

Newsletter der Medienberatung Niedersachsen (November 2016)

Inhalte

- ▶ Relaunch: Das Portal Medienbildung im neuen Layout 1
- ▶ Musikunterricht und Medienbildung 1
- ▶ Medienpädagogische Beraterinnen und Berater stellen sich vor 2
- ▶ Ein Medienpädagogischer Berater berichtet über seinen Unterricht 4
- ▶ Aktuelle Fortbildungsangebote 7
- ▶ Vorankündigungen und Geplante Projekte 8
- ▶ Rückblick auf vergangene Veranstaltungen 10

Relaunch: Das Portal Medienbildung im neuen Layout



Die Internetseiten der Niedersächsischen Landesregierung und der ihr nachgeordneten Behörden zeigen sich seit Mitte September in neuem Design. Im Zuge dessen wartet auch das Portal Medienbildung mit neugestalteten Seiten auf. Mit dem Relaunch passt sich das Medienportal moderat dem Zeitgeist an. Das neue Layout bietet größere Übersichtlichkeit durch Reduktion auf das Wesentliche und eine klare, intuitive Seitenstruktur. Das Design ist nun auch responsiv und lässt sich somit auf mobilen Endgeräten wie Smartphones und Tablets komfortabel nutzen.

Schauen Sie vorbei!

» medienbildung.nibis.de

Musikunterricht und Medienbildung

Musik erfahrend erschließen – hinter dieser Kernkompetenz verbergen sich in den Kerncurricula Musik u.a. Inhalte wie Klänge beschreiben, Besetzungen analysieren, Partitur lesen, Musik in der Werbung oder Filmmusik und Sounddesign. Für den kompetenten Einsatz im Unterricht fehlen jedoch vielfach die Erfahrung und mitunter auch die didaktischen oder technischen Ideen. Genau hier setzt die vierteilige Fortbildung an.

Das Anmeldeverfahren läuft, es sind noch wenige Plätze frei.

Weitere Informationen zu den Veranstaltungen und zur Anmeldung finden Sie unter:

» medienbildung.nibis.de



Medienpädagogische Beraterinnen und Berater stellen sich vor

Sylvie Güdesen (guedesen@nibis.de)

Mein Name ist Sylvie Güdesen und ich arbeite seit 2012 als Grund- und Hauptschullehrerin an der GHS Groß Ilsede. Dort unterrichte ich die Fächer Deutsch, Englisch und Musik. Seit August 2016 bin ich zusätzlich als medienpädagogische Beraterin im Landkreis Helmstedt tätig.

Als Peer Coach unterstütze ich mein Kollegium im Umgang mit unseren ActiveBoards und allem, was mit Medieneinsatz im Unterricht zu tun hat. Zusätzlich bin ich für das Medienkonzept unserer Schule verantwortlich und berate meine Kollegen in Sachen Datenschutz und Persönlichkeitsrechte im Internet.

Als medienpädagogische Beraterin möchte ich meine Erfahrungen mit allen Schulen und Bildungsstätten im Landkreis Helmstedt teilen und freue mich auf interessante Begegnungen.

Meine Arbeitsschwerpunkte im Überblick:

- Koordinierung der Filmklappe Helmstedt
- Medienbildung in der Grundschule
- Interaktive Tafeln und Präsentationssysteme
- Schulische Medienbildungskonzepte
- Digitale Fotografie und Trickfilm
- Lernen mit mobilen Endgeräten



Lukas Lux (lux@nibis.de)

Mein Name ist Lukas Lux. Seit 2011 unterrichte ich die Fächer Englisch und Erdkunde an der IGS Fürstenau. Dort verwalte ich als IT-Administrator die schuleigenen Netzwerke und den IServ, konfiguriere die stationären und mobilen Geräte der Schule und pflege als Webmaster die schuleigene Homepage. Im Kontext dieser Arbeitsfelder habe ich Erfahrungen bei der Vermittlung von Medienkompetenzen an Schüler, der Fortbildung von Lehrkräften und der Entwicklung der Hardwareausstattung unserer Schule gemacht.



Außerdem leite ich eine Arbeitsgruppe in unserer Schule, die an der Entwicklung unseres schulischen Medienbildungskonzepts arbeitet, basierend auf dem Leitbild des Orientierungsrahmens Medienbildung in der Schule. Ziel dieses Medienbildungskonzeptes ist es dabei gezielt Medienkompetenzen zu fördern und den dafür notwendigen Medienentwicklungsplan sowie ein stimmiges Fortbildungskonzept auf den Weg zu bringen.

Eine Übersicht aller Medienpädagogischen Beraterinnen und Berater in Niedersachsen sowie ausführliche Informationen über die jeweiligen Tätigkeitsbereiche erhalten Sie unter:

» medienberatung.nibis.de

Medienpädagogische Beraterinnen und Berater stellen sich vor

Franziska Stremski (stremski@nibis.de)

Ich bin seit 2003 Lehrerin an der OBS Steimbke. Meine Fächer sind Deutsch, Englisch und Musik.

Seit 2005 führe ich unterschiedlichste Filmprojekte an meiner Schule durch.

Ich bin seit 2011 qualifizierte Filmlehrerin und seit 2013 Filmberaterin in der Region Mitte-Nord und berate, bzw. gebe Fortbildungen im Bereich Filmbildung.

Diese Arbeit hat auch die Filmbildung an der OBS Steimbke als „Referenzschule Film“ geprägt. Durch die Einrichtung eines Filmstudios, Fortbildung und Unterstützung des Kollegiums, Entwicklung eines Filmkonzepts mit entsprechender Einbindung unterschiedlicher Fächer, der Durchführung eines Lipdub-Projekts mit allen Mitgliedern des Schullebens und der Nutzung von Erklärvideos von und für Schülerinnen und Schüler, ist Film und Filmen ein selbstverständlicher Teil des Unterrichts geworden.

In den letzten Jahren habe ich mich als Klassenlehrerin mit den neuen Medien auseinandergesetzt. YouTube, WhatsApp, Online Spiele usw. sind für die Schülerinnen und Schüler von so großer Bedeutung, dass sie auch das Schulleben beeinflussen und das Wissen über Daten-, Jugendschutz und Urheberrecht ist für heutige Lehrkräfte unabdingbar.

Ansprechpartnerin für Film und Filmen an der Schule, Filmbildung

Meine Arbeitsschwerpunkte im Überblick:

- Beratung und Fortbildung in Filmbildung
- Filmklappe



Pascal Tollemer (tollemer@nibis.de)

Pascal Tollemer, Medienpädagogischer Berater des Medienzentrums Celle seit August 2016.

Seit 2008 Lehrer an der Oberschule Lachendorf mit den Fächern Französisch, Musik und Film. Leiter der Arbeitsgemeinschaften DELF, Film und Journalismus.



Qualifikationsmaßnahmen und Tätigkeiten:

- Taschengeldkino (Filmlehrausbildung, 2012/2013)
- N-report Regional (Journalistisches Arbeiten an der Schule, 2014/2015)
- Filmberater der Region Süd-Ost (2014 bis 2016)

Meine Arbeitsschwerpunkte im Überblick:

- Digitale Filmproduktion
- Digitale Audioarbeit
- Medienbildung im Fachunterricht Französisch
- Interaktive Tafeln und Präsentationssysteme
- Schulische Medienbildungskonzepte

Eine Übersicht aller Medienpädagogischen Beraterinnen und Berater in Niedersachsen sowie ausführliche Informationen über die jeweiligen Tätigkeitsbereiche erhalten Sie unter:

» medienberatung.nibis.de

Biologieunterricht 2.0: Digitale Kreaturen im Klassenraum

Der folgende Bericht zeigt eine Möglichkeit, das Erschaffen digitaler Lebewesen durch Schüler im Rahmen einer Unterrichtseinheit zu integrieren. Dazu wird die Spielsoftware „Spore Labor Kreaturendesigner (Electronic Arts)“ an schuleigenen PCs mit einer Schulklasse im Biologieunterricht genutzt. Mittels dieser Software lassen sich durch die Kombination von Schädelformen, Gliedmaßen und Detailinhalten comicartige und animierte Lebewesen erschaffen. Die grundsätzliche Aufgabe der Schüler besteht darin, eine bestimmte Gruppe von (Wirbel-) Tieren mit ihren jeweils besonderen arttypischen (morphologischen) Eigenschaften in der Softwareumgebung zu erschaffen und einen Bezug zu Bewegungsformen, Ernährung oder der Anpasstheit an den jeweiligen Lebensraum herzustellen.



In idealer Weise lässt sich der Lehrstoff um eine weitere Sinn- und Lernperspektive erweitern. Das digitale Arbeiten soll nicht das übliche Er- oder Bearbeiten der Unterrichtsinhalte ersetzen, sondern erkenntnisgewinnend und motivierend ergänzen.

Lehrplanbezug

Die Unterrichtseinheit wurde in einem 6. Jahrgang im Fach Biologie durchgeführt. Im Fach Biologie werden derzeit nach gängigen Lehrplänen (Kerncurricula) umfassende schülerseitig zu vermittelnde Kompetenzen (vgl. KCs für Gymnasium, IGS, Oberstufe und Hauptschule, 2015) gefordert. Quasi in allen Lehrplänen ist gefordert, dass Schüler wichtige Unterscheidungsmerkmale und Gemeinsamkeiten von Wirbeltierklassen nennen.

Digitale Tiermodelle zu erstellen, sie am Bildschirm in Bewegung zu versetzen und in der Lerngruppe vorzustellen sowie zu besprechen, geht über das im Fachlehrplan Biologie geordnete Kompetenzmaß hinaus. Zudem verlangt es von Schülern zusätzlich auch Kompetenzen, die aus medienpädagogischer Sicht von Bedeutung sind. Exemplarisch seien im Folgenden geforderte Kompetenzen der Medienerziehung aus dem Orientierungsrahmen Medienbildung in Niedersachsen genannt.

Medienpädagogische Erwartungen an Schülerinnen und Schüler der Jahrgänge 5 und 6

Kompetenzerwartungen der Medienbildung Niedersachsen

Niedersächsischer Bildungsserver (ormedien.nline.nibis.de)

- Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.
- Schülerinnen und Schüler nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.
- Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.

Exemplarisches Unterrichtsbeispiel

Im Vorfeld dieser Unterrichtseinheit erhielten die Schüler spezielle Wissenskarten, auf denen neben einem Tier-Foto oder Tier-Zeichnung auch einige morphologische Merkmale eines Tieres (Größe, Länge, Gewicht, Nahrung etc.) notiert sind. Die Karten dienten einerseits der groben Orientierung, andererseits der Motivation und boten die Möglichkeit, die fertigen Arbeitsergebnisse miteinander zu vergleichen und in Bezug zu weiterführenden Inhalten oder Besprechungen zu setzen. [Tipp: Die Karten selbst lassen sich anhand einer Vorlage mit gängigen Officeprogrammen schnell selbst herstellen. Es können alternativ auch handelsübliche Quartettkarten genutzt werden.] Während der Arbeit griffen die Schüler immer wieder auf bereitgestelltes Zusatzmaterial (z.B. „Was ist Was“-Reihe vom Tesloff Verlag o.ä.) zurück, um ergänzende Informationen zu sammeln. Im Unterricht wurde auf die Internetrecherche verzichtet, da dies besonders bei jüngeren Schülern oftmals eine Überforderung darstellte.

Ein Medienpädagogischer Berater berichtet über seinen Unterricht

Möglichkeiten und Grenzen der Spielsoftware

Der Einsatz der digitalen Spielumgebung in edukativem Rahmen bietet -wie im Übrigen ein Großteil digitaler Medien- besondere Möglichkeiten, erreicht aber auch an bestimmten Punkten ihre Grenzen. Dem kreativen Schaffen der Kinder ist hier grundsätzlich ein großer Spielraum gewährt. So lassen sich verschiedenste Augenarten, Schädelformen, Armglieder, Hand- und Fußvarianten sowie bestimmte Verzierungen und Extras wie Stacheln oder Flossen an den anfangs eher an eine Wurst erinnernden „Basiskörper“ der zu erschaffenden Kreatur kombinieren. Die Auswahl an Mustern, Oberflächenstrukturen und Farben ist schier unendlich. Orientiert man sich jedoch sehr genau am nachzustellenden Realobjekt, fehlen bei bestimmten Tierarten die artspezifischen Merkmale, die sich nicht digital in Kombination mit ihrer eigentlichen Funktion darstellen lassen (Beispiel Elefantenrüssel). Kindern, die in diesem Rahmen arbeiten, ist grundsätzlich bewusst, dass sie ein sehr abstraktes digitales Modell eines Lebewesens erschaffen. Dies können Kinder bei „ihren“ Tieren häufig selbst schnell einordnen und entsprechend abgrenzen. Nichtsdestotrotz sollte man gerade bei jüngeren Kindern den Unterschied zum Realobjekt deutlich werden lassen, indem man (siehe Unterrichtsvorschlag) die Realfakten nicht aus dem „Auge“ verliert und deutlich in Bezug setzt. Wenn Schüler ihre digitalen Werke präsentieren, bemühen sie sich in der Regel, die Realfakten deutlich herauszustellen, wodurch einerseits die Abstraktion deutlich wird, andererseits aber auch die intensive Auseinandersetzung mit Realfakten nicht vernachlässigt wird. Die Abstraktion der Spielumgebung kann also den gegenteiligen Effekt haben, dass Kinder sich gerade deshalb noch mehr mit den Realfakten auseinandersetzen.

Am Beispiel des weißen Hais lässt sich dies verdeutlichen.

Artspezifische Besonderheit	Biologischer Zweck	Digitale Variante
Helle Bauchunterseite, dunkle Körperoberseite	Tarnung beim Angriff auf Beutetiere	In digitaler Variante darstellbar
Torpedoförmiger Körper	Schnelles und energiesparendes Schwimmen	In digitaler Variante darstellbar
Großes Maul mit spitzen Zähnen	Nahrungsaufnahme (Fleischfresser)	In digitaler Variante darstellbar
Bauchflossen und dreieckige Rückenflosse	Richtungssteuerung beim Schwimmen und unverkennbares Merkmal des Haies	In digitaler Variante darstellbar
Senkrecht stehende Schwanzflosse	Fortbewegungsorgan, typisch für alle Fische (senkrechte Anordnung)	In digitaler Variante (schwierig) darstellbar



Abb. 1 links: Schülerarbeit „weißer Hai“

Abb. 2 rechts: Schülerarbeit Krokodil



(Screenshot Spore Labor Kreaturendesigner / bitte anklicken um zu vergrößern)

Trotz dieser Einschränkungen lässt sich die ungemein große Motivation und das damit deutlich gesteigerte Interesse der Kinder am Thema positiv für die gesamte Unterrichtsarbeit nutzen.

Neben der Möglichkeit, eine Kreatur digital zum Leben zu erwecken, bietet die Software auch die Option, Fotos, animierte GIF-Grafikavatare oder kurze Videoclips anzufertigen. Dies ist in Bezug auf eine Präsentation der Arbeitsergebnisse durch die Schüler enorm praktisch und trägt zu einer sehr spaßbetonten Präsentation bei.

Ein Medienpädagogischer Berater berichtet über seinen Unterricht

Weitere unterrichtliche Begegnungsoptionen – Digitale Kreaturen im Religionsunterricht

In einer weiteren Unterrichtseinheit, bei der es inhaltlich um die Verknüpfung religionspädagogischer Inhalte mit digitalen Medien ging, kam die Software ebenfalls zum Einsatz. Im Rahmen einer Unterrichtseinheit zum Thema „Verantwortung des Menschen in der Welt“ in der Primarstufe (Jahrgang 4) wurden vom Aussterben bedrohte Tierarten in einem Projekt thematisiert. In idealer Weise erstellten und präsentierten die Schüler in einem Einheitsabschnitt auch digitale Abbilder der besprochenen Tierarten (vgl. Kerncurriculum Grundschule Niedersachsen, nibis.de, 2016).



Abbildung 3: Vorlage der Arbeitskarten für die im Text beschriebene Einheit / bitte anklicken um zu vergrößern

Folgende lt. WWF akut vom Aussterben bedrohte Tierarten waren in der Aufgabenstellung am PC zu erstellen:

Meeresschildkröten, Krokodile, Menschenaffen, Wale/Delfine, Haie, Nashörner, Seeadler, Luchs, Löwe, Robbe, Eisbär, Braunbär.

In Kombination mit weiterführenden Materialien, um unter anderem Steckbriefe der Tiere zu erstellen, Infotexte zu erschließen etc. ergab sich hier eine sehr effektive mehrperspektivische Betrachtung der Inhalte zum Thema „Bedrohte Tierarten“. Die Krönung stellte natürlich das „Selbst-Gestalten“ und Präsentieren dar.

Wie ein Tier am Bildschirm entsteht – Der weiße Hai (in weiteren Abbildungen)

> Abbildung 5: Der Start in die Kreativarbeit beginnt mit der Formung des Körpers über die Auswahl der Wirbelsäulensegmente und eine entsprechende Vergrößerung/Verkleinerung bzw. Positionsveränderung nach oben oder unten.

> Abbildung 6: Der Hai nimmt Form an. Die verschiedenen Flossen, der typische Haikopf, Augen und die Schwanzflosse werden per Maus anmodelliert.

> Abbildung 7: Ist das Modell fertig, bekommt es einen „Anstrich“ aus Farbvarianten und Mustern, die sich in unendlicher Fülle kombinieren lassen.

> Abbildung 8: Natürlich total unrealistisch, aber sehr lustig und Spaßig ist das Animieren der Kreaturen in der „Arena“. Hier können Bewegungen und Gemütszustände sowie Fotos und Videos erstellt werden. Tipp: Lustig wird es, wenn das Lebewesen durch einen Klick auf das Ei Nachwuchs erhält.

Fazit: Eine unglaublich motivierende Ergänzung des Unterrichtsalltags mit einer großen Anzahl von weiterführenden Einsatzmöglichkeiten für Schüler. Über das biologische oder sachunterrichtliche Faktenwissen hinaus entwickeln und schulen Kinder an ihrem digitalen Tiermodell wertvolle medienpädagogische Kompetenzen oder auch religionspädagogische Inhalte. Nichtsdestotrotz muss auch hier der digitale Lerninhalt sinnvoll mit dem herkömmlichen Unterricht verknüpft werden, damit der Einsatz der Spielsoftware über das Spielen hinaus geht und zum Wissenserwerb beiträgt.

Der Spore Labor Kreaturedesigner kann auf der Webseite spore.com kostenlos heruntergeladen werden.

Marcus Lüpke, Lehrer für Sport und Biologie und
medienpädagogischer Berater des NLQ für den LK Gifhorn
Kontakt: luepke@nibis.de

Aktuelle Fortbildungsangebote

Bei den nachfolgend aufgeführten Fortbildungen handelt es sich um praxisorientierte Fortbildungen unserer Medienpädagogischen Beraterinnen und Berater. Möchten Sie bereits einen Einblick aller Fortbildungen, die in den nächsten Monaten stattfinden, so besuchen Sie unser Portal Medienbildung.

» medienbildung.nibis.de

Fortbildungen im November 2016

- » Jugendliteratur – handlungs- und produktionsorientiertes Arbeiten mit digitalen Medien in Neustadt am Rübenberge (15.11.2016)
- » Audioproduktionen mit der Freeware „audacity“ in Hannover (15.11.2016)
- » Befragen und bewahren – Zeitzeugen als Informationsquelle in Hannover (15.11.2016)
- » Erklär-Videos in Nienburg (16.11.2016)
- » Common-Craft-Videos in Aurich (16.11.2016)
- » Bücher attraktiv präsentieren: ein Workshop zu Buchvorstellungen mit Erklär-Videos in Hannover (17.11.2016)
- » Inklusion mit Kurzfilmen gestalten in Fredenbeck (17.11.2016)
- » Kurzfilme für den Englischunterricht in der Sekundarstufe in Fredenbeck (17.11.2016)
- » Mobiles Lernen mit Tablet-Computern – Ipad im Unterricht in Osterholz-Scharmbeck (17.11.2016)
- » Digitale Audioarbeit: Hörspiel in Bremervörde (21.11.2016)
- » SMARTBoard Schulung Teil II in Friesoythe (21.11.2016)
- » Herbstakademie: Integration durch Sprache und Lesen – Familie im Fokus in Hannover (23.11.2016)
- » Erklär-Videos in Bremervörde (23.11.2016)
- » iPad-Schulung für Einsteiger (absolute Beginner) in Hannover (23.11.2016)
- » LEGO® MINDSTORMS® Education EV3 Fortbildung in Osnabrück (23.11.2016)
- » Schulhomepage mit Wordpress gestalten (II) in Osnabrück (23.11.2016)
- » Radio-Feature statt Referat in Hannover (25.11.2016)
- » Fortbildungsveranstaltung zur LRS-Förderung mit der Software Sprintplus (Angebot der Medienberatung, RKNO) in Uelzen (28.11.2016)
- » SmartBoard Schulung GS in Cloppenburg (28.11.2016)
- » Trickfilm mit Tablets einfach umsetzen - Stop Motion Filme in Stadthagen (28.11.2016)
- » Videoarbeit mit Android-Mobilgeräten in Celle (30.11.2016)
- » Vorlesen und Erzählen ohne Worte? Gemeinsam ankommen in der Welt der Bücher und Geschichten. Vorlesen für Kinder mit Fluchterfahrungen in Leer (30.11.2016)
- » Trickfilm selbst gemacht! Mit der Trickbox vom Daumenkino zum perfekten Trickfilm in Braunschweig (30.11.2016)
- » Digital Deutsch Lernen - Einsatz digitaler Medien mit Schülern im Unterrichtsschwerpunkt „Deutsch als Zweitsprache (DAZ)“ in Uelzen (30.11.2016)
- » Digital Deutsch lernen: Sprachförderung mit Tabletgeräten in Hameln (30.11.2016)

Aktuelle Fortbildungsangebote

Bei den nachfolgend aufgeführten Fortbildungen handelt es sich um praxisorientierte Fortbildungen unserer Medienpädagogischen Beraterinnen und Berater. Möchten Sie bereits einen Einblick aller Fortbildungen, die in den nächsten Monaten stattfinden, so besuchen Sie unser Portal Medienbildung.

» medienbildung.nibis.de

Ausblick auf Fortbildungen im Dezember 2016

- » [Common Craft Video in Aurich \(07.12.2016\)](#)
- » [Kurzfilmproduktion in Celle \(07.12.2016\)](#)
- » [Tag für Förderschulen - Chancen des digitalen Lernens mit Tablets in Hannover \(07.12.2016\)](#)
- » [Zum Lesen und Schreiben motivieren in Oldenburg \(08.12.2016\)](#)
- » [Mobiles Lernen - Musizieren mit dem Tablet in Hannover \(09.12.2016\)](#)
- » [Erklärfilme gestalten im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht in Hannover \(13.12.2016\)](#)
- » [Einführung in den Datenschutz in Holzminden \(14.12.2016\)](#)
- » [Entdeckendes Lernen per GPS in Aurich \(14.12.2016\)](#)
- » [Digitaler Videoschnitt am PC in Celle \(14.12.2016\)](#)
- » [iPad-Schulung für Einsteiger \(absolute Beginner\) in Hannover \(14.12.2016\)](#)
- » [Trickfilme mit der App „Stop Motion Studio“ in Sottrum \(14.12.2016\)](#)

Vorankündigung

mobile.schule 2017

Die mittlerweile bundesweit renommierte Veranstaltung zum Thema mobiles Lernen findet 2017 zum 7. Mal, erneut in Oldenburg, statt. Am 09. und 10. März 2017 können sich Interessierte aus dem Bildungsbereich über neueste Entwicklungen zum Mobilien Lernen mit Tablets und Co. auf den neuesten Stand bringen lassen. Mit Referenten aus Schule, Hochschule und Wirtschaft, unterstützt durch Schüler aller Schulformen wird mobile.schule neben sehr vielen Vorträgen, Workshops und Hospitationen auch im nächsten Jahr ausreichend Platz für Gespräche und Vernetzung bieten.

Die Anmeldung zur Veranstaltung folgt ab Dezember. Informationen finden Sie schon jetzt unter:

» mobile.schule



Geplantes Projekt

Historisch-politisches Bildungspaket zum Lutherfilm von Eric Till (2003)



Passend zum Jubiläumsjahr der Reformation wird derzeit unter Hochdruck an einem historisch-politisches Bildungspaket zum Lutherfilm von Eric Till aus dem Jahr 2003 gearbeitet. Bisher können Sie den Film mit Zusatzmaterialien wie Filmsequenzen, Filmausschnitten, Audiobeispielen oder Arbeitsmaterialien aufgrund einer Landeslizenz bereits über die Merlin-Datenbank herunterladen und in Ihrem Unterricht einsetzen. Ab kommendem Jahr soll eine exemplarische Erarbeitung eines „historischen Spielfilms“ und interaktive Arbeitsblätter zum Film angeboten werden.

Das geplante Bildungspaket können Sie ab Januar 2017 auf folgender Seite online abrufen:

» filmbildung.nibis.de

Geplantes Projekt

#Methodenguide - lernen digital

Innerhalb der nächsten drei Jahre werden medienpädagogische BeraterInnen des NLQ Schüler- und Lehrerapps entwickeln, um das Lernen mit Tablet-Computern und Smartphones zu unterstützen. Dabei sollen einerseits SchülerInnen Tipps zum digitalen Lernen gegeben werden - allein und in Gruppen. Geplant wird auch, dass bei Präsentationen, bei Projekt- und Facharbeiten Unterstützung geleistet werden kann. Andererseits sollen LehrerInnen Anregungen zum digitalen Unterrichten gegeben werden, indem gezeigt wird, wie sich digitale Werkzeuge beim Lernen gewinnbringend nutzen lassen.

Zunächst ist geplant, dass SchülerInnen die „MethodenGuide Starter“ App zur selbstständigen Aneignung und Vertiefung von Lern- und Arbeitskompetenzen nutzen. Anschließend soll die „MethodenGuide Pro“ App zur Vertiefung dienen. LehrerInnen hingegen werden erweiterte Apps mit zusätzlichen Inhalten zur Planung und Durchführung ihres Unterrichts nutzen können.



Infos zum geplanten Methodenguide finden Sie ab Anfang März 2017 unter:

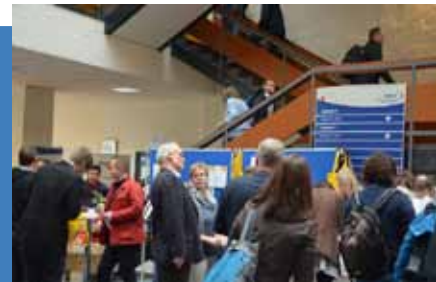
» methodenguide.de

Rückblick auf vergangene Veranstaltungen

Schulmedientage 2016

Die Schulmedientage 2016 fanden in diesem Herbst in Cloppenburg, Göttingen und Stade statt.

Ziel der alle zwei Jahre stattfindenden ganztägigen Schulmedientage ist die Vernetzung regionaler und lokaler Einrichtungen der Medienbildung und Medienerziehung. Generell trägt jeder Schulmedientag zur Stärkung der medienpädagogischen Angebote in den Teilregionen Niedersachsens bei. Insbesondere wird das Potenzial medienpädagogischer Arbeit an niedersächsischen Schulen öffentlich präsentiert – als gegenseitige Anregung für eine zukunftsweisende Schulentwicklung.



Bei den diesjährigen Schulmedientagen konnten die TeilnehmerInnen vormittags wie nachmittags zwischen 18 und 25 Workshops wählen. Im Angebot waren dabei mittlerweile fast klassische Themen wie „Datenschutz und andere Rechtsfragen“ oder „Die praktische Arbeit mit der Hebelkiste“. Vor allem aber Workshops mit digitalen Endgeräten, angefangen bei „Einführungsworkshops am iPad“ oder „Einführung in die Arbeit mit dem SmartBoard“ über „Stop Motion“ oder „iPads in der Inklusion“ bis hin zu „Digital Deutsch lernen“ oder „Unterrichtsszenarien,

Apps und Workflows“ standen für viele im Fokus. Überdies werden Informationen und Workshops sowohl zu „schulischen Medienbildungskonzepten“ als auch zur „Kommunalen Medienentwicklungsplanung“ immer wichtiger.

Bei allen drei Schulmedientagen stellten sich Verbände und kommerzielle wie nicht kommerzielle Institutionen an Themeninseln vor und standen zum Austausch über ihre Arbeit bereit.

Wir danken allen Organisationsteams, ReferentInnen, WorkshopleiterInnen und Mitwirkenden für ihren Einsatz und das gute Gelingen der Schulmedientage.

Wir hoffen, auch im übernächsten Jahr wieder viele Interessierte bei den Schulmedientagen 2018 begrüßen zu dürfen.

Weitere Informationen finden Sie im kommenden Jahr unter:

» schulmedientage.de



Dieser Newsletter ist ein Service der Medienberatung Niedersachsen des NLQ. Er richtet sich an Lehrerinnen und Lehrer und Studienseminare in Niedersachsen und an alle, die Interesse haben über Themen der Medienbildung informiert zu werden. Der Newsletter wird ausschließlich an Schulen und Studienseminare des Niedersächsischen Bildungsservers versendet und an alle, die den Newsletter abonniert haben.

Impressum:

Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung, Zentrum für Informationstechnologien und Medienbildung, Richthofenstr. 29, 31137 Hildesheim

Redaktion: Natascha Riedl

Internet: medienbildung.nibis.de