



Regionales Medien-Trainingscenter am BK Rheinbach



NEUE TERMINE

25. NOVEMBER 2010 INTERNET STATT SPRACHLABOR

Fremdsprachen lernen mit vielfältigen Internet-Werkzeugen

20. JANUAR 2011 ANCHORED INSTRUCTION: AUFGABENFILME

Lernende erzählen im Team Problemsituationen im Aufgabenfilm

3. FEBRUAR 2011 WIKIS: KOOPERATIVE WISSENSNETZWERKE

Texte selbstorganisiert erstellen & online redaktionell bearbeiten

17. MÄRZ 2011 PODCASTS: KREATIVE AUDIO-PRÄSENTATION

Reportagen oder Hörbücher: Audio-Dateien selbst erstellen

7. APRIL 2011 FASZINATION TRICK- FILM

Mit iStopMotion
Trickfilme selbst erstellen

12. MAI 2011 BLOGS: KOMMUNIZIEREN & KOOPERIEREN

Schul- oder Klassen-Zeitung oder Praktikumsbericht als Blog

9. JUNI 2011 SPIELEND LERNEN MIT INTERAKTIVEN SPIELEN

Mediengestützte interaktive Lernspiele selbst erstellen

30. JUNI 2011 IPOD@SCHULE

Wie der MP3-Player den Unterricht bereichern kann

Zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen!

Motivationsplus durch Medien

Lust am Lernen wecken wollen Lehrende - und erleben doch jeden Tag aufs Neue die Grenzen ihres Engagements. Zu groß ist die Ablenkung durch die elektronischen Unterhaltungsmedien, mit denen junge Leute heute wie selbstverständlich umgehen. Viele fragen sich daher: Kann ich die Jugendlichen nicht vielleicht „da abholen, wo sie stehen“? Kann man denn die elektronischen Unterhaltungsmedien nicht auch zum Lernen nutzen? Das würde ja bedeuten: Zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen!

Wer nun enthusiastisch nach den Stichworten „**Schule Lernen Medien**“ **googelt**, erhält tatsächlich 2 Millionen Ergebnisse. Schnell schleicht sich da vor dem Bildschirm der Frust ein: Die Treffer kann ich doch nicht alle studieren... Und welche Medien soll ich überhaupt auswählen? Und wie kann ich die Medien, für die ich mich dann entscheide, überhaupt didaktisch sinnvoll in den Unterricht integrieren?

Außerdem gibt es jede Menge Unsicherheiten: Wie lässt sich mit Medien das Lernen solider Kernkompetenzen fördern? Braucht man nicht viel zu viel kostbare Zeit zum Aufbau komplexer Medien, die dann von der echten Lernzeit abgeht? Und wird nicht das Lernen mit Medien viel zu schnell zum Selbstzweck?

Hier geben die Workshops am Medienzentrum des Berufskollegs Rheinbach Gelegenheit zum Wissensaufbau über Mediendidaktik und Medientechnik, Gelegenheit zu Diskussionen und Erfahrungsaustausch mit Kolleginnen und Kollegen, und vor allem Gelegenheit, ganz einfach einmal selbst diese Medien auszuprobieren und eigene Barrieren spielerisch zu überwinden, frei nach dem Motto: **Do it yourself!**

Lernen mit der digitalen Generation

Medien-Workshops

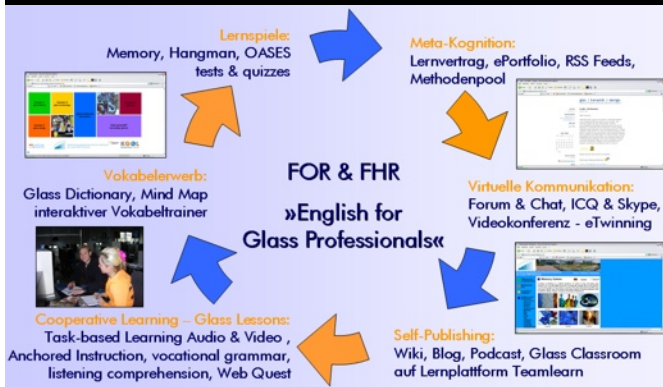
Junge Leute wissen oft besser als wir „alten Hasen“, wie man das Internet bedient, wie man mit dem Handy Filme dreht oder wie man einen Podcast produziert. Das heißt aber noch lange nicht, dass sie diese Medien auch für ihr eigenes Lernen nutzen. Warum nicht die Expertise der digitalen Generation und die der Lehrenden als Lernexperten zusammenbringen, so dass die einen von den anderen lernen? Im interaktiven Prozess der selbstorganisierten und kooperativ-kreativen Medien-Nutzung lassen sich dann nicht nur die klassischen Soft Skills wie Methoden- und Sozialkompetenz schulen: Über die mehrfache Elaboration der Inhalte wird gleichzeitig auch die Fachkompetenz gefördert. Klarer Vorteil: Die Lernenden melden nach medienunterstützten Unterrichtseinheiten ein **Motivationsplus** zurück!



Wer Lust und Laune hat, selbst einmal mediales Lernen auszuprobieren, der ist herzlich zu den **Workshops** am Regionales Medien-Trainingscenter in Rheinbach eingeladen.

Anmeldung:
fortbildung@bkrheinbach.de

Bis bald in Rheinbach grüßen Sie herzlich
OStD Walter Dernbach
Schulleiter
und Dr. Stephanie Merkenich
Kordinatorin des Trainingscenters



Was wird gemacht?

Workshop-Inhalte

Sprachlabore sind „out“ – die vielfältigen audio-visuellen Optionen des Internets dagegen „in“ beim modernen Fremdsprachen-Lernen! Online-Lexika und ihre Audio-Dateien helfen bei der Aussprache schwieriger fremdsprachlicher Wörter, dual mit Text und Bild codierte interaktive Vokabeltrainer oder Vokabel-Memoryspiele helfen bei der Wortschatz-Erweiterung, selbst erstellte Audio-Dateien bringen sonst zurückhaltende Schüler in die Sprachanwendung, originalsprachliches Video-Material hilft bei der Verbesserung des Hörverständnisses und vielfältige interaktive Tools schaffen Schreibenanlässe in der Fremdsprache.

Warum nicht Partner im Ausland suchen, mit denen man z.B. ein Wiki gemeinsam gestalten kann? Neben der medientechnischen Seite steht v.a. die Frage des didaktischen Nutzens von Internet-Tools für das Fremdsprachen-Lernen im Vordergrund: In welchen Kontexten des Fremdsprachen-Unterrichts können Internet-Tools sinnvoll eingesetzt werden? Entwickeln Sie Ideen und Szenarien, indem Sie selbst einige Internet-Tools ausprobieren!

Praxisbeispiele aus dem Modellversuch KooL am BK Rheinbach zum Kooperativen Lernen in webbasierten Lernumgebungen in der beruflichen Erstausbildung erhalten Sie auch: In der Berufsfachschule für Glas und Glasgestaltung wurde z.B. die komplexe Online-Lehr-Lernumgebung „English for Glass Professionals“ entwickelt, die mehrere Internet-Tools verbindet und im berufsbezogenen Fremdsprachen-Unterricht mit Erfolg eingesetzt wird. Klicken Sie sich durch!

Ziele:

- Lehrerinnen und Lehrer kennen für das Fremdsprachen-Lernen sinnvolle Internet-Tools, ihre Funktionsweise sowie Bedeutung in der Wissens-Gesellschaft.
- Lehrerinnen und Lehrer können exemplarische Internet-Tools didaktisch sinnvoll im Präsenz- wie Distanzlernen einsetzen, also im Unterricht genauso wie in Projekten mit ausländischen Partnern.
- Lehrerinnen und Lehrer können didaktische Szenarien zum kooperativen und selbstorganisierten Fremdsprachen-Lernen mit Internet entwickeln.
- Lehrerinnen und Lehrer können exemplarische Internet-Tools inhaltlich adäquat einsetzen sowie technisch einrichten und betreuen (z.B. interaktiver Vokabeltrainer, Memoryspiel, Lexika mit Audio-Dateien, Wiki, Blog, Podcasts, Aufgabenfilme nach Anchored Instruction).

Internet statt Sprachlabor Fremdsprachenlernen heute

Internet-Tools-Workshop Fremdsprachenlernen heute

Adressaten:

Lehrerinnen und Lehrer an berufsbildenden Schulen mit Fortbildungsinteresse am Lernen mit Neuen Medien / Social Software.

Organisationsform:

handlungsorientiertes Praxis-Seminar mit Hinweisen zu Medientechnik und vor allem zur Mediendidaktik: Ausprobieren von Erstellung und Nutzung von Internet-Tools zum Fremdsprachen-Lernen am Computer (auf beiden Plattformen möglich: Windows & Apple OS X), Entwicklung unterrichtlicher Szenarien.

Moderation:

Dr. Stephanie Merkenich
Koordinatorin des Regionalen Medien-Trainingscenters
am Berufskolleg des Landes NRW, Rheinbach

Vorkenntnisse:

Keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich.

Materialien:

Technik und Info-Material wird vom BK Rheinbach gestellt: Computerarbeitsplatz, W-LAN-Internetzugang, Handouts etc. Sie können aber gerne Ihr eigenes Notebook mitbringen, (Sinnvoll: eigener USB-Stick)

Termin:

Donnerstag, 25. November 2010
14 bis 17 Uhr

Ort:

Staatliches Berufskolleg Rheinbach
Zu den Fichten 19
53359 Rheinbach

Anmeldung:

fortbildung@bkrheinbach.de
www.bkrheinbach.de



Was wird gemacht?

Workshop-Inhalte

Das didaktische Prinzip der Anchored Instruction beruht auf der Vorstellung einer „verankerten Anleitung“ durch das narrative (erzählerische) Format von Filmen. Die Theorie: Aufgabenfilme „erzählen“ eine situative Geschichte, in der ein Problem versteckt ist, das gelöst werden muss. Durch die Geschichte erhöht sich die Identifikation mit dem Problem und dieses wird im Kopf „verankert“.

Besonders effizient: Schülerinnen und Schüler denken sich selbst lernstoffbezogene Problemstellungen aus, entwickeln eine Geschichte, schreiben ein „Drehbuch“ und filmen diese Geschichte selbst. Im kooperativen Unterricht können dann mehrere Teams mehrere Aufgabenfilme erstellen, die die Teams gegenseitig bearbeiten, also die Probleme lösen, und mit Feedback bewerten – eine komplexe kooperative Handlungsaufgabe. Vorkenntnisse? Nicht nötig. Aufgabenfilme können auch von reinen „Nutzern“ und Computer-Laien rasch gefilmt, bearbeitet und ggf. online gestellt werden. Neben der medientechnischen Seite steht v.a. die Frage des didaktischen Nutzens von Aufgabenfilmen im Vordergrund: In welchen unterrichtlichen Kontexten können diese sinnvoll eingesetzt werden? Entwickeln Sie Ideen und Szenarien, indem Sie selbst Aufgabenfilme drehen!

Praxisbeispiele aus dem Modellversuch KooL am BK Rheinbach zum Kooperativen Lernen in webbasierten Lernumgebungen in der beruflichen Erstausbildung erhalten Sie auch: In der Berufsfachschule für Glastechnik und Glasgestaltung stellen Schülerinnen und Schüler schriftliche Handlungsaufgaben im Fremdsprachenunterricht als Video. Schauen Sie sich diese an!

Ziele:

- Lehrerinnen und Lehrer kennen das didaktische Prinzip der Anchored Instruction und die lernpsychologischen Grundlagen bei der Erstellung von Aufgabenfilmen durch Lernende für den Lernprozess.
- Lehrerinnen und Lehrer können Aufgabenfilme didaktisch sinnvoll in komplexen kooperativen Settings mit Produktions-, Erarbeitungs- und Feedback-Phasen einsetzen.
- Lehrerinnen und Lehrer können Aufgabenfilme mit einfachen technischen Mitteln erstellen, bearbeiten (Schnitt mit MovieMaker, iMovie oder QuickTime Pro) und ggf. online stellen (Komprimierung).

Anchored Instruction: Aufgabenfilme

Anchored Instruction-Workshop

Kommunizieren - Kooperieren - Interagieren

Adressaten:

Lehrerinnen und Lehrer an berufsbildenden Schulen mit Fortbildungsinteresse am Lernen mit Neuen Medien / Social Software.

Organisationsform:

handlungsorientiertes Praxis-Seminar mit Hinweisen zu Medientechnik und vor allem zur Mediendidaktik: Ausprobieren der Erstellung von Aufgabenfilmen mit Video Cam oder Handy Cam und Computer (auf beiden Plattformen möglich: Windows & Apple OS X), Entwicklung unterrichtlicher Szenarien.

Moderation:

Dr. Stephanie Merkenich
Kordinatorin des Regionalen Medien-Trainingscenters
am Berufskolleg des Landes NRW, Rheinbach

Vorkenntnisse:

Keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich.

Materialien:

Technik und Info-Material wird vom BK Rheinbach gestellt: Computerarbeitsplatz, W-LAN-Internetzugang, Handouts etc. Sie können aber gerne Ihr eigenes Notebook mitbringen, (Sinnvoll: eigener USB-Stick)

Termin:

Donnerstag, 20. Januar 2011
14 bis 17 Uhr

Ort:

Staatliches Berufskolleg Rheinbach
Zu den Fichten 19
53359 Rheinbach

Anmeldung:

fortbildung@bkrheinbach.de
www.bkrheinbach.de



Was wird gemacht?

Workshop-Inhalte

Wikis sind eine einfach zu nutzende Social Software, die über das Internet das schnelle und gleichberechtigte Erstellen von Texten durch mehrere Teilnehmer erlaubt.

Vorkenntnisse? Nicht nötig. Wikis können auch von reinen „Nutzern“ und Computer-Laien mit kostenfreien Tools rasch eingerichtet werden.

Neben der medientechnischen Seite steht v.a. die Frage des didaktischen und lernpsychologischen Nutzens von Wikis im Vordergrund: In welchen unterrichtlichen Kontexten können Wikis sinnvoll eingesetzt werden? Entwickeln Sie Ideen und Szenarien, indem Sie selbst ein Wiki schreiben!

Praxisbeispiele aus dem Modellversuch KooL am BK Rheinbach zum Kooperativen Lernen in webbasierten Lernumgebungen in der beruflichen Erstausbildung erhalten Sie auch: In der Berufsfachschule für Glastechnik und Glasgestaltung wird z.B. jahrgangs- und sogar schulübergreifend ein Lexikon rund um das Thema Glas von Schülern für Schüler geschrieben: Das Glaskompendium-Wiki. Klicken Sie sich durch!

Ziele:

- Lehrerinnen und Lehrer kennen Wikis, ihre Struktur und Funktionsweise sowie ihre Bedeutung in der Wissens-Gesellschaft.
- Lehrerinnen und Lehrer können Wikis didaktisch sinnvoll im Präsenz- wie Distanzlernen einsetzen, also im Unterricht genauso wie während Praktikumszeiten.
- Lehrerinnen und Lehrer können didaktische Szenarien entwickeln, in denen Wikis kooperatives und selbstorganisiertes Lernen unterstützen.
- Lehrerinnen und Lehrer können Wikis inhaltlich moderieren sowie technisch einrichten (mit verschiedenen Software-Optionen wie z.B. Schulwiki, GeboGebo oder MediaWiki) und betreuen.

Wikis

Kooperative Wissensnetzwerke

Wiki-Workshop

Kooperative Wissensnetzwerke

Adressaten:

Lehrerinnen und Lehrer an berufsbildenden Schulen mit Fortbildungsinteresse am Lernen mit Neuen Medien / Social Software.

Organisationsform:

Handlungsorientiertes Praxis-Seminar mit Hinweisen zu Medientechnik und vor allem zur Mediendidaktik: Ausprobieren von Nutzung und Einrichtung eines Wikis am Computer (auf beiden Plattformen möglich: Windows & Apple OS X), Entwicklung unterrichtlicher Szenarien.

Moderation:

Dr. Stephanie Merkenich
Kordinatorin des Regionalen Medien-Trainingscenters
am Berufskolleg des Landes NRW, Rheinbach

Vorkenntnisse:

Keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich.

Materialien:

Technik und Info-Material wird vom BK Rheinbach gestellt: Computerarbeitsplatz, W-LAN-Internetzugang, Handouts etc. Sie können aber gerne Ihr eigenes Notebook mitbringen, (Sinnvoll: eigener USB-Stick)

Termin:

Donnerstag, 3. Februar 2011
14 bis 17 Uhr

Ort:

Staatliches Berufskolleg Rheinbach
Zu den Fichten 19
53359 Rheinbach

Anmeldung:

fortbildung@bkrheinbach.de
www.bkrheinbach.de



Was wird gemacht?

Workshop-Inhalte

Podcasts sind Audio-Dateien, die im Unterricht zum Lernen eingesetzt werden können. Für den Lernprozess sinnvoll sind Podcasts v.a. dann, wenn Lernende diese selbst produzieren. Podcasts sind das „etwas anderen Präsentationsmedium“.

Ob Vokabel-Lernen, Hörbücher, Interviews oder Berichte: Der besondere Reiz beim Podcasten liegt im Mischen mehrerer Tonspuren, also selbst aufgenommener Sprache mit Musik und Sounds – ganz wie im Radio. Vorkenntnisse? Nicht nötig. Podcasts können auch von reinen „Nutzern“ und Computer-Laien mit kostenfreien Tools rasch erstellt werden.

Neben der medientechnischen Seite steht v.a. die Frage des didaktischen Nutzens von Podcasts im Vordergrund: In welchen unterrichtlichen Kontexten können Podcasts sinnvoll eingesetzt werden? Entwickeln Sie Ideen und Szenarien, indem Sie selbst einen Podcast produzieren!

Praxisbeispiele aus dem Modellversuch KooL am BK Rheinbach zum Kooperativen Lernen in webbasierten Lernumgebungen in der beruflichen Erstausbildung erhalten Sie auch: In der Berufsfachschule für Glas und Glasgestaltung und in der Berufsfachschule für Gestaltung wird regelmäßig „gepodcastet“: Lernende stellen auf Englisch ihre Gesellenstücke vor oder produzieren Radio-Beiträge über Meinungsumfragen zum Medien-Nutzungsverhalten. Hören Sie rein!

Ziele:

- Lehrerinnen und Lehrer kennen Podcasts, ihre Funktionsweise sowie ihre Bedeutung in der Wissens-Gesellschaft.
- Lehrerinnen und Lehrer können Podcasts didaktisch sinnvoll im Präsenz- wie Distanzlernen einsetzen, also im Unterricht genauso wie während Praktikumszeiten.
- Lehrerinnen und Lehrer können didaktische Szenarien entwickeln, in denen Podcasts kooperatives und selbstorganisiertes Lernen unterstützen.
- Lehrerinnen und Lehrer können die Erstellung von Podcasts durch Schülerinnen und Schüler inhaltlich moderieren sowie technisch kompetent begleiten (Audacity oder Garageband).

Podcasts

Kreative Audio-Präsentationen

Podcast-Workshop

Kreative Audio-Präsentationen

Adressaten:

Lehrerinnen und Lehrer an berufsbildenden Schulen mit Fortbildungsinteresse am Lernen mit Neuen Medien / Social Software.

Organisationsform:

Handlungsorientiertes Praxis-Seminar mit Hinweisen zu Medientechnik und vor allem zur Mediendidaktik: Anhören von Schüler-Podcasts und Erstellen eigener Podcasts am Computer (auf beiden Plattformen möglich: Windows & Apple OS X), Entwicklung unterrichtlicher Szenarien.

Moderation:

Dr. Stephanie Merkenich

Koordinatorin des Regionalen Medien-Trainingscenters am Berufskolleg des Landes NRW, Rheinbach

Vorkenntnisse:

Keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich.

Materialien:

Technik und Info-Material wird vom BK Rheinbach gestellt: Computerarbeitsplatz, W-LAN-Internetzugang, Handouts etc. Sie können aber gerne Ihr eigenes Notebook mitbringen, (Sinnvoll: eigener USB-Stick)

Termin:

Donnerstag, 17. März 2011
14 bis 17 Uhr

Ort:

Staatliches Berufskolleg Rheinbach
Zu den Fichten 19
53359 Rheinbach

Anmeldung:

fortbildung@bkrheinbach.de
www.bkrheinbach.de



Was wird gemacht?

Workshop-Inhalte

Wer hat nicht fasziniert King Kong zugeschaut, wie er sich die Skyline von New York entlang hangelt? Und wer hat nicht mit Luke Skywalker gefiebert in der phantastischen Welt von Star Wars, mit Wallace & Gromit gelacht oder mit dem Sandmännchen geträumt? Die Begeisterung für Film-Animationen lässt sich auch für's Lernen nutzen. Klingt irgendwie schräg? Ist es aber gar nicht. Trickfilme selber drehen: Egal ob Knetgummianimation, Legotrick oder vielleicht ein Legofilm – die Kreativität im Umgang mit Material, Kamera und Lichttechnik unterstützt auch die Freude am Umgang mit den Inhalten und ist gut für's Lernen.

Klarer Vorteil: Die komplexe Organisationsarbeit und die kreativen Aufgaben zur Visualisierung von Handlung in Zeit und Raum mit Papier oder Knetgummi fördern im selbstorganisierten Lernen die sog. „Soft Skills“ wie Methodenkompetenz, Zeitmanagement und Projektmanagement. Komplexe und abstrakte Inhalte lassen sich darüber hinaus mit iStop Motion hervorragend visualisieren und eröffnen damit neue Lern-Spielräume. Dies überzeugt Naturwissenschaftler in der Regel schneller als Geisteswissenschaftler.

Egal ob Simulation physikalische Abläufe oder kreative Literatur-Adaptionen – mit selbst gedrehten Trickfilmen lässt sich Platons Höhlengleichnis genauso gut erläutern wie die elektromagnetische Wechselwirkung. Die Erfahrung zeigt: Die Schülerinnen und Schüler haben viel Freude an der Kreativität und lernen ihren Inhalt während der kreativen Phase der Trickfilm-Erstellung sicher beherrschen.

Ziele:

- Lehrerinnen und Lehrer kennen das Software-Programm zur Trickfilm-Erstellung iStopMotion und seine Basis-Funktionen.
- Lehrerinnen und Lehrer können exemplarische Trickfilm-Sequenzen selbst erstellen und technische Probleme bewältigen.
- Lehrerinnen und Lehrer können didaktisch sinnvolle unterrichtliche Settings entwickeln, in denen die Trickfilm-Erstellung kooperatives und selbstorganisiertes Lernen unterstützen sowie der Verfestigung von Lerninhalten dient.

Faszination Trickfilm Trickfilme selbst erstellen mit iStopMotion

Trickfilm-Workshop

Trickfilme selbst erstellen mit iStopMotion

Adressaten:

Lehrerinnen und Lehrer an berufsbildenden Schulen mit Fortbildungsinteresse am Lernen mit Neuen Medien / Social Software.

Organisationsform:

handlungsorientiertes Praxis-Seminar mit Hinweisen zu Medientechnik und vor allem zur Mediendidaktik: Ausprobieren des Trickfilm-Programms iStop Motion und Erstellung kleiner Trickfilm-Sequenzen (auf beiden Plattformen möglich: Windows & Apple OS X), Entwicklung unterrichtlicher Szenarien.

Moderation:

Dr. Stephanie Merkenich
Kordinatorin des Regionalen Medien-Trainingscenters
am Berufskolleg des Landes NRW, Rheinbach

Vorkenntnisse:

Keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich.

Materialien:

Technik und Info-Material wird vom BK Rheinbach gestellt: Computerarbeitsplatz, W-LAN-Internetzugang, Handouts etc. Sie können aber gerne Ihr eigenes Notebook mitbringen, (Sinnvoll: eigener USB-Stick)

Termin:

Donnerstag, 7. April 2011
14 bis 17 Uhr

Ort:

Staatliches Berufskolleg Rheinbach
Zu den Fichten 19
53359 Rheinbach

Anmeldung:

fortbildung@bkrheinbach.de
www.bkrheinbach.de



Was wird gemacht?

Workshop-Inhalte

Blogs sind eine einfach zu nutzende Social Software, die über das Internet das Kommunizieren und Diskutieren von „Gästen“ über vom Eigner des Blogs als Autor gesetzte Themen-Schwerpunkte ermöglicht.

Blogs können themenorientiert sein, z.B. als Schul-Zeitung oder Praktikumsbericht, oder auch als Unterrichts-Tagebuch oder Instrument zur Schüler-Selbstevaluation von Lernprodukten.

Vorkenntnisse? Nicht nötig. Blogs können auch von reinen „Nutzern“ und Computer-Laien mit kostenfreien Tools rasch eingerichtet werden. Neben der medientechnischen Seite steht v.a. die Frage des didaktischen und lernpsychologischen Nutzens von Blogs im Vordergrund: In welchen unterrichtlichen Kontexten können Blogs sinnvoll eingesetzt werden? Entwickeln Sie Ideen und Szenarien, indem Sie selbst bloggen!

Praxisbeispiele aus dem Modellversuch KooL am BK Rheinbach zum Kooperativen Lernen in webbasierten Lernumgebungen in der beruflichen Erstausbildung erhalten Sie auch: In der Berufsfachschule für Glastechnik und Glasgestaltung bloggen Schülerinnen und Schüler z.B. im Fremdsprachen-Unterricht über ihre Texte und geben sich gegenseitig Korrekturhinweise zu Sprache und Inhalt. Klicken Sie sich durch!

Ziele:

- Lehrerinnen und Lehrer kennen Blogs, ihre Struktur und Funktionsweise sowie ihre Bedeutung in der Wissens-Gesellschaft.
- Lehrerinnen und Lehrer können Blogs didaktisch sinnvoll im Präsenz- wie Distanzlernen einsetzen, also im Unterricht genauso wie während Praktikumszeiten.
- Lehrerinnen und Lehrer können didaktische Szenarien entwickeln, in denen Blogs kooperatives und selbstorganisiertes Lernen unterstützen.
- Lehrerinnen und Lehrer können Blogs inhaltlich moderieren sowie technisch einrichten (mit verschiedenen Software-Optionen wie z.B. Wordpress oder Blogger) und betreuen.

Blogs:
Kommunizieren
Kooperieren
Interagieren

Blog-Workshop

Kommunizieren - Kooperieren - Interagieren

Adressaten:

Lehrerinnen und Lehrer an berufsbildenden Schulen mit Fortbildungsinteresse am Lernen mit Neuen Medien / Social Software.

Organisationsform:

Handlungsorientiertes Praxis-Seminar mit Hinweisen zu Medientechnik und vor allem zur Mediendidaktik: Ausprobieren und Nutzung eines Blogs am Computer (auf beiden Plattformen möglich: Windows & Apple OS X), Entwicklung unterrichtlicher Szenarien.

Moderation:

Dr. Stephanie Merkenich
 Koordinatorin des Regionalen Medien-Trainingscenters am Berufskolleg des Landes NRW, Rheinbach

Vorkenntnisse:

Keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich.

Materialien:

Technik und Info-Material wird vom BK Rheinbach gestellt: Computerarbeitsplatz, W-LAN-Internetzugang, Handouts etc. Sie können aber gerne Ihr eigenes Notebook mitbringen, (Sinnvoll: eigener USB-Stick)

Termin:

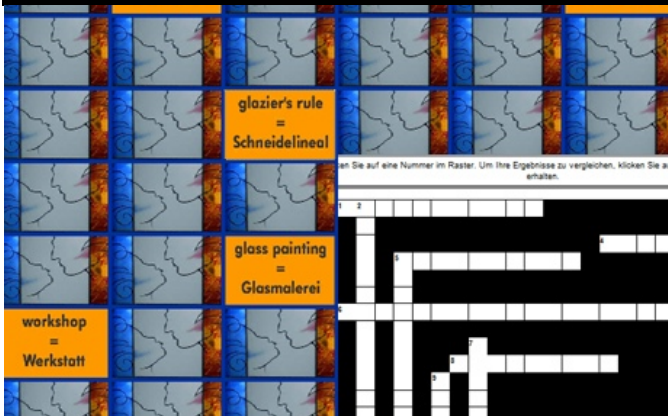
Donnerstag, 12. Mai 2011
 14 bis 17 Uhr

Ort:

Staatliches Berufskolleg Rheinbach
 Zu den Fichten 19
 53359 Rheinbach

Anmeldung:

fortbildung@bkrheinbach.de
 www.bkrheinbach.de



Was wird gemacht?

Workshop-Inhalte

Spielend lernen macht einfach mehr Spaß: Inhalte wiederholen oder verfestigen auf spielerische Art und Weise freut Schüler und macht Lehrern das Leben leichter. Sind Lernspiele einmal erstellt, können sie stets aufs Neue eingesetzt werden.

Die Erstellung klassischer Kreuzworträtsel oder Wortsuchspiele bzw. Kreuzwortpuzzles, von Memory oder Hangman sowie Multiple Choice-Übungen, Zuordnungsübungen oder Lückentexten können sowohl interaktiv erstellt und auf einer html-Seite veröffentlicht werden. Nutzbar sind diese interaktiven Dateien auch im Netzwerk oder lokal auf dem Desktop. Wer möchte, kann sie auch ausdrucken und im Unterricht einsetzen. Programmierkenntnisse sind nicht nötig – Editoren machen es ganz leicht, diese Spiele zu erstellen.

Für Schüler ein großer Spaß: Kompetitive Online-Spiele, bei denen Gruppen gegen Gruppen spielen – Wer es zuerst geschafft hat, hat gewonnen! Auch hier stellen die Entwickler Editoren zur Verfügung, die das „Füttern“ mit Lerninhalten zum Kinderspiel machen. Besonderer Clou: Schülerinnen und Schüler entwickeln diese Spiele selbständig für jeweils andere Lerngruppen – ein großer Spaß.

Ziele:

- Lehrerinnen und Lehrer kennen das Software-Programm Hotpotatoes sowie Editoren für Memory und Hangman sowie für kompetitive Wettbewerbsspiele wie Study Buddy oder OASES.
- Lehrerinnen und Lehrer können exemplarische Spiele selbst erstellen und technische Probleme bewältigen.
- Lehrerinnen und Lehrer können didaktisch sinnvolle unterrichtliche Settings entwickeln, in denen die Lernspiele sinnvoll zum Begriffslernen oder zur Wiederholung von Fachtermini sowie zum Vokabel-Lernen eingesetzt werden können.

Spielend lernen

Mediengestützte Lernspiele

Lernspiele-Workshop

Spielend lernen mit mediengestützten Lernspielen

Adressaten:

Lehrerinnen und Lehrer an berufsbildenden Schulen mit Fortbildungsinteresse am Lernen mit Neuen Medien / Social Software.

Organisationsform:

handlungsorientiertes Praxis-Seminar mit Hinweisen zu Medientechnik und vor allem zur Mediendidaktik: Ausprobieren von Erstellung und Nutzung einfacher Lernspiele am Computer (auf beiden Plattformen möglich: Windows & Apple OS X), Entwicklung unterrichtlicher Szenarien.

Moderation:

Dr. Stephanie Merkenich

Koordinatorin des Regionalen Medien-Trainingscenters am Berufskolleg des Landes NRW, Rheinbach

Vorkenntnisse:

Keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich.

Materialien:

Technik und Info-Material wird vom BK Rheinbach gestellt: Computerarbeitsplatz, W-LAN-Internetzugang, Handouts etc. Sie können aber gerne Ihr eigenes Notebook mitbringen, (Sinnvoll: eigener USB-Stick)

Termin:

Donnerstag, 9. Juni 2011

14 bis 17 Uhr

Ort:

Staatliches Berufskolleg Rheinbach

Zu den Fichten 19

53359 Rheinbach

Anmeldung:

fortbildung@bkrheinbach.de

www.bkrheinbach.de



Was wird gemacht?

Workshop-Inhalte

Ob YouTube oder iTunes - alle kennen diese Portale und verbinden damit bestenfalls Unterhaltung, im ungünstigsten Fall dagegen eine überflüssige Selbstvermarktungs-Kultur. Ja, es stimmt: Auf beiden Portalen gibt es viele selbst erstellte Filmchen oder Audio-Dateien, die die Welt nicht braucht. ABER: Immer mehr ernstzunehmende Wissenschaftler oder Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens nutzen diese Kanäle, um ihre Thesen zu veröffentlichen oder Debatten anzustoßen. YouTube & Co. sind also ernstzunehmende Plattformen im Internet.

Nicht nur die Inhalte werden ernsthafter - YouTube hat z.B. YouTube Edu für den Bildungsbereich eröffnet und bei iTunes gibt es im Podcast-Portal unzählige kostenfreie Bildungspodcasts, z.T. findet man hier Vorlesungen von Universitäts-Professoren, genauso wie Sprachlern-Kurse oder populärwissenschaftliche Wissens-Sendungen, auch der Knopf im Ohr, der Kopfhörer des mp3-Players sollte nicht aus dem Unterricht verbannt werden. Ganz im Gegenteil!

Warum nicht mit Lernenden gemeinsam Flash-Cards zum Lernen erstellen, z.B. beim Begriffslernen oder zum Vokabel-Lernen? Warum nicht Präsentationen über Beamer vom iPod aus an die Wand werfen? Warum nicht Aufgabenfilme mit der Kamera im iPod aufnehmen? Warum nicht Audio-Dateien erstellen, z.B. Reportagen, Hörbücher oder Wissens-Sendungen à la „Tim fragt Tom“ und über den iPod anhören? Lernen Sie den iPod bzw. den mp3-Player als gewinnbringendes Lernwerkzeug kennen, das den Medien-Mix Ihres Unterrichts bereichert...

Ziele:

- Lehrerinnen und Lehrer kennen den iPod bzw. den mp3-Player und seine Funktionalitäten - theoretisch sowie praktisch.
- Lehrerinnen und Lehrer kennen exemplarische didaktische Szenarien, die mit Hilfe des iPods bzw. des mp3-Players gestaltet werden können.
- Lehrerinnen und Lehrer können didaktisch sinnvolle unterrichtliche Settings entwickeln, in denen der iPod bzw. mp3-Player sinnvoll im Unterricht und zum Lernen eingesetzt werden kann.

iPOD@schule Wie der mp3-Player den Unterricht bereichern kann

iPOD@Schule-Workshop

Wie der mp3-Player den Unterricht bereichern kann

Adressaten:

Lehrerinnen und Lehrer an berufsbildenden Schulen mit Fortbildungsinteresse am Lernen mit Neuen Medien / Social Software.

Organisationsform:

handlungsorientiertes Praxis-Seminar mit Hinweisen zu Medientechnik und vor allem zur Mediendidaktik: Ausprobieren der Funktionalitäten des iPod (nano) und Entwicklung unterrichtlicher Szenarien.

Moderation:

Dr. Stephanie Merkenich
Koordinatorin des Regionalen Medien-Trainingscenters
am Berufskolleg des Landes NRW, Rheinbach

Vorkenntnisse:

Keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich.

Materialien:

Technik und Info-Material wird vom BK Rheinbach gestellt: iPod (nano) und Computerarbeitsplatz, W-LAN-Internetzugang, Handouts etc. Sie können aber gerne Ihr eigenes Notebook mitbringen, (Sinnvoll: eigener USB-Stick)

Termin:

Mittwoch, 30. Juni 2011
14 bis 17 Uhr

Ort:

Staatliches Berufskolleg Rheinbach
Zu den Fichten 19
53359 Rheinbach

Anmeldung:

fortbildung@bkrheinbach.de
www.bkrheinbach.de