

Fachtag Digitalisierung im Förderschwerpunkt Körperliche und motorische Entwicklung am 24.09.22: Workshops

Workshop A, 11.00-12.00 Uhr

A 1: Stefanie Mlynarski, Ina Steinhaus

„Wie mich mein Talker mit Augensteuerung auf dem Weg zur Digitalisierung weitergebracht hat“ - Perspektiven einer Nutzerin und deren (schulischer) Begleitung!

In diesem Workshop werde ich als ehemalige Schülerin einer Förderschule KME über meinen Lebensweg mit Unterstützung durch alternative Kommunikationsformen berichten. Im Rahmen meines (Arbeits-) Alltags und für meine sozialen Kontakte musste konnte ich mir in den letzten Jahren immer mehr digitale Möglichkeiten zunutze machen.

Im zweiten Teil des Workshops möchten wir die Teilnehmer:innen zum Austausch einladen. Neben den Erfahrungen aus der Perspektive als Nutzerin werden dann auch die langjährigen Erfahrungen einer Förderschullehrerin im FöSch KME mit Beratungsauftrag im Bereich Unterstützte Kommunikation und Assistive Technologien eingebracht.

A 2: Saskia Moes, Fachstelle Jugendmedienkultur NRW und Melanie Eilert, Botschafterin des Projektes Gaming ohne Grenzen

Gaming ohne Grenzen? Barrieren in Computerspielen erkennen und überwinden

"Digitale Spiele bieten interaktive Räume in denen Kinder und Jugendliche Zugang zu Erlebnissen, Handlungen und Lern-Erfahrungen bekommen, die ihnen sonst nicht möglich wären. Diese sind jedoch oftmals nicht frei von Barrieren für Menschen mit Beeinträchtigung, was eine Teilhabe erschwert.

Doch wie lassen sich diese Hürden erkennen und überwinden?

Denn gerade Games bieten hinreichend Erfahrungsräume zum Austausch, zur Kooperation - und somit auch zum sozialen Lernen im inklusiven Unterricht. Wir möchten Sie einladen, mit uns virtuelle Räume und Praxisprojekte zu digitalen Spielen kennen zu lernen. "

A 3: Ranka Bijelic, Medienpädagogin Moderation: Amina Johannsen, LVR-Zentrum für Medien und Bildung

Cybergrooming – Sexualisierte Gewalt im Internet – Magst du mir dein Foto schicken?

"Nicht immer ist klar, wem wir im Internet schreiben und welche Ziele diese Person wirklich hat. Sexuelle Belästigung und Missbrauch von Kindern und Jugendlichen passieren leider auch online.

Wie können Eltern, Familie oder pädagogische Fachkräfte Kinder und Jugendliche dabei unterstützen, Gefahren von Cybergrooming zu erkennen und sich zu schützen? Was sollten Kinder und Jugendliche darüber wissen? Neben der inhaltlichen Vermittlung von Gefahren und Warnsignalen im Chat, möchten wir Ihnen Materialien vorstellen und konkrete Gesprächsleitfäden miteinander entwickeln. Und wir fragen, wie kann das Thema inklusiv aufbereitet und eingesetzt werden?

Dieser Workshop wird von der Landesanstalt für Medien NRW unterstützt.

A 4: Katrin Herold / Regina Belz

Praktische Umsetzung zu Robotik- Ozobot und BeeBot

"BeeBot ist ein Roboter für den Grundstufenbereich bzw. stellt einen Einstieg in das analoge Programmieren dar.

Der Ozobot ist ein akkubetriebender Roboter, der Befehle über Farbcodes erhält. Diese Farbcodes können sowohl gezeichnet werden als auch über die webbasierte Programmiersprache Ozoblockly an den Ozobot weitergegeben werden.

In unserem Workshop erwartet sie ein kurzer theoretischer Input zu den zwei Systemen Ozobot und Beebot.

Ebenso bekommen Sie einen Einblick von unserer Arbeit mit den zwei Robotern in einer Förderschule für Körperliche und motorische Entwicklung. Hierbei geht es insbesondere um den differenzierten Zugang unserer sehr heterogenen Schülerschaft zu den Robotern und um praktische Unterrichtsbeispiele.

Weiterhin haben sie auch die Gelegenheit sich die Roboter anzuschauen, diese auszuprobieren und im kollegialen Austausch über Einsatzmöglichkeiten und Umsetzungsmöglichkeiten in ihrem Unterrichtsalltag zu sprechen und zu diskutieren.

A 5: Gina Penz / Georg Sehrbrock

Digitale Förderung von Schüler:innen mit komplexen Behinderungen im Distanzunterricht mit Schwerpunkt auf Unterstützte Kommunikation

Beschreibung des Workshops folgt in Kürze.

A 6: Christine Knoll / Wiebke Römer

Basales Theater trifft Digitalisierung

Wir möchten eine Möglichkeit vorstellen, mit der man

- einen thematischen Zusammenhang schafft (z.B. über die Wahl eines Buches als Ausgangsgeschichte o.ä.),

- Schüler*innen mit intensivpädagogischer Förderung ganzheitlich mit allen Sinnen fördert,

- dabei die Erlebnisse mit Fotos und Videos dokumentiert und

- mit einem Endprodukt, wie z.B. einem digitalen Bilderbuch mit Sounds, Bildern und Videos oder einer PowerPoint-Präsentation eine

- Voraussetzung für ein Basales Theater schafft, welches dann wiederum für mögliche Zuschauer und Akteure (IPF-Schüler*innen) ganzheitlich wiederhol- und erlebbar wird.

Anhand von Beispielen geben wir einen Überblick für die Umsetzung eines solchen Projektes, in dem wir uns die Zielgruppen und deren Lernvoraussetzungen anschauen, mögliche Zielsetzungen ableiten, uns Gestaltungs- und Umsetzungsprinzipien anschauen und daraus einen Handlungsleitfaden für zukünftige Projekte erstellen.

A 7: Maresa Lindenlaub + Susanne Dierker

Die ganzen tollen Apps haben wir ja nicht auf unseren Schul-iPads ...- Trotzdem loslegen!

(AT und digitale Kompetenz im Unterrichtsalltag der KME Schule)

Wie kann der alltägliche Einsatz assistiver Technologien in verschiedenen Unterrichtsfächern ermöglicht werden?

Anhand von Beispielen wird präsentiert, wie man mit digitalen Medien auf die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der heterogenen Schülerschaft im FSP KME eingehen kann.

Schwerpunkte sind u.a.:

- „Bordmittel“ des iPads
- BookCreator Ideenkiste
- QR-Codes
-

Ansteuerung

Wenn die Teilnehmer:innen ein iPad mitbringen, besteht die Möglichkeit, verschiedene Apps, Bedienungshilfen und Einstellungen direkt auszuprobieren.

A 8: Annette Pola

Aktive Medienarbeit in Form eines Medientages an Förderschulen mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung anhand – Projektvorstellung und Praktisches Erproben

Der Medientag ist ein fester Bestandteil in der inklusiven Medienarbeit an der Schule am Marsbruch. Dieser findet jedes Schuljahr in Kooperation mit Studierenden der TU Dortmund statt. Hier lernen die Beteiligten handlungsaktiv und kreativ verschiedene Medien kennen und bedienen. Dabei spielt die aktive Medienarbeit eine zentrale Rolle. Das Besondere an dem Medientag ist das gegenseitige Lernen voneinander. Studierende lernen von den Kindern und Jugendlichen, Lehrkräfte lernen von den Medienexpertinnen und Medienexperten und die Studierenden lernen von den Studierenden.

Das Besondere ist der Peer-to-Peer-Ansatz der Schüler*innen als Medienexpertinnen und Medienexperten und das Lernen durch Lehren für die Studierenden in einem Praxisfeld. Der Medientag orientiert sich an dem Medienkompetenzrahmen NRW. Wie ein Medientag inhaltlich und organisatorisch gestaltet werden kann und welche Lernerfolge erzielt werden können ist Thema des Workshops. Einige Medienstationen aus den bisherigen Medientagen können beim Workshop erprobt werden.

A 9: Bollmeyer, Henrike; Bräunig, Zita; Dierker, Susanne; Feichtinger, Marcel; Steinhaus, Ina

Medienkompetenzen und Nutzung Assistiver Technologien: Synergien und Abgrenzungen im Förderschwerpunkt KME

Hintergrund der zunehmenden Verwendung von digitalen Medien im Unterricht ist ein kompetenzorientierter Blick auf Schülerinnen und Schüler, die auf Assistive Technologien angewiesen sind, sinnvoll und notwendig.

Wie können diese Schülerinnen und Schüler von der allgemeinen Digitalisierung und Medienbildung profitieren?

Der Workshop beleuchtet Synergien und Abgrenzungen zwischen den im Medienkompetenzrahmen NRW formulierten Anforderungen und der Nutzung Assistiver Technologien im Unterricht aus verschiedenen Perspektiven.

Anhand exemplarischer Beispiele aus der eigenen Praxis werden die Erweiterungen von Teilhabe- und Partizipationsmöglichkeiten in schulischen Kontexten durch den Einsatz Assistiver Technologien belegt und zur Diskussion gestellt.

A 10: Dr. Lea Schuz

Titel und Beschreibung des Workshops folgt in Kürze.

A 11: Stefan Hardenacke

Stop-Motion: „Das Ding lebt!“ - Vom Bild zum Film

Die iPad-App „Stop Motion“ wird in der kostenlosen Version vorgestellt. Grundlegende Prinzipien von Stop-Motion-Filmen werden erläutert und in praktischer Anwendung in der App erklärt. Tipps und Tricks helfen bei der Erstellung eines eigenen kurzen Beitrags im Rahmen des Workshops (ggf. Kleingruppen). Bearbeitung inklusive Vertonung innerhalb der App und mögliches Exportieren und Teilen des Films werden betrachtet. Zudem gibt es einen Ausblick auf den möglichen praktischen Einsatz im Schulalltag in heterogenen Lerngruppen.

A 12: Moritz Klam / Pascal Heisterkamp

Gestaltung von Lernvideos im Förderschwerpunkt Körperliche und motorische Entwicklung

In diesem Workshop geht es um mögliche Potentiale und Einsatzszenarien bei der Erstellung von Lernvideos im Förderschwerpunkt Körperliche und motorische Entwicklung.

Neben möglichen Zielen, die mit dem Einsatz von Lernvideos verfolgt werden können, setzen wir uns mit organisatorischen und rechtlichen Rahmenbedingungen auseinander, lernen konkrete Möglichkeiten zur Erstellung kennen und setzen uns gemeinsam mit den Herausforderungen und Möglichkeiten im Setting Förderschwerpunkt Körperliche und motorische Entwicklung auseinander.

Workshop B, 12.15-13.15 Uhr

B 1: Stefanie Mlynarski, Ina Steinhaus

„Wie mich mein Talker mit Augensteuerung auf dem Weg zur Digitalisierung weitergebracht hat“ - Perspektiven einer Nutzerin und deren (schulischer) Begleitung!

In diesem Workshop werde ich als ehemalige Schülerin einer Förderschule KME über meinen Lebensweg mit Unterstützung durch alternative Kommunikationsformen berichten. Im Rahmen meines (Arbeits-) Alltags und für meine sozialen Kontakte musste konnte ich mir in den letzten Jahren immer mehr digitale Möglichkeiten zunutze machen.

Im zweiten Teil des Workshops möchten wir die Teilnehmer:innen zum Austausch einladen. Neben den Erfahrungen aus der Perspektive als Nutzerin werden dann auch die langjährigen Erfahrungen einer Förderschullehrerin im FöSch KME mit Beratungsauftrag im Bereich Unterstützte Kommunikation und Assistive Technologien eingebracht.

B 2: Saskia Moes, Fachstelle Jugendmedienkultur NRW, Melanie Eilert, Botschafterin d. Projektes Gaming ohne Grenzen

Gaming ohne Grenzen? Barrieren in Computerspielen erkennen und überwinden

"Digitale Spiele bieten interaktive Räume in denen Kinder und Jugendliche Zugang zu Erlebnissen, Handlungen und Lern-Erfahrungen bekommen, die ihnen sonst nicht möglich wären. Diese sind jedoch oftmals nicht frei von Barrieren für Menschen mit Beeinträchtigung, was eine Teilhabe erschwert.

Doch wie lassen sich diese Hürden erkennen und überwinden?

Denn gerade Games bieten hinreichend Erfahrungsräume zum Austausch, zur Kooperation - und somit auch zum sozialen Lernen im inklusiven Unterricht. Wir möchten Sie einladen, mit uns virtuelle Räume und Praxisprojekte zu digitalen Spielen kennen zu lernen."

B 3: Felix Trimborn

mTiny-Roboter

Beschreibung des Workshops folgt in Kürze.

B 4: Igor Krstoski

Entdecke die (Teilhabe)Möglichkeiten – Zugangsmöglichkeiten für Menschen mit motorischen Beeinträchtigungen für Alltagstechnologien herstellen

So genannte Alltagstechnologien, bspw. in Form von Smartphones und Tablets, durchdringen unseren Alltag. Vielfältige Interaktionsmöglichkeiten mit traditionellen Hilfsmitteln und Tablets sind möglich. Im Workshop werden anhand verschiedener Benutzerschnittstellen diverse Adaptionsmöglichkeiten für das iPad gezeigt sowie ein Modell zur didaktischen Unterstützung Assistiver Technologien mittels Fallbeispielen erläutert.

B 5: Katrin Herold / Regina Belz

Praktische Umsetzung zu Robotik- Ozobot und BeeBot

"BeeBot ist ein Roboter für den Grundstufenbereich bzw. stellt einen Einstieg in das analoge Programmieren dar.

Der Ozobot ist ein akkubetriebender Roboter, der Befehle über Farbcodes erhält. Diese Farbcodes können sowohl gezeichnet werden als auch über die webbasierte Programmiersprache Ozoblockly an den Ozobot weitergegeben werden.

In unserem Workshop erwartet sie ein kurzer theoretischer Input zu den zwei Systemen Ozobot und Beebot.

Ebenso bekommen Sie einen Einblick von unserer Arbeit mit den zwei Robotern in einer Förderschule für Körperliche und motorische Entwicklung. Hierbei geht es insbesondere um den differenzierten Zugang unserer sehr heterogenen Schülerschaft zu den Robotern und um praktische Unterrichtsbeispiele.

Weiterhin haben sie auch die Gelegenheit sich die Roboter anzuschauen, diese auszuprobieren und im kollegialen Austausch über Einsatzmöglichkeiten und Umsetzungsmöglichkeiten in ihrem Unterrichtsalltag zu sprechen und zu diskutieren.

B 6: Jakob Sponholz

Inklusives Programmieren mit dem Turtle-Coder

Wie kann ich meinen Schüler:innen einfache Grundlagen des Programmierens beibringen? Und wo fange ich an?

Mit dem TurtleCoder! Der TurtleCoder ist ein einfach gehaltenes Programm, was speziell für inklusive Settings mit der Möglichkeit zum Einsatz von Assistenzsystemen (z.B. Xbox Adaptive Gaming Kit) entwickelt wurde.

Gemeinsam werden wir uns die Grundlagen des TurtleCoders erarbeiten und einen Einstieg in diese neue digitale Welt des Programmierens wagen.

Die Software arbeitet mit einfachen Befehlen: Durch die Programmierung wird eine kleine Schildkröte in Bewegung gebracht.

Während sie sich bewegt, zieht sie einen Strich hinter sich her. So können einfache Formen wie Quadrate oder auch komplexere Formen wie Blumen zuerst programmiert und dann gezeichnet werden.

Dieser Workshop ist für sowohl Anfänger:innen als auch für Fortgeschrittene geeignet. Der TurtleCoder funktioniert sowohl online im Browser als auch offline auf Windows-Geräten. Es wird nur eine sehr begrenzte Anzahl an Geräten bereitgestellt werden können. Sie sind daher herzlich eingeladen, falls möglich, Ihren eigenen Laptop (Windows, Mac, Linux) mitzubringen. Herzlichen Dank!

B 7: Maresa Lindenlaub + Susanne Dierker

Die ganzen tollen Apps haben wir ja nicht auf unseren Schul-iPads ...- Trotzdem loslegen!

(AT und digitale Kompetenz im Unterrichtsalltag der KME Schule)

Wie kann der alltägliche Einsatz assistiver Technologien in verschiedenen Unterrichtsfächern ermöglicht werden?

Anhand von Beispielen wird präsentiert, wie man mit digitalen Medien auf die unterschiedlichen Lernvoraussetzungen der heterogenen Schülerschaft im FSP KME eingehen kann.

Schwerpunkte sind u.a.:

- „Bordmittel“ des iPads
- BookCreator Ideenliste
- QR-Codes

Ansteuerung

Wenn die Teilnehmer:innen ein iPad mitbringen, besteht die Möglichkeit, verschiedene Apps, Bedienungshilfen und Einstellungen direkt auszuprobieren.

B 8: Annette Pola

Aktive Medienarbeit in Form eines Medientages an Förderschulen mit dem Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung anhand – Projektvorstellung und Praktisches Erproben

Der Medientag ist ein fester Bestandteil in der inklusiven Medienarbeit an der Schule am Marsbruch. Dieser findet jedes Schuljahr in Kooperation mit Studierenden der TU Dortmund statt. Hier lernen die Beteiligten handlungsaktiv und kreativ verschiedene Medien kennen und bedienen. Dabei spielt die aktive Medienarbeit eine zentrale Rolle. Das Besondere an dem Medientag ist das gegenseitige Lernen voneinander. Studierende lernen von den Kindern und Jugendlichen, Lehrkräfte lernen von den Medienexpertinnen und Medienexperten und die Studierenden und die Klassen lernen von den Studierenden.

Das Besondere ist der Peer-to-Peer-Ansatz der Schüler*innen als Medienexpertinnen und Medienexperten und das Lernen durch Lehren für die Studierenden in einem Praxisfeld. Der Medientag orientiert sich an dem Medienkompetenzrahmen NRW. Wie ein Medientag inhaltlich und organisatorisch gestaltet werden kann und welche Lernerfolge erzielt werden können ist Thema des Workshops. Einige Medienstationen aus den bisherigen Medientagen können beim Workshop erprobt werden.

B 9: Bollmeyer, Henrike; Bräunig, Zita; Dierker, Susanne; Feichtinger, Marcel; Steinhaus, Ina

Medienkompetenzen und Nutzung Assistiver Technologien: Synergien und Abgrenzungen im Förderschwerpunkt KME

Hintergrund der zunehmenden Verwendung von digitalen Medien im Unterricht ist ein kompetenzorientierter Blick auf Schülerinnen und Schüler, die auf Assistive Technologien angewiesen sind, sinnvoll und notwendig.

Wie können diese Schülerinnen und Schüler von der allgemeinen Digitalisierung und Medienbildung profitieren?

Der Workshop beleuchtet Synergien und Abgrenzungen zwischen den im Medienkompetenzrahmen NRW formulierten Anforderungen und der Nutzung Assistiver Technologien im Unterricht aus verschiedenen Perspektiven.

Anhand exemplarischer Beispiele aus der eigenen Praxis werden die Erweiterungen von Teilhabe- und Partizipationsmöglichkeiten in schulischen Kontexten durch den Einsatz Assistiver Technologien belegt und zur Diskussion gestellt.

B 10: Sven Ricken

Kollaborationsplattformen an Schulen

Kollaborationsplattformen- wie findet digitale Kommunikation in großen Systemen statt?

Zwei Beispiele, warum Förderschulen für KME auch nach Corona eine digitale Plattform für Kollaboration brauchen:

- Weil SuS, die nicht regelmäßig die Schule suchen, pädagogisch erreicht werden müssen

- Weil wir ein System mit vielen Mitarbeitenden aus vielen Professionen und Agierenden sind. Schüler*innen, Eltern, Lehrer*innen, Therapeut*innen, Krankenpfleger*innen, Integrationshelfer*innen, FSJler*innen, externe Berater*innen uvm. wollen und müssen in einen schnellen und verlässlichen Austausch eintreten können.

Grundsätzlich sollten folgende Funktionen bei Kollaborationsplattformen vorhanden sein: Adressbuch, Mailing, Messenger, Video-Konferenz, Präsentation, Office, Homeschooling, Kalender, Forum, Buchungen u.a.

Somit stellt eine Kollaborationsplattform eine essentielle Grundlage dar, um eine effiziente und zugleich flexible Zusammenarbeit zu ermöglichen.

Es werden die allgemeinen und speziellen digitalen Bedarfe des Schulsystems aufgezeigt.

Unterschiedliche Plattformen (MS TEAMS, LOGINEO, ISERVu.a.) werden hinsichtlich ihrer Nutzbarkeit vorgestellt und abgewogen. Damit sie ihre Vorteile komplett entfalten, sollten Schulen jedoch ausreichend Zeit in die Auswahl und Implementierung investieren.

Best Practise Beispiele werden vorgestellt.

B 11: Christiane van Mallinckrodt

Einblicke in das „Basale Theater“ Schwerpunkt Erdkunde

Im Rahmen des Workshops werden wir Einblicke in die Welt des „Basalen Theaters“ vermitteln. Unter dem Gesichtspunkt der Digitalisierung wird gezeigt, wie erdkundliche Themen den Schülerinnen und Schülern nahegebracht werden können. Sie erleben in dem „digitalen Raum“ neue Welten kennen und haben die Möglichkeit, in dem Geschehen mit zu agieren. Die Möglichkeit der Digitalisierung bildet einen Teil der weiteren Wahrnehmungsangebote.

Bei der Personengruppe werden besonders auch Schülerinnen und Schüler mit einer komplexen Behinderung, sowie mit einer geistigen Behinderung in den Blick genommen. Es werden Wege aufgezeigt, wie eine voraussetzungslose Teilnahme trotz vorhandener körperlicher Beeinträchtigungen möglich ist. Das Besondere bei den benannten Konzepten ist die

Voraussetzungslosigkeit hinsichtlich der Teilnahme. Losgelöst von Therapie- und Förderansätzen werden Schülerinnen und Schüler mit schweren Beeinträchtigungen Möglichkeiten geboten, vielfältige und ganzheitlich ausgerichtete Wahrnehmungsangebote zu erleben und mit Hilfe körpereigener Kommunikationsformen Prozesse aktiv mit zu gestalten. Der uneingeschränkte Zugang ebnet einen Weg des Miteinanders, der eine ganz besondere Atmosphäre zwischen allen Beteiligten (Lehrpersonen und Schülerinnen und Schülern) entstehen lässt.

B 12: Aaron Riederer

Kernvokabular - Anwendungsmöglichkeiten aus der digitalisierten schulischen Praxis

Im Rahmen des Workshops werden Einblicke in die Anwendungsmöglichkeiten des Kernvokabulars in digitaler Form gegeben.

Nach einem kurzen Impuls zum Kernvokabular steht die handlungsorientierte Auseinandersetzung mit verschiedenen Materialien im Vordergrund.

B13: Digital Erleben

GoodNotes als digitale Organisation für den Lehreralltag

Beschreibung des Workshops folgt in Kürze.

Workshop C, 14.15-15.15 Uhr

C 1: Igor Krstoski

Entdecke die (Teilhabe)Möglichkeiten – Zugangsmöglichkeiten für Menschen mit motorischen Beeinträchtigungen für Alltagstechnologien herstellen

So genannte Alltagstechnologien, bspw. in Form von Smartphones und Tablets, durchdringen unseren Alltag. Vielfältige Interaktionsmöglichkeiten mit traditionellen Hilfsmitteln und Tablets sind möglich. Im Workshop werden anhand verschiedener Benutzerschnittstellen diverse Adaptionsmöglichkeiten für das iPad gezeigt sowie ein Modell zur didaktischen Unterstützung Assistiver Technologien mittels Fallbeispielen erläutert.

C 2: Gina Penz / Georg Sehrbrock

Digitale Förderung von Schüler:innen mit komplexen Behinderungen im Distanzunterricht mit Schwerpunkt auf Unterstützte Kommunikation

Beschreibung des Workshops folgt in Kürze.

C 3: Jakob Sponholz

Work in progress: Assistive Technologien aus dem 3D-Drucker

Wie können 3D-Drucker eingesetzt werden, um individuelle Teilhabechancen zu verbessern? Und wie entsteht ein 3D-Druck überhaupt?

Dieser Frage gehen in jedem Semester Studierendengruppen an der Universität zu Köln nach. In Kooperation mit verschiedenen Förderschulen wurden bereits mehrere Assistive Technologien wie z.B. eine Schneidehilfe für Schüler:innen mit Hemiplegie und eine Meldehilfe für einen Schüler mit Muskeldystrophie entwickelt.

In diesem Workshop erhalten Sie einen Einblick in die vergangenen Projekte, den aktuellen Stand und die zukünftigen Entwicklungen.

Anschließend denken wir gemeinsam weiter: Wie könnten 3D-Drucke außerdem an Förderschulen eingesetzt werden? Und wo könnte die Reise in Zukunft hingehen?

C 4: Sven Ricken

Kollaborationsplattformen an Schulen

Kollaborationsplattformen - wie findet digitale Kommunikation in großen Systemen statt?

Zwei Beispiele, warum Förderschulen für KME auch nach Corona eine digitale Plattform für Kollaboration brauchen:

- Weil SuS, die nicht regelmäßig die Schule suchen, pädagogisch erreicht werden müssen

- Weil wir ein System mit vielen Mitarbeitenden aus vielen Professionen und Agierenden sind. Schüler*innen, Eltern, Lehrer*innen, Therapeut*innen, Krankenpfleger*innen, Integrationshelfer*innen, FSJler*innen, externe Berater*innen uvm. wollen und müssen in einen schnellen und verlässlichen Austausch eintreten können.

Grundsätzlich sollten folgende Funktionen bei Kollaborationsplattformen vorhanden sein: Adressbuch, Mailing, Messenger, Video-Konferenz, Präsentation, Office, Homeschooling, Kalender, Forum, Buchungen u.a.

Somit stellt eine Kollaborationsplattform eine essentielle Grundlage dar, um eine effiziente und zugleich flexible Zusammenarbeit zu ermöglichen.

Es werden die allgemeinen und speziellen digitalen Bedarfe des Schulsystems aufgezeigt.

Unterschiedliche Plattformen (MS TEAMS, LOGINEO, ISERVu.a.) werden hinsichtlich ihrer Nutzbarkeit vorgestellt und abgewogen

Damit sie ihre Vorteile komplett entfalten, sollten Schulen jedoch ausreichend Zeit in die Auswahl und Implementierung investieren.

Best Practise Beispiele werden vorgestellt.

C 5: Moritz Klam / Pascal Heisterkamp

Gestaltung von Lernvideos im Förderschwerpunkt Körperliche und motorische Entwicklung

In diesem Workshop geht es um mögliche Potentiale und Einsatzszenarien bei der Erstellung von Lernvideos im Förderschwerpunkt Körperliche und motorische Entwicklung.

Neben möglichen Zielen, die mit dem Einsatz von Lernvideos verfolgt werden können, setzen wir uns mit organisatorischen und rechtlichen Rahmenbedingungen auseinander, lernen konkrete Möglichkeiten zur Erstellung kennen und setzen uns gemeinsam mit den Herausforderungen und Möglichkeiten im Setting Förderschwerpunkt Körperliche und motorische Entwicklung auseinander.

C 6: Christiane van Mallinckrodt

Einblicke in das „Basale Theater“ Schwerpunkt Erdkunde

Im Rahmen des Workshops werden wir Einblicke in die Welt des „Basalen Theaters“ vermitteln. Unter dem Gesichtspunkt der Digitalisierung wird gezeigt, wie erdkundliche Themen den Schülerinnen und Schülern nahegebracht werden können. Sie erleben in dem „digitalen Raum“ neue Welten kennen und haben die Möglichkeit, in dem Geschehen mit zu agieren. Die Möglichkeit der Digitalisierung bildet einen Teil der weiteren Wahrnehmungsangebote.

Bei der Personengruppe werden besonders auch Schülerinnen und Schüler mit einer komplexen Behinderung, sowie mit einer geistigen Behinderung in den Blick genommen. Es werden Wege aufgezeigt, wie eine voraussetzungslose Teilnahme trotz vorhandener körperlicher Beeinträchtigungen möglich ist. Das Besondere bei den benannten Konzepten ist die Voraussetzungslosigkeit hinsichtlich der Teilnahme. Losgelöst von Therapie- und Förderansätzen werden Schülerinnen und Schüler mit schweren Beeinträchtigungen Möglichkeiten geboten, vielfältige und ganzheitlich ausgerichtete Wahrnehmungsangebote zu erleben und mit Hilfe körpereigener Kommunikationsformen Prozesse aktiv mit zu gestalten. Der uneingeschränkte Zugang ebnet einen Weg des Miteinanders, der eine ganz besondere Atmosphäre zwischen allen Beteiligten (Lehrpersonen und Schülerinnen und Schülern) entstehen lässt.

C 7: Aaron Riederer

Kernvokabular - Anwendungsmöglichkeiten aus der digitalisierten schulischen Praxis

Im Rahmen des Workshops werden Einblicke in die Anwendungsmöglichkeiten des Kernvokabulars in digitaler Form gegeben.

Nach einem kurzen Impuls zum Kernvokabular steht die handlungsorientierte Auseinandersetzung mit verschiedenen Materialien im Vordergrund.

C 8: Rehavista

Titel und Beschreibung des Workshops folgt in Kürze.

C 9: Digital Erleben

GoodNotes als digitale Organisation für den Lehreralltag

Beschreibung des Workshops folgt in Kürze.

C 10: Ranka Bijelic, Medienpädagogin Moderation: Amina Johannsen, LVR-Zentrum für Medien und Bildung

Cybergrooming – Sexualisierte Gewalt im Internet – Magst du mir dein Foto schicken?

"Nicht immer ist klar, wem wir im Internet schreiben und welche Ziele diese Person wirklich hat. Sexuelle Belästigung und Missbrauch von Kindern und Jugendlichen passieren leider auch online.

Wie können Eltern, Familie oder pädagogische Fachkräfte Kinder und Jugendliche dabei unterstützen, Gefahren von Cybergrooming zu erkennen und sich zu schützen? Was sollten Kinder und Jugendliche darüber wissen? Neben der inhaltlichen Vermittlung von Gefahren und Warnsignalen im Chat, möchten wir Ihnen Materialien vorstellen und konkrete Gesprächsleitfäden miteinander entwickeln. Und wir fragen, wie kann das Thema inklusiv aufbereitet und eingesetzt werden?

Dieser Workshop wird von der Landesanstalt für Medien NRW unterstützt.

C 11: Stefan Hardenacke**Stop-Motion: „Das Ding lebt!“ - Vom Bild zum Film**

Die iPad-App „Stop Motion“ wird in der kostenlosen Version vorgestellt. Grundlegende Prinzipien von Stop-Motion-Filmen werden erläutert und in praktischer Anwendung in der App erklärt. Tipps und Tricks helfen bei der Erstellung eines eigenen kurzen Beitrags im Rahmen des Workshops (ggf. Kleingruppen). Bearbeitung inklusive Vertonung innerhalb der App und mögliches Exportieren und Teilen des Films werden betrachtet. Zudem gibt es einen Ausblick auf den möglichen praktischen Einsatz im Schulalltag in heterogenen Lerngruppen.

C 12: Felix Trimborn**Laser Cutter**

Beschreibung des Workshops folgt in Kürze.