

Eintritt frei
20.03. 11 – 16 Uhr
21.03. 9 – 16 Uhr

BayernLab

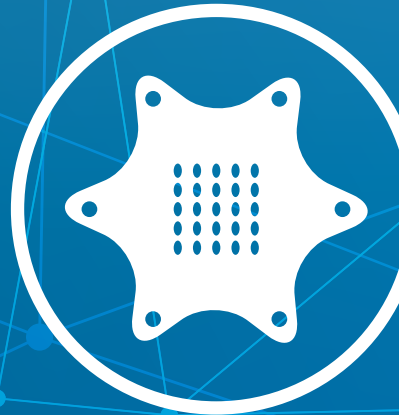
Eine Initiative des Bayerischen Staatsministeriums
der Finanzen und für Heimat



DigiPädNEA-Tage

Digitalisierung der Grund- und Mittelschulen

Vorträge und Workshops
zum Unterrichtsfach Informatik und
digitalen Klassenzimmer



Medienzentrum
Neustadt a.d.A / Bad Windsheim

Ausstellung „Technik im digitalen Klassenzimmer“

activ-panel Promethean – VS Möbel

interaktiver Touchscreen von Clevertouch – Bastian Bürosysteme

Teachi, der Medienwagen – Bastian Bürosysteme

Administration von iPads – acs group/Teacherstore

iPad als Ersatz von Dokumentenkameras – acs group /Teacherstore

Lösungen für tablet-gestützten Unterricht acs group/Teacherstore

3D-Drucker – Christiani und LBE

drahtlose Kommunikation von tablets und beamer – Medienzentrum Neustadt a.d.Aisch

Apple School Manager, die Classroom App, verwaltete Apple IDs, geteiltes iPad und neue MDM-Features – acs group/Teacherstore

Programmieren mit LegoWeDo 2.0 und Mindstorm – Christiani

Thymio – Robotics Programmierung – Herr Ballwieser

Sphero SPRK+ Programmierung/Cozmo – Medienzentrum Neustadt a.d.Aisch

BeeBots – Einstieg in die Programmierung – Medienzentrum Neustadt a.d.Aisch

Programmierung von Drohnen – BayernLab Neustadt a.d.Aisch

Fischertechnik Education – Christiani und Technik-LPE GmbH

Makeblock, Programmierung von mBots – Technik-LPE GmbH

Programmierung mit Calliope – Christiani

Snappet – das Grundschultablet – Firma snappet

Das UMT-System, das spannende Bausystem – Technik-LPE GmbH

Digitalisierungskonzept Classroom out of the box – Xenonet

Interaktives Lehrerpult der Firma Gutmann – Xenonet by Hartmann

Micro:bit und das Fischertechnik Micro:bit Set – Christiani

Filo CAD/CAM - Mediensystem für den Einsatz in Schulen mit Schwerpunkt auf den MINT-Fächern – Christiani

Workshops*

20.03.2019

Touchdisplaeinsatz bei Tablet & Co.	11:00	–	11:45
LegoWeDo 2.0 Workshop	12:00	–	12:45
MBots, Programmierung	13:15	–	14:10
Snappet	14:15	–	15:00
Vorstellung BayernLab & Programmierung von Drohnen	15:15	–	16:00
LegoWeDo 2.0 Workshop	16:00	–	16:45

21.03.2019

LegoWeDo 2.0 Workshop	09:00	–	09:45
Touchdisplaeinsatz bei Tablet & Co.	10:00	–	10:45
Thymio I	11:00	–	12:00
Programmierung von MBots	12:15	–	13:10
Thymio II Intensiv	13:15	–	14:45
LegoWeDo 2.0 Workshop	15:00	–	15:45

* *Anmeldung bei allen Workshops erforderlich*

An beiden Tagen hat das BayernLab für Sie geöffnet

In den BayernLabs werden digitale Themen nicht als graue Theorie, sondern als erlebbare, bunte Praxis präsentiert. So sind sie offene Infoplattformen zu digitalen Themen, Trends und Technologien für Jedermann.

Nach dem Motto „Anschauen - Anfassen - Ausprobieren“ können Schüler die digitale Welt erforschen und Kommunen und Bürger sich über die Möglichkeiten der Digitalisierung informieren. In Workshops und Vorträgen können theoretische Kenntnisse erworben und praktische Erfahrungen gesammelt werden.

Die Veranstaltung ist für alle Schulleitungen, aber auch deren Lehrkräfte, sowie zuständige Sachaufwandsträger und deren Vertreter gedacht.

Allen Teilnehmern wird hiermit die Möglichkeit gegeben, sich über den aktuellen Stand zu informieren und sich Anregungen für die eigene Schule hinsichtlich Medienkonzept und digitaler Ausstattung zu holen. In kleinen 30-minütigen Workshops hat man die Chance, sich tiefer mit dem didaktischen Einsatz der vorgestellten Medien und Technik auseinanderzusetzen.

Organisation: Herr Florian Frisch (Beratungsrektor für die medienpädagogisch-informationstechnische Beratung der Stadt Erlangen und der Landkreise Erlangen-Höchstadt und Neustadt a.d.Aisch-Bad Windsheim Nord und Leiter des Medienzentrums Neustadt a.d.Aisch) in Kooperation mit dem BayernLab Neustadt a.d.Aisch.



Veranstaltungsort

BayernLab Neustadt a.d.Aisch
Bamberger Straße 48
91413 Neustadt a.d.Aisch
09161 62297 – 00
neustadt-aisch@bayernlab.bayern.de



Medienzentrum
Neustadt a.d.A / Bad Windsheim

Workshopinhalte

Tyhmio I

Der kleine Roboter Thymio ist für den schulischen Einsatz gebaut und kann vom Primarbereich bis zur Hochschule eingesetzt werden. Im Workshop beschäftigen wir uns mit der intuitiven grafischen Programmierung anhand alltäglicher Problemstellungen (Roboterstaubsauger, autonomes Fahren,...). Es sind keine Vorkenntnisse nötig.

Thymio II Intensiv

Im Workshop beschäftigen wir uns mit der Programmierung des Thymio mit der eigenen intuitiven grafischen Programmiersprache, sowie mit der Programmierung mit Scratch. Erfahrungen mit Scratch oder einer beliebigen anderen Programmiersprache sollten vorhanden sein.

Lego WeDo 2.0 Workshop

In der Veranstaltung arbeiten die Teilnehmer mit dem digitalen Konzept LEGO Education WeDo 2.0. Die Teilnehmer lernen die Hard- und Software des Systems durch aktives, praktisches Arbeiten kennen. Sie bearbeiten ein dreistufiges Einführungsprojekt, bei dem naturwissenschaftlich-technische Aufgabenstellungen für den Sachunterricht im Mittelpunkt stehen. Die Lösung der Aufgaben wird hierbei durch Bauen und Programmieren einfacher LEGO Modelle umgesetzt. Das ganze Projekt wird unter Einsatz von digitalen Medien (z.B. Laptops, Tablets...) mit Hilfe der WeDo 2.0 Software geführt, dokumentiert und präsentiert. Eine Einordnung in die bestehenden Lehrpläne und abschließende Frage und Antwortrunde beschließen die Veranstaltung.

Touchdisplay im Zusammenspiel mit Tablet und Co!

Wir möchten hier die Möglichkeiten der bidirektionalen Kommunikation zwischen Lehrern und Schülern zeigen. Dazu zählen das Spiegeln des Bildschirms, kabelgebundene Kommunikation sowie die Verbindung der Notebooks per Dongle oder QR-Code.

Das Makeblock System-Programmierung von MBoTs

In diesem Workshop lernen Sie die Marke Makeblock kennen und erhalten einen Überblick über die Systemkomponenten und die Programmiermöglichkeiten. Erproben Sie speziell für den Unterricht entwickelte Aufgabenstellungen und lernen so spielerisch den Einstieg in die Scratch- und Arduinoprogrammierung mit Hilfe des Robotiksystems MBoT kennen.

Snappet - Differenziertes Lernen mit Tablets an Schulen

Die größten Potenziale für das Lernen mit digitalen Medien liegen im personalisierten Lernen. Das Snappet Lernsystem unterstützt die Differenzierung durch eine adaptive Lernumgebung mit kompetenzbasiertem Feedback für Schüler und Lehrer. Der Workshop gibt einen Einblick in die Arbeit mit Tablets im Unterricht und deren Vorteile für Lehrer und Schüler. Die Teilnehmer können die Plattform unter Anleitung eigenständig an von uns gestellten Geräten ausprobieren.