



Spielerisch lernen mit dem iPad

Spielerisch lernen mit dem iPad - eigene Quiz und Lernzielkontrollen erstellen

Gamification ist die Möglichkeit die Freude am Spiel für das Lernen nutzbar zu machen, die digitale Abfrage in Form eines Quiz ermöglicht uns Lehrenden eine automatisierte Form der Leistungsbewertung. Hier sind die digitalen Möglichkeiten eines iPads für den Einsatz im Unterricht enorm. In diesem Online-Seminar wollen wir in drei Stunden einige dieser Möglichkeiten kennenlernen, das Potenzial gemeinsam bergen und die Chancen für die eigene didaktisch-methodische Umsetzung diskutieren. Dabei werden wir sowohl auf den Präsenz-Unterricht als auch auf das Lernen auf Distanz eingehen.

Diese Fortbildung richtet sich an Fortgeschrittene im Umgang mit dem (privaten) iPad und möchte einige wenige Anwendungen beispielhaft und intensiv behandeln. Es soll Raum gegeben werden für eigene Einsatz-Szenarien und das Ausprobieren.

Leider können wir diese Fortbildung nicht in Präsenz durchführen, so dass wir die Beispiele nicht gemeinsam erarbeiten und praktisch unter Anleitung ausprobieren können. Dies können wir hier ausschließlich durch Demonstration vor der Kamera und betreut aus der Ferne umsetzen. Aus diesem Grunde ist es sehr vorteilhaft, wenn Sie ein eigenes iPad zur Hand haben und an dem Online-Seminar mit einem zweiten Gerät (Computer, Laptop zum Beispiel) teilnehmen. Vor dem Kurs erhalten Sie eine Liste mit den Apps, die wir ausprobieren werden.

(Haben Sie eigene Beispiele, von denen Sie gehört haben und kennenlernen wollen? Schicken Sie uns bitte bis eine Woche vorher eine Nachricht.)

Themen

- Digital Natives? Was können Jugendliche 2021 wirklich mit digitalen Medien? Was muss ich mit meinen Schülerinnen und Schülern üben? Darin: Medienkompetenz, Medienkompetenzrahmen NRW, „Padogogy Wheel“, SAMR-Modell, Referenzrahmen der Europäischen Union Digcomp
- Sicherheits-Einstellungen, Datenschutz und Apple-ID: Die Gratwanderung zwischen Effizienz und Sicherheit. Darin: Verschlüsselungs-Tools für Cloud-Angebote.
- Eigene Quiz digital erstellen und im Unterricht einsetzen mit:
 - Das Tool Kahoot im Einsatz im Klassenraum und beim Lernen auf Distanz
 - Mit der Software Nearpod eine eigene PowerPoint-Präsentation interaktiv gestalten.
- Feedback-Tools als Lernzielkontrollen einsetzen, z.B. mit der Anwendung Plickers

Das Seminar ist ausdrücklich fächer- und jahrgangsstufenübergreifend konzipiert.

Referent



Spielerisch lernen mit dem iPad

Dr. Marco Fileccia, StD. ist Lehrer am Heinrich-Heine-Gymnasium in Oberhausen und Autor mehrerer Bücher und Veröffentlichungen zum Thema Digitale Medien wie Internet und Sicherheit / Computerspiele und Referent der Initiative „Eltern&Medien“ der Landesanstalt für Medien NRW. Er ist Bezirks-Koordinator im Landesprogramm „Schule der Zukunft – Bildung für Nachhaltigkeit“ und seit 2017 ehrenamtlicher Gutachter der Beschwerdestelle der FSM (Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Anbieter).