

Fortbildung Ergebnisse der Medienwoche Staatliches Studienseminar für Lehrerbildung Erfurt (alle RST)

Arbeitsräume

Raum 1	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-hns-fgm-wrp/join	Code: jtqleb
Raum 2	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-csn-gq6-l2m/join	Code: zposbw
Raum 3	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-dsk-waa-qdy/join	Code: t6vtcq
Raum 4	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-583-x6o-xqs/join	Code: 5cspux
Raum 5	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-xwl-pbc-ojb/join	Code: apqqhi
Raum 6	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-dnz-ip4-m7n/join	Code: gq2rn1
Raum 7	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-zaj-g4e-uuj/join	Code: cbkbrp
Raum 8	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-ajb-vw2-gsh/join	Code: g8rsyc
Raum 9	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-nnx-z6f-ezm/join	Code: 8von7k
Raum 10	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-nve-1fc-qit/join	Code: o7kv1e
Raum 11	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-ytm-6yf-28l/join	Code: vvp6a6
Raum 12	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-teq-cly-bxo/join	Code: wwrbtg
Raum 13	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-8dk-vaw-rl7/join	Code: jbgm2z
Raum 14	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-b7z-xdr-utr/join	Code: frh5lk
Raum 15	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-tsa-gik-m4e/join	Code: 4zrf2p
Raum 16	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-mkf-mov-an9/join	Code: weyb2b
Raum 17	https://video.studienseminar-thueringen.de/b/rooms/ral-h6f-avf-8pz/join	Code: 6oayux

Raum 18 <https://video.studienseminar-thuringen.de/b/rooms/1gr-fc3-iyр-koh/join> Code: hti1ej

Raum 19 <https://video.studienseminar-thuringen.de/b/rooms/jeg-ok1-g48-ktb/join> Code: hydcy4

Raum 20 <https://video.studienseminar-thuringen.de/b/rooms/gwa-viu-nf8-ady/join> Code: dv6y4a

Runde 1

<p>Jacqueline Romansky Lilly Wedler</p>	<p><i>Feste (Klassenübergreifend 2-4)</i></p>	<p>Die SuS werden mit Hilfe von QR-Codes in verschiedenen Aufgabenformaten und Repräsentationsformen (QR-Codes mitentwickeln, digitaler Lesespaziergang sowie spielerischen Übungen) konfrontiert. Inhaltlich erschließt sich dabei eine Kette der Feste Halloween, Nikolaus sowie Weihnachten, welche durch das Leseverstehen im Deutschunterricht additiv ergänzt werden.</p> <p>Dafür werden unter anderem die Tools www.mal-den-Code.de, www.me-qr.com sowie WorkSheetCrafter genutzt.</p>	<p>1</p>
<p>Luise Ludwigs Laura Sophie Remus Janina Meier</p>	<p>Adventskalender <i>(Klassenstufe 2 bzw. Jahrgangsübergreifend 1-3)</i></p>	<p>Die SuS werden mit Hilfe von QR-Cods in verschiedenen fächerübergreifenden Aufgabenformaten durch die Adventszeit begleitet.</p> <p>Dabei gibt es 24 mit QR-Codes gestaltete Türchen, welche Rätsel, Lieder, Geschichten und Aufgaben enthalten. Diese werden als kurze Unterrichtseinstiege verwendet und umfassen ca. 10 Minuten. Dabei werden folgende Tools werden dabei verwendet:</p> <p>www.mal-den-Code.de www.me-qr.com</p>	<p>2</p>
<p>Celina Gläser</p>	<p>Plakate mit QR-Codes und Audioaufnahmen gestalten und präsentieren</p>	<p>Plakate sprechen lassen - Kinder erstellen selbst QR-Codes zum Präsentieren von Themen des HSK-Unterrichts. Hierzu wird das Tool www.vocaroo.com vorgestellt, mit dem Audioaufnahmen als QR-Code verschlüsselt werden können. Dieses Vorgehen ermöglicht eine alternative, differenzierbare und wortwörtlich "ansprechende" Gestaltung und Präsentation von Plakaten in der Jahrgangsmischung.</p>	<p>3</p>

Marlen-Charlott Schütte	Weihnachten in anderen Ländern (Ethik)	In diesem Workshop wird die grundlegende Handhabung des Tools Book Creator vorgestellt. Dabei wird auf verschiedene Inhalte des Programms eingegangen und anschließend ein bereits durchgeführtes Projekt vorgestellt. Inhaltlich handelt es sich dabei um ein informatives Buch zum Thema Weihnachten in anderen Ländern, welches gut im weihnachtlichen Ethikunterricht verwendet werden kann.	4
Gina Borrmann Elisabeth Kanold	Lesespur zum Thema Winter	In unserem Workshop lernen Sie das Tool Book Creator in seinen Grundlagen kennen. Dabei werden sowohl verschiedene Inhalte des Tools präsentiert und selbstständig erprobt, als auch ein durchgeführtes Projekt vorgestellt. Das zugrundeliegende Projekt bildete eine winterliche Lesespur in Form eines E-Books für den Deutschunterricht. Kommen Sie mit uns gemeinsam ins digitale Winterwunderland!	5
Laura Waas	Lesespur Halloween	Vorgestellt wird: <ul style="list-style-type: none"> - die im Prowise Presenter 10 erstellte Lesespur - die Funktionsweise des Tools - die Umsetzung in der Schule - die Vor- und Nachteile des Tools 	6
Celina Schöning	Bruchrechnen (Quiz)	<ul style="list-style-type: none"> - Erklär- und Quizfolien per Presenter10 - Handhabung Foliengestaltung allgemein - Verknüpfung verschiedener Seiten 	7
Anja Zein Isabel Orban	individualisiertes Arbeiten mit Hilfe analoger und digitaler Arbeitsmaterialien zur eigenständigen Bearbeitung durch die SuS (Worksheet-Crafter)	Vorstellung der Grundfunktionen des Tools Worksheet Crafter zur Erstellung analoger Arbeitsblätter und erste Einblicke in Worksheet Crafter Interactive zur Erstellung digitaler Arbeitsblätter. Die Erstellung der Arbeitsmaterialien wird anhand der Arbeit mit der Mathekartei und einer Lerntheke in HSK vorgestellt. Im Rahmen eines Herbstprojektes können die Kinder im HSK Unterricht selbstgesteuert Aufgaben aus der Lerntheke wählen. Sowohl analoge als auch digitale Arbeitsblätter stehen den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung.	8
Patrick Stolzmann	Differenzierung im digitalen Matheunterricht	Mithilfe von Worksheet-Crafter und der App "Worksheet Go!" sollen Schüler*innen mit sonderpädagogischem Förderbedarf in einer digitalen Mathewerkstatt differenziert gefördert werden.	9

	mit dem Worksheet-Crafter und Worksheet Go!	Neben dem Erstellen analoger Arbeitsmaterialien im Worksheet-Crafter sollen auch die Schüler*innen einen Einblick in die App "Worksheet Go!" erhalten und durch interaktives Bearbeiten von digitalen Arbeitsblättern gefördert werden. Des Weiteren sollen im Förderbereich Sprache und DaZ zur Differenzierung der Aufgabenstellungen Höraufgaben erstellt werden.	
Tilly Lange	Der Lebkuchenmann - Mit Schülern ein Hörspiel zur Weihnachts- und Winterzeit erstellen	„Niemand kann mich fangen, denn ich bin der Lebkuchenmann!“ - Neben theoretischen Grundlagen, erhalten die Teilnehmer des Workshops einen Einblick, wie Schüler:innen der 3. und 4. Klassenstufe in der winterlichen Zeit in das Abenteuer des Lebkuchenmannes eintauchen. Sie werden sehen, wie die Schüler:innen das kurze Volksmärchen als Hörspiel mithilfe von Audacity stimmungsvoll zum Leben erwecken.	10
Michelle Liebold	Hörspiele zum Thema "Berichte" erstellen	Schüler*innen der vierten Klasse vertonen Berichte. Diese werden im Voraus von den Kindern in Kleingruppen selbst geschrieben und mit Hilfe des kostenfreien Programms "Audacity" aufgenommen sowie durch die Lehrkraft bearbeitet.	11
Philipp Nagel	Erstellung eines Erklärvideos zur Ganzschrift "Rennschwein Rudi Rüssel"	Erklärvideos eignen sich sehr gut, um Inhalte einzuführen, zu sichern und das Inhaltsverständnis bei den Schülerinnen und Schülern zu überprüfen. Diese Methode stellt eine moderne Unterrichtsform dar, die gerne von Kindern und Jugendlichen angenommen wird, da diese am mobilen Endgerät aktiv werden dürfen. Neben der guten Aktivierung, haben Erklärvideos die Vorteile, dass sich die Kinder/Jugendlichen dieses häufiger ansehen, um den Inhalt besser zu verstehen und die Nachbearbeitung nach z. B. Krankheit besser aufholen zu können. Mit Hilfe von PowerPoint wird u.a die Einführung in die Ganzschrift "Rennschwein Rudi Rüssel" im Fach Deutsch in der Klassenstufe 6 an einer Förderschule durchgeführt.	12
Christoph Köhler	Erstellung eines Workout-Videos	PowerPoint und Keynote sind als Präsentationsprogramme bereits weitreichend etabliert. Im Kontext von Erklärvideos lassen sich hingegen die Potentiale der Anwendungen ausschöpfen, um die Visualisierung von Unterrichtsinhalten freudbetont zu gestalten. Im Fach Sport wurden dafür Fitnessübungen gemeinsam mit den SuS erarbeitet und verfilmt. Aus den entstandenen Aufnahmen wurde ein Workout-Video erstellt, welches im Klassenverband für Bewegungspausen eingesetzt werden kann.	13
Jan Prinz (allein)	Actionbound: Eine digitale Schnitzeljagd Projekt zu den UN-	Die SuS erarbeiten sich stückweise folgende UN-Kinderrechte nach der Kinderrechtskonvention: Recht auf Bildung, freie Meinung, Gesundheit, Eltern, Gewaltfreiheit, Betreuung, Freizeit, Gleichheit und Schutz vor Krieg Die SuS der Klasse 2 spielen in Einzelarbeit den Actionbound, in welchem sie wichtige Kinderrechte	14

	Kinderrechten	kennenlernen. Daraufhin beantworten sie Verständnisfragen, stellen ihre Meinung dar und lösen diverse Aufgaben (bspw. fotografisch).	
Luisa Hattenbach	Actionbound: Eine digitale Schnitzeljagd – Deutsch-Profis auf dem Weg zu ihrem Weihnachtsschatz	Mit Hilfe der Internetseite “Actionbound” lässt sich hervorragend eine spannende, digitale Schnitzeljagd erstellen, welche durch eine Vielzahl an Funktionen zum Abenteuer für die Mitwirkenden wird. SuS der Klassenstufe 4 spielen einen von der Lehrperson erstellten Actionbound in Gruppen auf Tablets innerhalb des Deutschunterrichts durch und gelangen am Ende, nach Bearbeitung aller Aufgaben/Stationen, zu einem kleinen Weihnachtsgruß, welcher sie in die Ferien verabschieden soll.	15
Jule Rullmann	Gegenstandsbeschreibung mit Chatterpix	Mit der App Chatterpix können wir Puppen, Tiere oder beliebige Gegenstände eine Stimme geben. Ihre Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig und so kann sie in unterschiedlichen Unterrichtsfächern und Phasen verwendet werden. Im Fach Deutsch wurde sie als Tool für die Ergebnispräsentation von Gegenstandsbeschreibungen genutzt. Der ausgewählte Gegenstand der Schüler:innen konnte sich auf diese Weise selbst vorstellen und ihre Eigenschaften beschreiben.	16
Elisabeth Jung Vanessa Pilatowsky	Weihnachtsbuch mit Chatterpix und dem Bookcreator gestalten	Die App ‘Chatterpix’ und das Tool ‘BookCreator’ werden vorgestellt. Beide wurden für ein weihnachtliches Medienprojekt in der Klassenstufe 3/4 eingesetzt. Das dabei entstandene kreative Weihnachtsbuch wird den Teilnehmenden des Workshops ebenfalls präsentiert.	17
Valeria Blödorn	Einsetzen des Blue-Bots in verschiedenen Klassenstufen - Chancen und Grenzen	Der Blue-Bot ist ein programmierbares Gerät, das mit Pfeiltasten gesteuert wird. Dabei können Matten, auf denen sich der Blue-Bot bewegt, zur inhaltlichen Verknüpfung dienen. Durch die einfache Handhabung wird der Blue-Bot in verschiedenen Klassenstufen und Fächern einsetzbar. Mithilfe unterschiedlicher Projektskizzen für Klasse 1 und Klasse 4 werden die Chancen und Grenzen des Blue-Bots dargestellt.	18
Sophie Hake	Eine Geschichte weiter erzählen mithilfe der Stop Motion Videosoftware	Die App “Stop Motion” ermöglicht es, durch Tricktechniken und vielfältige Materialien kreative Videos zu entwickeln. Es soll ein Überblick über die Möglichkeiten der Software gegeben werden. Als Umsetzungsbeispiel sollen Kinder im Deutschunterricht eine Geschichte anhand eines Storyboards weiterschreiben und in einem Stop Motion Video darstellen.	19
Gwendolin Böhm	Erklärvideo zur halbschriftlichen Addition	Mithilfe der App “Stop Motion” wird ein Erklärvideo zum Thema “Halbschriftliche Addition im ZR 1000” gemeinsam in der Klasse erstellt. Die Schülerinnen und Schüler können hier selbst kreativ werden. Sowohl das Erstellen des Videos als auch das Video an sich soll den Lernenden dabei helfen, erste Aufgaben im	20

	(im ZR 1000)	Zahlenraum bis 1000 zu lösen.	
--	--------------	-------------------------------	--

Runde 2

Celine Müller	Digitale Hörspur, Wichtelaufgaben	<p>Die Weihnachtszeit steht vor der Tür und ein Wichtel zieht in das Klassenzimmer ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene fächerübergreifende Wichtelaufgaben, die mit QR Codes zu öffnen sind. • Eine digitale Hörspur zum Thema "Die verschwundene Adresse". Der Wichtel hat die Adresse des Weihnachtsmannes verloren. <p>Vorstellung der Tools:</p> <ul style="list-style-type: none"> • www.me-qr.com • Canva Education • GarageBand (Apple) • Sprachmemo (Apple) <p>Klassenstufe: 1/2</p>	1
Tuiana Naglaeva	Freiarbeit im Matheunterricht	<p>Die SuS werden mit Hilfe von QR-Codes in verschiedenen Aufgabenformaten konfrontiert (QR-Codes mit Aufgaben für andere SuS entwickeln, digitale Lesespaziergänge sowie spielerischen Übungen). Eignet sich für die 4. Klasse.</p> <p>www.mal-den-Code.de,</p> <p>www.me-qr.com</p> <p>www.learningapps.org</p> <p>www.learningsnacks.de</p>	2

Frederike Gelmroth	Adventskalender	<p>Erstellter Adventskalender mit QR-Codes für Klasse 1</p> <p>Den SuS der ersten Klasse begegnet der Adventskalender mit QR-Codes im Deutschunterricht. Es ist eine erste gemeinsame Erfahrung im Umgang mit digitalen Medien in der Schule. Die QR-Codes werden dabei genutzt, um vor allem im Bereich Hörverstehen und im Bereich Schreiben kleine Aufgaben zu stellen, die die SuS gemeinsam oder individuell bearbeiten können. Auch fächerübergreifende Inhalte wie Lieder, Reime und Gestaltungsaufgaben werden Teil des Adventskalenders sein.</p> <p>Vorstellung der Tools: www.me-qr.com, chirp.qr (ios)</p>	3
Sophie Seebauer Laura Bauch	Logical zum Thema Halloween	<p>In unserem Workshop lernen die TeilnehmerInnen das Tool BookCreator kennen. Wir stellen Ihnen die Funktionen näher vor und geben im Anschluss einen Einblick in unser Unterrichtsprojekt. Dabei handelt es sich um ein Logical, bei dem die SuS ihre Problemlösefähigkeit und Zusammenarbeit mit einem Partner fördern, um ein spannendes Halloween-Rätsel lösen zu können. Im zweiten Teil unseres Workshops dürfen die TeilnehmerInnen selbständig aktiv werden und inspirierende Erfahrungen sammeln.</p>	4
Julia Greiner	Sammeln der erlernten Vokabeln und Sätze	<p>Die LAA wird gemeinsam mit den SuS mit Hilfe der App Book Creator die im Unterricht behandelten Vokabeln und Sätze des Englischunterrichts in einem Buch sammeln. Die SuS dürfen das Design wählen und anschließend das Wortmaterial vertonen. Die steigert die Motivation der SuS für den Englischunterricht und bietet eine Chance zur Wiederholung bzw. Abschluss von thematischen Einheiten.</p>	5
Franziska Kratz	ein multimediales Klassenbuch zu Weihnachtsgedichten	<p>Die Teilnehmer*innen bekommen das Tool Book Creator vorgestellt. Die grundlegenden Funktionsweisen, verschiedene Anwendungsmöglichkeiten sowie Vor- und Nachteile werden besprochen. Außerdem wird ein mit den Schüler*innen gemeinsam erstelltes Buch präsentiert. Die Kinder der 2. Klasse haben sich dabei mit Weihnachtsgedichten auseinandergesetzt und dazu geschrieben, gesprochen und gestaltet.</p>	6
Melissa Pöschl	herbstliche Lesespur zum Thema "Tiere im Wald" (Einführung und Übung)	<ul style="list-style-type: none"> - Gestaltung einer interaktiven Präsentation mit Prowise - Verknüpfen verschiedener Seiten - Einführung von Lesespuren (Klasse 4) - Erarbeitung 	7

Eileen Fritsch	Märchen	Mithilfe einer interaktiven Präsentation tauchen die Schüler in die Märchenwelt ein. Die Software Prowise Presenter 10 ermöglicht die Erstellung eines interaktiven Tafelbildes. Das Rahmenthema "Märchen" veranschaulicht die Möglichkeiten und Grenzen des Programmes. Der Fokus liegt auf der gemeinsamen Erarbeitung von typischen Märchenmerkmalen für Klassenstufe 1/ 2.	8
Sara Helbig	Geometrische Körper	Mit einem interaktiven Tafelbild durch die Welt der geometrischen Körper - Der Workshop zum Software Presenter gibt dir die Möglichkeit, ansprechende Tafelbilder und coole interaktive Übungen für deine Schüler und Schülerinnen zu verschiedenen Unterrichtsthemen zu gestalten. Entdecke die Funktionen des Tools und die Option, Inhalte schnell und auf spielerische Weise zu festigen und abzufragen.	9
Alexandra Thiele	Üben mit Worksheet Go! - Arbeiten mit digitalen Formaten im Mathematikunterricht	SchülerInnen sollen mit der App "Worksheet Go!" verschiedene Übungssequenzen im Mathematikunterricht bearbeiten. So sollen Rechenaufgaben in verschiedenen Darstellungsformen für unterschiedliche Themen in den digitalen Arbeitsblättern eingebettet werden. Die TeilnehmerInnen sollen Anhand dieser Beispiele einen Einblick zu den Möglichkeiten des WorksheetCrafters in Verbindung mit der App "Worksheet Go!" erhalten. Hierzu werden der WorksheetCrafter sowie einige Grundlagen zur Erstellung interaktiver Arbeitsblätter für das Tablet vorgestellt.	10
Paula Baum	Arbeit mit digitalen Übungsformaten im Mathematik- und HSK- Unterricht (Worksheet Go!)	Den Teilnehmer*innen sollen Grundlagen des WorksheetCrafters und der Erstellung interaktiver Arbeitsblätter für die App Worksheet Go! vorgestellt werden. Im Zuge dessen wird ein digitales Übungsformat vorgestellt, das von den Kindern im Rahmen einer HSK-Lerntheke zum Thema Bäume & Sträucher mit der Worksheet Go! -App durchgeführt wurde. Außerdem wird erläutert, wie eine tägliche Übung für den Mathematikunterricht mit dem Worksheet Crafter und Worksheet Go! entwickelt werden kann und welche Differenzierungsmöglichkeiten dabei bestehen.	11

Isabella Hildenbrandt Scarlet Schroth Constanze Uhlig	Hörspiel gestalten zum Thema Gewitter, Herbstgedicht und einem Märchen	Schüler der zweiten Klasse vertonen ein aufziehendes und wieder aufgehörendes Gewitter nach 4 vorgegebenen Bildern; das wurde aufgenommen mit dem Tablet, mit Audacity bearbeitet und dann als Hörspiel wieder vorgespielt. Schüler:innen vertonen ein im Vorfeld erarbeitetes, von ihnen selbst vorgelesenes Gedicht, das mit einer Tonbearbeitungs-App (Garage Band oder Audacity) zu einem Hörspiel verarbeitet wird. Schüler der zweiten Klasse nehmen gemeinsam ein Märchen auf. In Kleingruppen werden dazu verschiedene Textpassagen von den Schülern vorbereitet und finden ihren Zusammenschluss in einer gemeinsamen Aufnahme.	12
Cathrin Krebs Almut Braun	Gestaltung der Hörspiele "Du bist einmalig" und "Legenden des Feuers"	<p>Es werden zwei verschiedene Hörspielprojekte, die mit der Software Audacity aufgenommen wurden, vorgestellt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Schüler und Schülerinnen einer vierten Klasse haben zu Legenden des Feuers ein Hörspiel erstellt. 2. Schüler und Schülerinnen der Oberstufe einer Förderschule mit dem Förderschwerpunkt geistige Entwicklung vertonten ein Hörspiel zum Bilderbuch "Du bist einmalig" von Max Lucado. 	13
Charly Schindler	Erstellung eines Erklärvideos zu den Uhrzeiten mittels PowerPoint	Mithilfe des Programms Microsoft PowerPoint lassen sich nicht nur Bilder und Texte auf Folien projizieren, sondern man kann dieses Tool auch für die Erstellung eines Erklärvideos nutzen. Neben der Visualisierung verschiedener Elemente bietet die Aufnahmefunktion an, Folien zu vertonen. Diese Vielfalt an Möglichkeiten soll einerseits dargestellt werden. Andererseits soll beispielhaft ein Erklärvideo zum Thema Uhrzeiten gezeigt werden.	14
Franz Seidel	Lern- und Erklärvideos erstellen anhand des Themas "Unser Sonnensystem" in Klasse 4	<p>Was macht man mit Powerpoint? Na klar. Folien, Präsentationen, Vorträge. Was viele aber nicht wissen, ist, dass es sich ebenfalls dafür eignet, um Videos zu produzieren.</p> <p>Die integrierte Aufnahmefunktion soll im Fach Heimat- und Sachkunde (Klasse 4) dafür genutzt werden, um im Themengebiet "Sonne, Mond, Sterne" ein Lernvideo mit den SuS zu erstellen.</p> <p>Damit können sich dann die Kinder für eine Leistungsüberprüfung vorbereiten.</p>	15
Katharina Müller	Actionbound: Eine digitale Schnitzeljagd - Projekt zu	Mit der App Actionbound lässt sich kinderleicht eine digitale Schnitzeljagd erstellen. Hierfür stehen einige	16

	Halloween	vorgefertigte Funktionen zur Verfügung. SuS der Klassenstufe 4 (auch für Klassenstufe 3 geeignet) spielen im Rahmen eines Halloween-Projekts in Kleingruppen die Schnitzeljagd im Deutschunterricht.	
Anne-Sophie Schnepf	Bedeutende Persönlichkeiten zum Leben erwecken mit Chatterpix	Im Unterricht behandelte, bedeutende Persönlichkeiten sind häufig schon lange verstorben und haben nur wenig Berührungspunkte mit der Lebenswelt der Kinder. Trotzdem ist es wichtig, sich das Leben ausgewählter Berühmtheiten zu erschließen, um deren Wirkung auf das Leben heute zu verstehen. Mit der App "Chatterpix" können eingestaubte Persönlichkeiten zu neuem Leben erweckt werden, indem Kinder beispielsweise ein Portrait von "Johann Sebastian Bach" als bedeutenden Komponist, Organist und Kantor aus Thüringen über sich und sein Wirken erzählen lassen. Im Workshop wird App "Chatterpix" in Aufbau, Funktion und Einsatzmöglichkeiten am Beispiel eines Medienprojekts über Johann Sebastian Bach vorgestellt.	17
David Stolzmann	Übungsaufgaben zur Addition mit Chatterpix	Die App "Chatterpix" ermöglicht es, Gegenständen eine Stimme zu geben. Dabei kann mithilfe der App Unterrichtseinstiege kreiert, Wissen oder Inhalte vertieft und gleichzeitig das Lernen aufgelockert werden. Mithilfe der App werden die Schüler*innen (Klasse 1) in die Rolle eines Gegenstandes schlüpfen und präsentieren den anderen Kindern der Klasse eine Additionsaufgabe. Nach kurzer Bedenkzeit geben die Schüler*innen der Klasse eine Antwort und der Gegenstand löst die gestellte Additionsaufgabe auf.	18
Linda Hoffmann	eine Stop-Motion-Geschichte weiter erzählen am Beispiel eines Halloween-Filmes im Englischunterricht der Kl. 3	In diesem Workshop erfährst du, wie du im Englisch- oder DaZ-Unterricht mit SuS der 3./4. Kl. Wortschatz und Sachwissen durch das Drehen eines Stop-Motion-Films interessant und motivierend anwenden und üben kannst. Dabei erfährst du, wie leicht die Handhabung des Programmes "Stop Motion Studio" ist und kannst selbst einmal ausprobieren und Fragen stellen.	19
Lisa Rodin und Sophie Gruber	Erstellen eines Trickfilms mit der Stop-Motion Technik im	Einen Trickfilm mit Kindern im Grundschulalter	20

	<p>Themenbereich Märchen</p> <p>Jahrgangsmischung 1–4 sowie Klasse 3</p>	<p>erstellen? Geht das? – Ja, und wie!</p> <p>Diese Präsentation gibt euch einen Einblick zur Umsetzung zweier Medienprojekte im Themenbereich Märchen mithilfe der App ‚Stop Motion Studio‘.“</p> <p>Was euch erwartet: Ein kurzer Input zur generellen Arbeit mit der Stop Motion Technik bzw. einer sogenannten Trickbox sowie Besonderheiten, die bei der Umsetzung mit Grundschulkindern unbedingt beachtet werden müssen. Darüber hinaus werden die geplanten Projekte sowie die Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler präsentiert. Es werden Stolpersteine und positive Erkenntnisse während der Durchführung aufgezeigt. Chancen und/oder Risiken, die sich basierend auf der gesammelten Erfahrung ableiten lassen, sollen im Rahmen einer kurzen Reflexions- und Feedbackrunde am Ende der Präsentation thematisiert werden. Hierbei darf überlegt werden, ob sich generelle Schlüsse auf Medienprojektarbeit mit (Grundschul)kindern ziehen lassen.</p>	
--	--	--	--

Runde 3

<p>Victoria Makus</p>	<p>Lerntheke im Englischunterricht zum Thema “Christmas”</p>	<p>Eine Lerntheke im Englischunterricht zum Thema "Christmas" ist wie ein magischer Weihnachtsmarkt für das Lernen. An den verschiedenen Stationen können die Schülerinnen und Schüler in die zauberhafte Welt von Weihnachten eintauchen. Sie können ihre Englischkenntnisse spielerisch verbessern. Diese Lerntheke schafft eine begeisterte Atmosphäre, in der das Lernen zum Fest wird und die Schülerinnen und Schüler ihre Kreativität entfalten können.</p> <p>Vorstellung der Tools:</p> <ul style="list-style-type: none"> - www.me-qr.com - www.mal-den-code.de - learning-apps <p>Klassenstufe: 1/2</p>	<p>1</p>
------------------------------	--	---	-----------------

Justine Völker	Edubreakout zum Thema Wald	<p>Im Rahmen der Unterrichtseinheit zum Thema Wald (Klasse 4) wurde ein Edubreakout erstellt, mit dessen Hilfe die SuS ihr Wissen zu dieser Thematik festigen und wiederholen sollen. Bei einem Edubreakout lösen die SuS (meist im Team) eine Vielzahl von Aufgaben und Rätseln, um eine Schatzkiste, die mit diversen Schlössern versehen ist, öffnen zu können. Diese Aufgaben können den Kindern sowohl digital als auch analog zur Verfügung gestellt werden, wobei die Verwendung von QR-Codes eine digitale Option darstellt.</p> <p>In diesem Workshop lernen die Teilnehmer anhand des vorgestellten Medienprojektes, wie man ein digitales Edubreakout mithilfe der Tools learningapps.org und me-qr.com erstellt.</p>	2
Christoph Zietz	Übungen im Sportunterricht	<p>Vorstellung der App Book Creator. Mit dem Book Creator können SuS multimediale Bücher digital erstellen.</p> <p>Vorstellung des Produkts der SuS: Multimediales Buch mit Übungen zur Erwärmung und Kräftigung im Sportunterricht (hergestellt durch die SuS)</p> <p>Ziele der Einheit für die UK SuS: Vertiefende Auseinandersetzung mit den Übungen; Medienprodukt mit Hilfe planen und gestalten; Vorgangsbeschreibungen üben</p>	3
Malin Hampel	ein multimediales Buch über die Kleinstadt Ronneburg	<p>In diesem Workshop lernen die TeilnehmerInnen das Tool Book Creator sowie dessen Grundlagen kennen. Weiterhin wird ein im Rahmen des Heimat- und Sachkundeunterrichts erstelltes Buch zur Stadt Ronneburg vorgestellt. Dabei werden die TeilnehmerInnen erfahren, wie die Lernenden einer dritten Klasse mithilfe des Book Creators Texte, Bilder, Töne und Videos kombinierten und dadurch ihre eigene Sicht auf die Stadt zum Leben erweckten.</p>	4
Sina Schrepel	Digitale/Interaktive Tafelbilder im Musikunterricht	<p>Ein digitales Tafelbild, das auch Interaktivität zulässt, bietet einen Leitfaden durch die Musikstunden und hilft zur visuellen Unterstützung bei bspw. Liederarbeiten, Stimmbildungs geschichten oder bei der Zuordnung von Fachbegriffen. In diesem Workshop werden grundlegende Funktionen und erprobte Möglichkeiten der Presenter 10- App von Pro-Wise vorgestellt.</p>	6

<p>Anja Henkel</p>	<p>Worksheet Go! - Digitale Arbeitsblätter im Englischunterricht</p>	<p>Beim Erlernen neuer Fremdsprachen steht vor allem die Entwicklung von Interesse und Freude am Sprachenlernen im Vordergrund. Diese Neugier soll durch digitales Arbeiten im Bereich Hörverstehen geschürt werden und somit auch die Motivation der Schüler*innen wecken.</p> <p>Im Rahmen dieses Workshops werden Grundlagen der Erstellung digitaler Arbeitsblätter mit dem WorksheetCrafter vermittelt, welche anschließend mittels der App WorksheetGO! interaktiv bearbeitet werden können.</p> <p>Hinweis: Für die Teilnahme an diesem Workshop werden sowohl der WorksheetCrafter als auch die App WorksheetGO! auf einem Tablet benötigt.</p>	<p>7</p>
<p>Anna-Marie Arnold</p>	<p>Digitale Arbeitsblätter im Deutschunterricht zum Thema "der Wunschpunsch"</p>	<p>Im Rahmen der Unterrichtseinheit zum Thema "der Wunschpunsch" werden sowohl analoge als auch digitale Arbeitsblätter im Unterricht eingesetzt. Dabei sollen die SchülerInnen den Umgang mit den digitalen Arbeitsblättern erproben. Weiterhin soll insbesondere der Inhalt des Buches dahingehend wiederholt werden, um den anschließenden Theaterbesuch vorzubereiten. Dabei werden die Vorteile des digitalen Arbeitsblattes eingesetzt, um durch die Vertonung, sowie die große Möglichkeit zum Nutzen von Bildern, eine möglichst selbstständige Beteiligung der SchülerInnen zu erzielen. Es wird im Unterricht mit der Worksheet Go! App gearbeitet.</p>	<p>8</p>
<p>Stine Speldrich</p>	<p>Erstellen digitaler Arbeitsblätter zur Differenzierung im Deutschunterricht</p>	<p>Lernen Sie das Programm WorksheetCrafter von einer neuen Seite kennen! In diesem Workshop erhalten Sie erste Einblick in die Erstellung digitaler (und analoger) Arbeitsblätter. Treten Sie in Austausch über den Einsatz interaktiver Arbeitsblätter im und außerhalb des Klassenraums und lernen Sie Differenzierungsmöglichkeiten für den Deutschunterricht kennen!</p>	<p>9</p>
<p>Mira Brummer</p>	<p>Hörspiel mit Gedichten</p>	<p>Schüler:innen vertonen Gedichte mithilfe von Audacity. Sie dürfen sich die Gedichte selbst aussuchen und</p>	<p>10</p>

		mit Geräuschen untermalen.	
Natalie Sandner	JAguar und NEINGuar Gedichte von Paul Maar	In diesem Projekt nehmen Schülerinnen und Schüler der dritten Jahrgangsstufe in Kleingruppen ausgewählte Gedichte von Paul Maar, aus dem Buch "JAguar und NEINGuar", als Hörspiel auf. Die Audioaufnahmen werden mit dem kostenfreien Programm Audacity zusammen geschnitten. Die einzelnen Gedichte werden anschließend als Hörspie auf eine Kreativ-Tonie geladen. Sodass die Klasse am Ende des Projekts eine Tonie mit dem selbst aufgenommenen Hörspiel auf der Tonie-Box anhören kann.	11
Nadja Dietsch	Hörspiel zu einem Auszug aus dem Buch "Der wasser-dichte Willibald"	Erstellung eines Hörspiels im Rahmen der Lese-Projektwoche. Gelesen wurde das Kinderbuch "Der wasserdichte Willibald". Ein Textausschnitt, welchen die Kinder zuvor in verteilten Rollen gelesen haben, dient dabei als Grundlage für das Hörspiel. Dieses wird mit Audacity erstellt.	12
Monique Riese	Erklärvideo zur Schreibung von das – dass	Für Schüler und Schülerinnen ist die unterschiedliche Schreibung von das und dass im Deutschunterricht schwer zu verstehen? Mit einem mit den SchülerInnen einer 4. Klasse gemeinsam erstellten Erklärvideo wurden die wichtigsten Inhalte zu dieser Thematik verständlich zusammengefasst. Erklärvideos sind gut geeignet, um Wissen und Lerninhalte didaktisch wertvoll zu vermitteln. Mithilfe des Tools PowerPoint lassen sich nicht nur Präsentationen erstellen. Aufgrund der vielfältigen Möglichkeiten zur Visualisierung von Unterrichtsinhalten und der Aufnahmefunktion zum Einsprechen der Erläuterungen ist PowerPoint sehr vorteilhaft für die Erstellung solcher Erklärvideos. Am Medientag können sich die TeilnehmerInnen von den Vorteilen und Funktionen von PowerPoint selbst überzeugen, nachdem Ihnen das bereits erwähnte erstellte und durchgeführte Erklärvideo präsentiert wurde.	13
Lea Strickrodt Viktoria Collatz	Erklärvideo zum Thema Elfchen	Digitale Medien und Tools haben schon längst Einzug in die Klassenzimmer gefunden. Auch im Privaten schauen viele Kinder bereits im jungen Alter Lern- und Erklärvideos. Daher dürfen in einem abwechslungsreichen Unterricht Lernvideos nicht fehlen. Bei der unendlichen Auswahl an Videos im Internet ist es jedoch manchmal schwer, das passende Material zu finden. Das sollte zukünftig kein Problem mehr darstellen, denn Lernvideos können schnell und einfach selbst erstellt werden. Mit Hilfe des Tools PowerPoint können Präsentationen besprochen und zu Erklärvideos umgewandelt werden. Wie das step-by-	14

		step funktioniert, wollen wir mit Hilfe eines eigenen Videos zum Thema "Elfchen" zeigen.	
Tobias Eckhardt	Erklärvideos für Übungen im Stationstraining - Thema Kräftigung, Vorbereitung auf das Turnen	Die Vorgehensweise beim Erstellen von Erklärvideos mit Powerpoint wird in Grobform erläutert. Nachfolgend wird der Bezug zum Sport mittels Praxisbeispiel hergestellt. Kurze Erklärvideos werden genutzt, um den SuS Übungen im Stationsbetrieb vorzuführen und Hilfe bei der Ausführung der Übungen anzubieten. SuS der Klassenstufe 1-4 spielen die Erklärvideos in Kleingruppen mittels Tablets eigenständig ab, führen die Übung aus und reflektieren die Ausführungen der Übung innerhalb der eigenen Gruppe. SuS Helfen und Korrigieren kooperativ innerhalb der eigenen Gruppe.	15
Laura-Elisabeth Scharf	Storytelling und Personenbeschreibung mit Chatterpix	Mit Hilfe der App Chatterpix kann man den Charakteren im Bilderbuch "Winnie the witch" eine Stimme geben. Das Projekt wird mit einer 3. und 4. Klasse durchgeführt und findet im Fach Englisch statt.	16
Lena Köhne	Jeden Tag ein Witz - mit Chatterpix durch den Advent	Durch Chatterpix besteht die Möglichkeit, individuellen Objekten eine Stimme zu verleihen. Dabei steht die Förderung der sprachlichen Fähigkeiten der SuS im Vordergrund. Jedes Kind (Kl.1) nimmt über die App einen kurzen Witz auf, der dann von der eigenen Fingerpuppe wiedergegeben wird. Die sprechenden Fingerpuppen werden in einem digitalen Adventskalender hinterlegt. Am Ende verbirgt sich hinter jedem Türchen des Adventskalenders ein Schüler*innenwitz, sodass wir jeden Tag im Dezember mit einem Lächeln in den Unterricht starten können.	17
Lisa Siegmund	Erstellen eines kurzen Stop-Motion-Films als Produkt der Texterschließung eines Gedichts	Gedichte lassen sich auf ganz unterschiedliche Weise erschließen. In diesem Workshop wird vorgestellt, wie sich Kinder einer 4. Klasse ein Gedicht durch Methoden wie Illustrationen, graphische Umsetzungen und eventuell auch szenische Darstellungen mit Hilfe der Stop-Motion-Technik erschließen. Produkt der Texterschließung wird ein kurzer Stop-Motion-Film sein, der mit der App "Stop-Motion-Studio" von den Kindern erstellt wird. Inhalte des Workshops werden die Vorstellung und Ergebnispräsentation des Medienprojektes, die Vorstellung der App „Stop-Motion-Studio“, und Tipps und Tricks für die Anwendung in	18

		der Schule sein.	
Saskia Lottko	Interaktive Aufgaben mit Worksheet-GO für das Fach Englisch	Im Rahmen einer Lerntheckenarbeit wurden für das Fach Englisch mithilfe des Worksheet Crafters digitale Arbeitsaufgaben zum Thema Thanksgiving und Weihnachten erstellt, welche die SuS selbstständig am Tablet lösen konnten. Dabei wird ein Einblick über die verschiedenen Erstellungsmöglichkeiten mit diesem Tool für Lehrkräfte sowie ein abschließender Erfahrungsbericht gegeben.	19

Runde 4

Vanessa Stöhr	Die drei Spatzen	Die SuS der Klasse 2 können durch ein "Gedichtstagebuch" zum Gedicht "Die drei Spatzen" dieses näher kennenlernen. Dabei führen QR-Codes zur auditiven Version des Gedichts, geben Lösungen oder Tipps von Aufgaben oder sind Teil einer Aufgabe. Verwendete Tools: www.mal-den-Code.de www.me-qr.com https://qr.kits.blog/	1
Miriam Oswald Marlen Müller	Hörspur zum Thema Sankt Martin	Durch QR-Codes können die SuS die Geschichte von Sankt Martin hörend verfolgen. Dabei müssen sie selbst durch Hören den nächsten Teil der Geschichte finden. Benötigt wird hierbei ein mobiles Endgerät, welches QR-Codes lesen kann, sowie WLAN.	2
Annika Zeise	Multimediales Begleitmaterial zur Ganzschrift "Das unsichtbare Buch"	In diesem Workshop wird den TeilnehmerInnen das Tool Book Creator vorgestellt. Es wird dabei auf grundlegende Funktionsweisen eingegangen und es werden Einsatzmöglichkeiten besprochen. Es wird ebenso Zeit zur eigenen Erprobung geben. Abschließend wird den Teilnehmer*innen ein in Zusammenarbeit mit Schüler*innen einer 4. Klasse entstandenes, Begleitmaterial zur Ganzschrift "das unsichtbare Buch" vorgestellt.	3

Elena Peilmann Christin Zschammer	Eine herbstliche Lesespur mit dem Book Creator erstellen und nutzen	In diesem Workshop lernen die Teilnehmer:innen das Tool Book Creator kennen. Dabei werden die grundlegenden Funktionen vorgestellt und beispielhafte Anwendungsmöglichkeiten besprochen. Anschließend wird ein bereits mit Kindern der 3. und 4. Klasse erprobtes Buch zu einer interaktiven herbstlichen Lesespur präsentiert. Die Teilnehmer:innen bekommen anschließend die Möglichkeit, selbst einmal aktiv zu werden und das Tool auszuprobieren.	4
Michelle Hebestreit	Woher kommt mein Frühstücks-Ei?	Vorgestellt wird ein multimediales Sachbuch, welches mit dem Book Creator erstellt wurde sowie die App ChatterPix. Die Funktionen und Möglichkeiten sowie die Inhalte des erstellten Buchs werden den Teilnehmer*innen präsentiert. Mit dem Buch "Woher kommt mein Frühstücks-Ei?" können Schüler*innen selbstständig herausfinden, welche Haltungsformen es gibt. Dabei haben sie jeweils die Wahl zwischen auditiven, visuellen und anderen Zugangsformen. Im Anschluss erstellen sie in einer Gruppenarbeit ein ChatterPix vom Huhn und erzählen, wie sich dieses Huhn in seiner Haltungsform fühlt.	5
Birte Jedicke	Erstellung eines multimedialen und digitalen Wörterbuches mit der App 'Book Creator One' auf einem iPad	In diesem Workshop werden die Teilnehmer*innen einen Einblick in das Tool 'Book Creator' und in die App 'Book Creator One' erhalten. Es werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede besprochen und daraus Vor- und Nachteile abgeleitet. Den Teilnehmer*innen wird zunächst einmal die Bedienung und Anwendung mit den visuellen und auditiven Funktionen des Tools 'Book Creator' vorgestellt. Anschließend haben die Teilnehmer*innen Zeit, diese Funktionen einmal selbst auszuprobieren. Weiterhin werden den Teilnehmer*innen zwei Wörterbücher vorgestellt, die jeweils von einem Schüler bzw. von einer Schülerin einer jahrgangsgemischten Klasse 1-2 mit der App 'Book Creator One' auf Schüler-iPads im Rahmen des Deutschunterrichts erstellt wurden.	6
Nadja Lindemann	Erstellung eines multimedialen Rezeptbuches im Deutschunterricht mit	Der Book Creator bietet zahlreiche Möglichkeiten, um Unterrichtsthemen multimedial aufzubereiten und zu präsentieren. Durch die einfache Handhabung eignet sich das Tool für alle Klassenstufen und ist in jedem Fach nutzbar.	7

	dem Book Creator	Im Deutschunterricht gestalten alle Schülerinnen und Schüler der Klasse gemeinsam ein E-Book und wenden dabei ihre Kenntnisse zum Thema Rezepte schreiben an.	
Christiane Harnisch	Stationsarbeit zu Rechtschreibstrategien mit Worksheet Go!	Dieser Workshop beinhaltet unterschiedliche Möglichkeiten für die Durchführung einer Stationsarbeit mit digitalen und analogen Arbeitsblättern im Deutschunterricht zum Thema "Rechtschreibstrategien". Die Erstellung der digitalen Arbeitsblätter erfolgt mit dem Worksheetcrafter, sodass die SchülerInnen mit der WorksheetGo!-App auf ihren Tablet interaktiv die Arbeitsblätter bearbeiten können.	8
Paula Kratz	Üben mit der Worksheet Go! App zum Thema geometrische Formen	Im Rahmen der Unterrichtseinheit "Geometrische Formen" werden digitale Arbeitsblätter gezeigt und einen Einblick in die Arbeit mit der Worksheet Go! App geboten. Unterstützt wird das Themenfeld durch eine ansprechende Powerpoint-Präsentation, welche nicht nur Input gibt, sondern Schüleraktivierung durch Quizformate gewährleistet.	9
Clara Zimmer	Der Einsatz interaktiver Arbeitsblätter im Deutsch/DaZ-Unterricht mit der App "Worksheet Go!"	Einblicke in die Erstellung interaktiver Arbeitsblätter mit dem WorksheetCrafter und Einsatzmöglichkeiten dieser im Unterricht (mit Fokus auf das Fach Deutsch). Und ein Erfahrungsbericht über den Einsatz solcher Arbeitsblätter im DaZ-Unterricht in Bezug auf Lernwort-Arbeit.	10
Justine Ludwig	Erfahrungsaustausch: Praktischer Einsatz von "Worksheet Go!" im Mathematikunterricht der 4. Klasse	Dieser Workshop ermöglicht einen Erfahrungsaustausch darüber, wie "Worksheet Go!" im Mathematikunterricht einer 4. Klasse praktisch eingesetzt werden kann. Teilnehmer haben darüber hinaus die Gelegenheit, konkrete Beispiele aus dem Schulalltag zu betrachten und gemeinsam zu reflektieren. Die gesammelten Erfahrungen beziehen sich auf den Lernbereich Geometrie. Die digitalen und interaktiven Arbeitsblätter von "Worksheet Go!" wurden mit Hilfe der schulinternen iPads selbstständig gelöst.	11
Marie Haase	Austausch zum Einsatz des WorksheetCrafter in der Jahrgangsmischung 1-	Es wird der Einsatz des Worksheetcrafter für die Zielplanarbeit präsentiert. Weiterhin werden digitale Arbeitsblätter im Fach Sachunterricht gezeigt. Außerdem möchte ich den Freiraum nutzen, um selbst die App	12

	4	auszuprobieren und praktische Beispiele für den eigenen Unterricht zu erstellen. Es wird eine gemeinsame Reflexionsrunde anschließend erfolgen.	
Lea Wendehost Maximilian Plettenberg	Erstellung eines Hörspiels zur Geschichte „Der Pfefferkuchenmann“/ „Der Lebkuchenmann“ (Klassenstufe 3)	In diesem Unterrichtsprojekt nehmen die SuS ein Hörspiel zur Geschichte „Der Pfefferkuchenmann“/ „Der Lebkuchenmann“ auf. Die SuS werden durch verschiedene Stimmen und durch das Darstellen von Geräuschen zu Charakteren der Hörgeschichte. Das Hörspiel wird mit der kostenfreien App Audacity erstellt und überarbeitet.	13
Tabea Riedel	Hörspurgeschichte zum Thema Weihnachten (Klassenstufe 1&2)	Hörspurgeschichte wird mit Audacity und Powerpoint erstellt. Die SuS sollen die Geschichte auditiv verfolgen. Dabei müssen sie selbst durch gezieltes Hören den nächsten Teil der Geschichte finden. Benötigt wird hierbei ein mobiles Endgerät. Auf den Tablets sehen die SuS die Hörlandkarte mit verschiedenen Bildern und einer entsprechenden Nummer.	14
Michael Zöllner Verena Zimmermann	Erklärvideo zur Einführung der Hochsprungtechnik (Schersprung) in den Sportunterricht	Mithilfe des Programms Microsoft PowerPoint lassen sich nicht nur Bilder und Texte auf Folien projizieren, sondern man kann dieses Tool auch für die Erstellung eines Erklärvideos nutzen. Im Fach Sport werden kurze Erklärvideos genutzt, um schwierige technische Bewegungsabläufe zu visualisieren. Hierzu soll beispielhaft ein Erklärvideo zum Thema Hochsprung im Sportunterricht erstellt und präsentiert werden. Die SuS schauen sich das Video an und nutzen es in den weiteren Unterrichtseinheiten für Fehlerkorrekturen und als zusätzliche Hilfestellung.	15
Kerstin Zimmer	Der sprechende Schulgarten - am Beispiel von Kräuterpflanzen	Alle SuS kennen Gewürze – aber nur wenige wissen wahrscheinlich mehr darüber: Wo kommen sie her? Wie kann man sie verwenden? Woraus werden sie gemacht? Im handlungsorientierten Schulgartenunterricht werden über mehrere Unterrichtseinheiten verschiedenen Bezüge (Gewürze riechen und probieren,	16

		Gewürze recherchieren, Gewürzpflanzen in Speisen verarbeiten) zum Thema „Kräuter“ erkundet. Unter anderem werden Steckbriefe zu den Kräutern aus dem hiesigen Schulgarten erstellt. Hierauf aufbauend und als Ergebnis der letzten Unterrichtseinheit sollen unsere Schulgartenkräuter mittels ChatterPix das „Sprechen lernen“- selbst fotodokumentiert und generiert durch die kleinen SchulgärtnerInnen.	
Lennart Ostermann	Geometrische Körper zum Leben erwecken - Ein Chatterpix-Abenteuer zur Erkundung der Eigenschaften geometrischer Körper	In diesem Mathematikprojekt erkunden die Schülerinnen und Schüler auf interaktive Weise die Welt der geometrischen Körper. Zunächst erarbeiten sie die charakteristischen Eigenschaften dieser Körper. Anschließend schlüpfen sie in die Rolle von kreativen Geschichtenerzählern, indem sie individuelle Steckbriefe für jeden geometrischen Körper erstellen. Durch den Einsatz der App Chatterpix verleihen sie diesen Körpern eine eigene Stimme, wodurch lebendige und anschauliche Erklärvideos entstehen. Diese Videos dienen nicht nur als lebendige Präsentation ihrer Erkenntnisse, sondern werden auch als wertvolle Ressourcen für den zukünftigen Unterricht genutzt, um die Themen rund um geometrische Formen auf eine einzigartige und anregende Weise zu vertiefen.	17
Christin Bull	Chatterpix: Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit?	Chatterpix ist eine vielseitige App, die es den Nutzern ermöglicht, Fotos lebendig werden zu lassen, indem sie Bildern eine Stimme verleihen. Diese App ist ideal, um kreative und unterhaltsame Inhalte zu erstellen, sei es für Bildungszwecke, zur Kommunikation oder einfach nur zum Spaß. Mithilfe dieser App werden die SchülerInnen der 8. Klasse eines Förderzentrums Objekten eine Stimme geben und diese erklären lassen. Somit werden die Zufallsexperimente anschaulich präsentiert und die Ergebnisse auf eine lebendige und lehrreiche Weise erläutern, was ihr Verständnis für stochastische Prozesse fördert.	19
Leonie Frenzel	My monster: Sprech Anlass im Englischunterricht mit Chatterpix	Mit der vielseitig einsetzbaren und werbefreien App Chatterpix können Figuren oder Gegenstände zum Leben erweckt werden, indem sie zum Sprechen gebracht werden. Das folgende Unterrichtsprojekt im Englischunterricht erfolgt innerhalb des Themas "body". Von den SuS kreierte Monster werden zum Sprechen gebracht und stellen sich mithilfe der App vor.	20