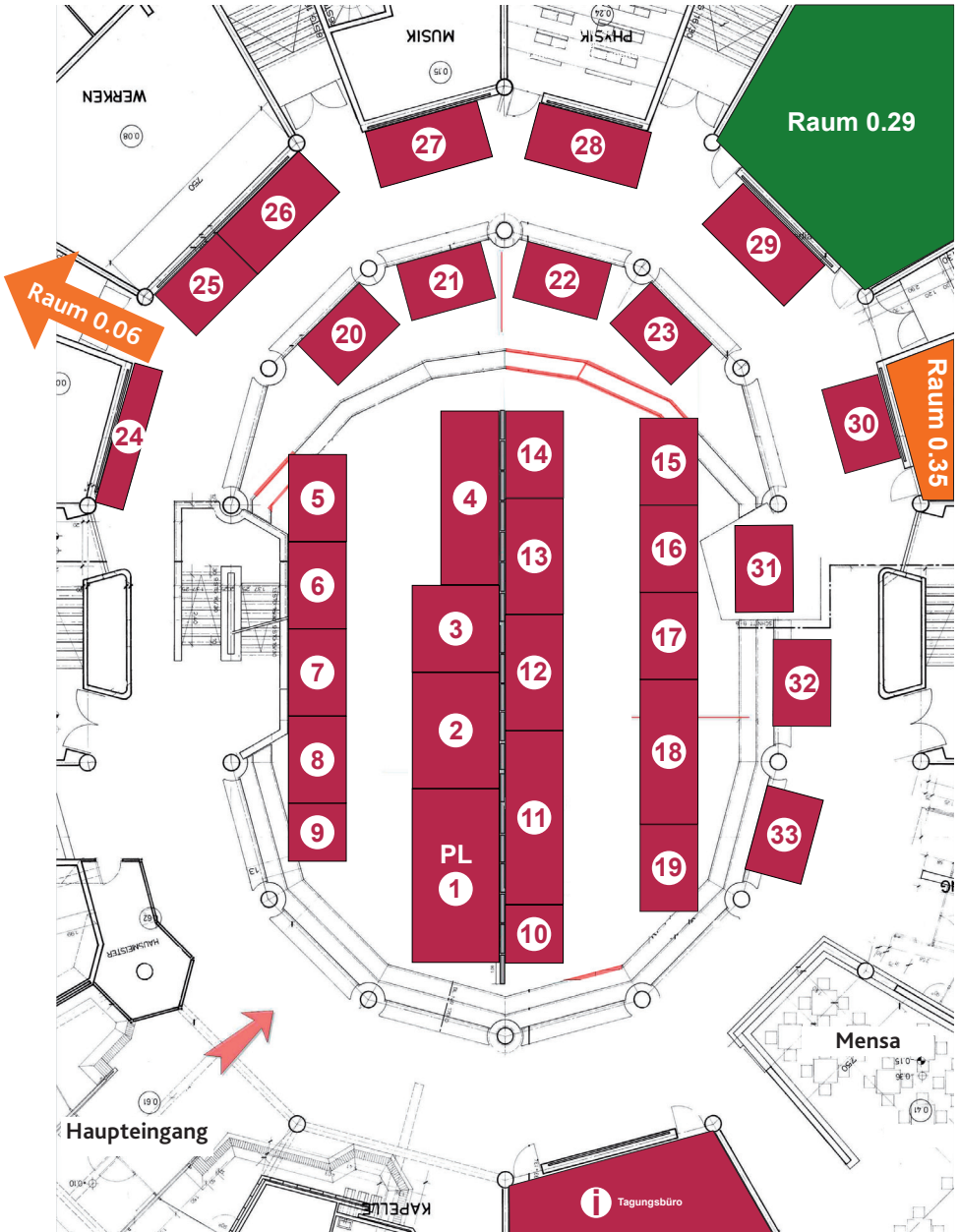
Aussteller	Internet	Ebene / Stand
AQS	www.aqs.rlp.de	EG / 3
CASIO Europe GmbH	www.casio.de	EG / 13
co.Tec Gesellschaft für Softwaredistribution mbH	www.cotec.de	EG / 18
Conen Produkte GmbH & Co. KG	www.conen-gmbh.de	EG / 4
EFWI	www.efwi.de	EG / 7
EPSON Deutschland GmbH	www.epson.de	EG / 12
Ernst Klett Verlag GmbH	www.klett.de	EG / 24
F&L Schulorganisation GmbH+CoKG	www.schulorganisation.com	EG / 33
FWU Institut für Film und Bild	www.fwu.de	EG / 5
GIDA GmbH	www.gida.de	EG / 14
Griemert-MEDIA GmbH	www.ivalis.de	EG / 25
Gutmann GmbH	www.gutmanncorp.de	EG / 15
heinekingmedia GmbH	www.digitales-schwarzes-brett.de	EG / 19
ILF Mainz	www.ilf-mainz.de	EG / 8
kapieren.de	www.kapieren.de	EG / 20
Knobloch GmbH	www.knobloch-gmbh.de	EG / 30
LANDER Software	www.lander-sw.de	EG / 16
Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK)	www.lmk-online.de	EG / 11
Lauer-Direkt GmbH	www.lauer-direkt.de	EG / 27
LEGO Education	www.LEGOeducation.de	EG / 32

Aussteller EG



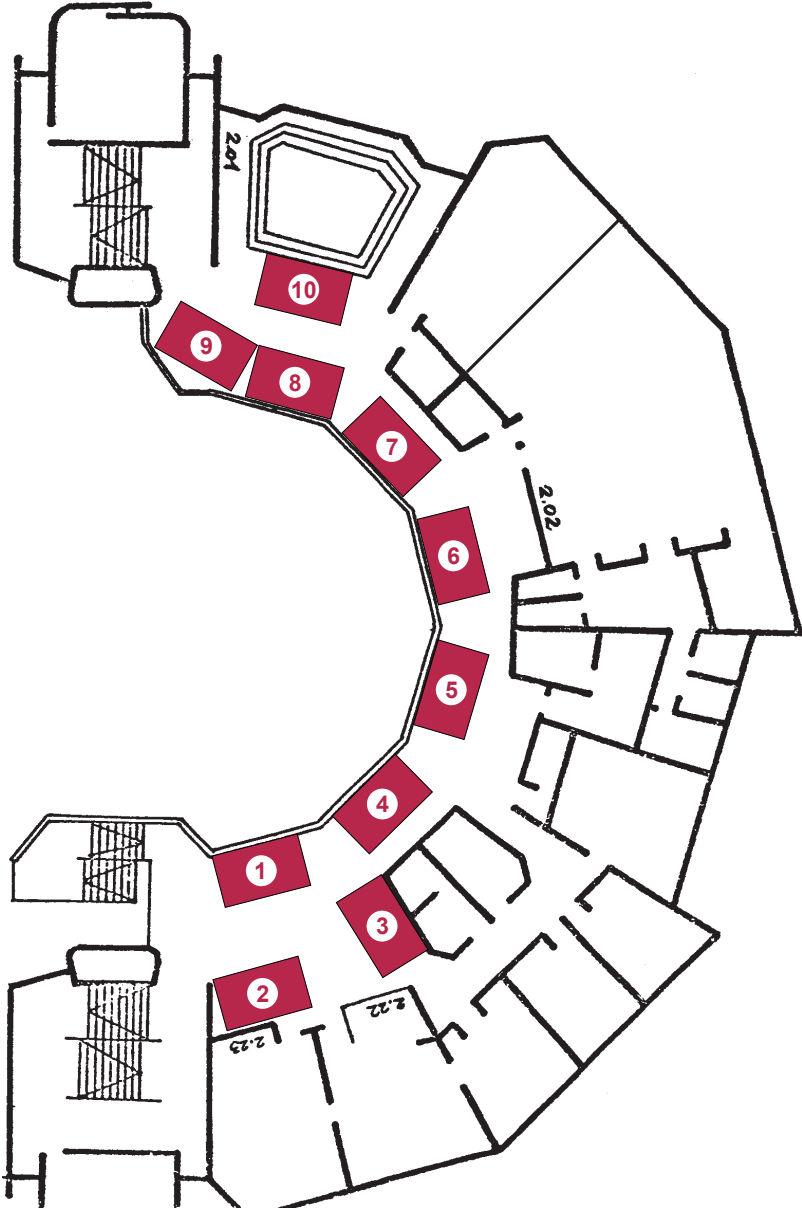
Aussteller	Internet	Ebene / Stand
LO Lehrer-Online GmbH	www.lehrer-online.de	EG / 22
LPE Naturwissenschaft & Technik GmbH	www.vernier-in-der-schule.de	EG / 31
MBWWK Abt. 4C - Projekt SVP-RLP „Schulverwaltungsprogramm“	www.svp-rlp.de	EG / 9
medialesson GmbH	www.ml-schulwebseite.de	EG / 21
Pädagogisches Landesinstitut Rheinland-Pfalz	www.pl.rlp.de	EG / 1
Promethean GmbH	www.prometheanworld.com	EG / 29
Renz GmbH	www.renzgmbh.de	EG / 28
SchulKinoWoche Rheinland-Pfalz	www.schulkinowoche.bildung-rp.de	EG / 10
SCHWARZ Computer Systeme GmbH	www.schwarz.de	EG / 23
SMART Technologies (Germany) GmbH	www.smarttech.de	EG / 26
SWR	www.planet-schule.de	EG / 2
Texas Instruments	www.education.ti.com/de	EG / 17
Verbraucherzentrale Rheinland-Pfalz e.V.	www.vz-rlp.de	EG / 6

Aussteller EG



Aussteller	Internet	Ebene / Stand
bettermarks GmbH	www.bettermarks.de	2 / 7
Bildungshaus Westermann Schroedel Diesterweg Schöningh	www.schroedel.de	2 / 1
eTwinning / Pädagogischer Austauschdienst	www.etwinning.de	2 / 2
HERDT-Verlag für Bildungsmedien GmbH	www.herdt.com	2 / 5
LAK (Landesarbeitskreis Medien Rheinland-Pfalz e.V.)	www.dimez.de	2 / 10
Park Körner GmbH	www.park-koerner.de	2 / 6
PONS GmbH	www.pons.eu	2 / 8
t-droste	www.t-droste.de	2 / 3
Verband der Volkshochschulen von Rheinland-Pfalz	www.vhs-rlp.de	2 / 4
Verlag Friedrich Oetinger GmbH	www.onilo.de	2 / 9

Aussteller Ebene 2



Aussteller

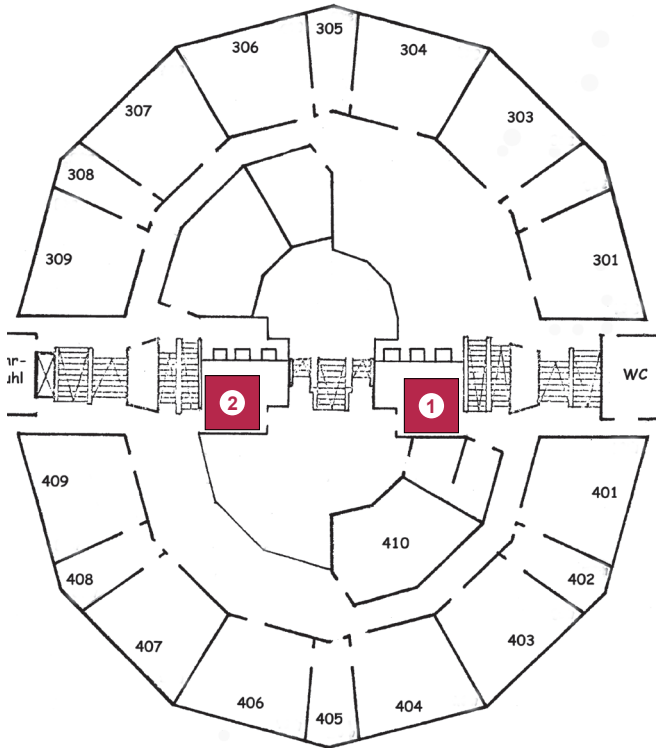
Jugend präsentiert /
Wissenschaft im Dialog gGmbH
Virtuelles Zentrum für Lehrerbildung

Internet

www.jugend-praesentiert.info
www.vzl-hessen.de

Ebene / Stand

4 / 1
4 / 2

Aussteller Ebene 4**Des Weiteren finden Sie auf der Ebene 6:****Aussteller**

Pfalzmuseum für Naturkunde -
POLLICHIA-Museum

Internet

www.pfalzmuseum.de

Ebene / Stand

6 / 1

Notizen:

A series of horizontal dashed lines for taking notes.



Rheinland-Pfalz

PÄDAGOGISCHES
LANDESINSTITUT

Butenschönstrasse 2
67346 Speyer

pl@pl.rlp.de
www.pl.rlp.de