



INKLUSIV DENKEN
Lernsituationen digital gestalten

Programm des Fachtages

18. April 2023 • 9.00 Uhr bis 16.00 Uhr • Design Offices, Eingang Sachsenstraße 20

08.30 – 9.00 Uhr

Ankommen und Akkreditierung
(Kaffee und Begrüßungssnack)

9.00 – 09.10 Uhr

Begrüßung und Ablauf
Herr Nils Schliehe
(HIBB, Referat Inklusion)

9.10 – 9.30 Uhr

Impulsvortrag
Frau Birgit Kruse
(HIBB, Referatsleitung Übergang Schule-Beruf)
Herr André Schümann
(HIBB, Sachgebietsleitung Ausbildungsvorbereitung)

9.30 – 10.00 Uhr

Einstimmung in den Tag
„Die Spieler“ - Impro-Theater

10.00 – 10.30 Uhr

Kaffeepause und Austausch

10.30 – 12.00 Uhr

Workshop Phase I (vormittags)
(Erdgeschoss und 9. Etage)

12.00 – 13.00 Uhr

Mittagspause

13.00 – 13.45 Uhr

Keynote
Frau Dr. Lea Schulz
(Universität Flensburg)

13.45 – 14.15 Uhr

Kaffeepause und Austausch

14.15 – 15.45 Uhr

Workshop Phase II (nachmittags)
(Erdgeschoss und 9. Etage)

15.45 – 16.00 Uhr

Feedback und Ausklang

16.00 Uhr

Offizielles Ende der Veranstaltung

16.00 – 17.00 Uhr

Optional: Schulinterner Austausch

WS 1.1

Diklusiver Einsatz des iPads –

Grundlagen für einen digital-inklusive Unterricht

Ein Unterricht in heterogenen Lernsettings ist stets ein Gleichgewicht zwischen Individualisierung und Kooperation. Digitale Medien können dabei die Teilhabe am Unterricht, an Bildung und an der Gesellschaft erhöhen. Digitale Medien und Inklusion (#Diklusion) ergeben zusammagedacht einen zeitgemäßen Unterricht in heterogenen Lerngruppen, der von passgenauem Unterricht durch Individualisierung und Kooperation der Lernenden geprägt ist. Das iPad kann einen wesentlichen Beitrag zur Teilhabe leisten. Im Workshop wird eine Einführung in die Arbeit und Didaktik eines digital-inklusive (diklusiven) Unterrichts mit dem iPad aufgezeigt. Insbesondere werden die Grundeinstellungen (Vorlesefunktion, Diktierfunktion usw.) erlernt und Praxisbeispiele für eine digital-inklusive Bildung vorgestellt.

Teilnahmevoraussetzungen (wünschenswert):

- iPad (bitte vorher aufladen) 

Referierende: Dr. Lea Schulz
(Universität Flensburg)

Raum: EG Meeting Room



Workshop Phase I 10.30 Uhr – 12.00 Uhr

WS 1.2

Moodle-Kurse ansprechender und übersichtlicher gestalten (Basis-Workshop)

Moodle-Kurse wirken unübersichtlich, wenn zu viele Inhalte eingefügt oder platziert worden sind. In diesem Workshop werden wir gemeinsam mit Ihnen einen Blick auf die Gestaltungsmöglichkeiten von Moodle-Kursen werfen (auch bezugnehmend auf die Kurse und die Aktivitäten-Sammlungen aus dem ESF-Projekt), so dass Sie in Ihrer Unterrichtspraxis einen Mehrwert haben. Neben den unterschiedlichen Kursformaten ist die Strukturierung der Oberfläche relevant, denn nur ein ansprechend und übersichtlich gestalteter Kurs ist barrierearm und somit für alle Beteiligten vorteilhaft.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Moodle-Zugang (Kennung u. Passwort)
- Laptop oder Tablet (bitte vorher aufladen); Tablet nur eingeschränkte Nutzungsmöglichkeiten 

Referierende: Tobias Sanders (LI Hamburg)

Raum: 9. Etage Meet & Move II

WS 1.3

Digitale Medien in der Ausbildungsvorbereitung einsetzen - Wie kann dies gut gelingen?

Gemeinsam mit Ihnen möchten wir in einen Austausch kommen, um allen jungen Menschen die Teilhabe am Unterricht zu ermöglichen und sie bestmöglich auf dem Weg in die Berufswelt zu begleiten. Hierfür ist es wichtig sowohl analoge als auch digitale Medien im Unterricht einzusetzen.

- Welche Erfahrungen haben Sie mit der Einführung digitaler Medien an Ihrer Schule?
- Welche Rahmenbedingungen sind an den Schulen für die Einführung förderlich?
- Welche Gelingensbedingungen gibt es?
- Wo sind Stolpersteine?
- Was muss bei der Einführung beachtet werden?
- Wie können die Kollegien mit ins Boot geholt werden?

Referierende: Cornelia Stork (BS 24), Sladana Dreher (BS 24), Fabio Garcia (BS 24)

Raum: EG Floor II



Workshop Phase I 10.30 Uhr – 12.00 Uhr

WS 1.4

Easy Reading – Unterstützung von Menschen mit verschiedenen Zugangsbarrieren bei der selbstständigen Nutzung des Internets

Die Easy Reading Software wurde im Rahmen eines EU-Forschungsprojektes zusammen mit Menschen mit Lernschwierigkeiten entwickelt. Die Easy Reading Software umfasst viele verschiedene Funktionen, mit denen jede beliebige Internetseite so angepasst werden kann, dass die Inhalte besser verstanden werden können. Im Rahmen des Workshops werden die verschiedenen Unterstützungsfunktionen vorgestellt und es werden Möglichkeiten gezeigt, wie diese in der beruflichen Bildung und Ausbildungsvorbereitung eingesetzt werden können.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Laptop oder Tablet (bitte vorher aufladen)
- Firefox oder Google Chrome Browser (auf dem Gerät installiert)

Referierende: Miriam Wüst (TU Dortmund)
Dr. Susanne Dirks (TU Dortmund)

Raum: EG Training Room I

WS 1.5

Lernsituationen mit der digitalen Pinnwand TaskCards begleiten -

Ein Einblick in unseren Unterrichtsalltag zum handlungsbezogenen Lernfeld „Betriebliche Erfahrungen darstellen und sich mit ihnen auseinandersetzen“

TaskCards ist eine DSGVO-konforme Plattform, auf der gemeinsam digitale Pinnwände erstellt werden können. Auf den individuell gestaltbaren Pinnwänden können Texte, Bilder, Links, Audios, Videos und andere Medien hochgeladen, bearbeitet und kommentiert werden. Anhand einer Lernsituation zur Beschreibung besonderer betrieblicher Tätigkeiten zeigen wir, wie unsere heterogene Lerngruppe mit der digitalen Pinnwand TaskCards beim Lernen begleitet werden kann. Im Anschluss möchten wir mit Ihnen in den Austausch kommen und einzelne Ihrer Ideen direkt in eine TaskCard umsetzen.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Laptop (bitte vorher aufladen); Tablet nur eingeschränkte Nutzungsmöglichkeiten
- TaskCards-Zugang (zu bekommen beim schulischen Admin)

Referierende: Natalia Müller (BS 19)
Pirkko Pauch (LI Hamburg)

Raum: EG Arena

WS 1.6

Lernaufgabe 2.0 – Die betriebliche Lernaufgabe neu gedacht

Multimediale Handlungsprodukte im Lernfeld „Betriebliche Erfahrungen dokumentieren“

Wir stellen in diesem Workshop Möglichkeiten vor, wie die betriebliche Lernaufgabe multimedial umgesetzt werden kann, und zeigen anhand von intuitiven Tools, wie Lernende mit ihrem Handy oder Tablet schnell ein medial vorzeigbares Produkt erstellen können. Auf diese Weise können sich die Lernenden ganz auf die Inhalte konzentrieren, sind stolz auf ihre Ergebnisse und haben beim Erarbeiten und Präsentieren sogar noch Spaß.

Teilnahmevoraussetzungen (wünschenswert):

- Laptop oder Tablet (bitte vorher aufladen)

Referierende: Anna-Lena Trott (BS 04)
Dr. Karin Wirth (BS 04)

Raum: EG Training Room II

WS 1.7

Machen Sie selbst Ihren Unterricht zum Lernabenteuer!

Augmented-Reality, kurz AR, gehört zu den modernen digitalen Medien, die, im Unterricht eingesetzt, einen dauerhaften Mehrwert in der Wissens- und Kompetenzvermittlung zu schaffen vermag.

Augmented Reality (AR) bedeutet so viel wie erweiterte oder überlagerte Realität. Sie kann mithilfe von Geräten wie Smartphones oder Tablets sichtbar und erlebbar werden: Hierzu werden über das Gerät beispielsweise Videos, Texte, Animationen, 3D-Ansichten oder Hörbeispiele angezeigt, die das Bild ergänzen und erläutern. AR macht Lerninhalte spannend und besser verständlich. Sie weckt die Neugier der Lernenden und fördert selbstorganisiertes und gemeinsames Lernen. AR steigert die Motivation bei den Lernenden, die mit Begeisterung und voller Aufmerksamkeit bei der Sache bleiben.

In diesem Workshop wird gezeigt, was eigentlich hinter Augmented Reality steckt:

- Wie ist eine AR-Anwendung für Smartphones und Tablets aufgebaut?
- Wie kann man eine eigene Anwendung entwickeln?
- Wie können Lehrkräfte ihre Unterrichtsmaterialien mit AR praktisch erlebbar machen und ihre Unterrichtsthemen spannend gestalten?

Wir zeigen Ihnen, dass dies alles einfacher ist als Sie denken! Was können Sie von diesem Workshop erwarten: Ihnen werden unterschiedliche Apps und AR-Plattformen vorgestellt. Sie werden Ihr erstes AR-Projekt umsetzen und dabei lernen, wie Sie AR im Unterrichtsalltag aktiv einsetzen können, um die Inhalte verständlich und spannend zu gestalten. Sie nehmen ein Tool für ihre Lernenden mit und bringen ihnen innerhalb von wenigen Minuten bei, wie sie ihre Projekte spannend gestalten und präsentieren können.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Laptop (bitte vorher aufladen)
- **und** ein Smartphone oder Tablet (bitte vorher aufladen)

Referierende: Dr. rer. nat. Leila Mekacher
(Duale Hochschule Mannheim)

Raum: 9. Etage Meet & Move IV



Workshop Phase I 10.30 Uhr – 12.00 Uhr

WS 1.8

Lesen und Schreiben für alle – Schnelle Tools für Teilhabe

Assistive Tools für alle, die nicht (gut) lesen und schreiben können – zum Beispiel, weil sie Leseschwierigkeiten haben, die Landessprache (noch) nicht gut beherrschen oder eine Seh- bzw. Hörbeeinträchtigung haben

Ob Lebenslauf, Wochenplan oder Praktikumsbericht: Um die aufgeführten Zielgruppen in der Ausbildungsvorbereitung in die Lage zu versetzen, digitale und gedruckte Texte zu lesen und zu schreiben, gibt es assistive Tools in Laptops, Tablets und Smartphones. Diese Werkzeuge können zum Beispiel einen Text vorlesen, übersetzen und die optische Darstellung des Textes ändern. Mit der Diktierfunktion können außerdem Texte eingesprochen werden. In diesem Workshop lernen Sie eine Auswahl dieser Werkzeuge kennen - niedrigschwellig und praxisorientiert. Vor Ort können Sie direkt einige der assistiven Funktionen für Menschen mit Lese- und Schreibschwierigkeiten ausprobieren.

Teilnahmevoraussetzungen

(wünschenswert):

- iPad oder Android- oder Windows-Gerät (bitte vorher aufladen)
- Browser Edge von Microsoft (standardmäßig auf Windows-Geräten vorhanden) mit installiertem Browser-Zusatzprogramm Read Aloud
- die App Lookout (für Android, für das zusätzlich benötigte Smartphone oder Tablet, wenn dieses ein Android-Gerät ist)

Referierende: Carola Werning (Dozentin
„barrierefrei kommunizieren!“)

Raum: 9. Etage Training Room



Workshop Phase I 10.30 Uhr – 12.00 Uhr

WS 1.9

Lernsituationen in der AvDual/AvM-Dual mithilfe des LMS (Moodle) gestalten

Entwicklung eigener Ideenskizzen für einen Kurs im LMS Moodle zu einer konkreten Lernsituation – Tools im LMS didaktisch begründet auswählen und so das Lernen in der Ausbildungsvorbereitung digital und interaktiv gestalten

In diesem Workshop geht es darum, Lernsituationen aus dem eigenen Unterricht aktiv mithilfe des LMS (Moodle) weiterzuentwickeln. Sie starten in die selbstorganisierte Werkstattarbeit. Hier stehen Ihnen die Referierenden für Fragen zur Umsetzung im LMS (z. B. Welche “Moodle-Aktivität” eignet sich in welcher Phase des Handlungszyklus, Einbindung von H5P-Aktivitäten) zur Verfügung oder Sie können an einem kurzen Input teilnehmen, in dem anhand einer vorhandenen Lernsituation beispielhaft gezeigt wird, wie diese mit Aktivitäten im LMS Moodle weiterentwickelt werden kann. Im Anschluss arbeiten Sie individuell an Ihren Projekten weiter.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Lernsituation (didaktisch aufbereitet)
- Moodle-Zugang (Kennung u. Passwort) 
- Laptop oder Tablet (bitte vorher aufladen); Tablet nur eingeschränkte Nutzungsmöglichkeiten

Referierende: Anne-Britt Mahler (LI Hamburg), Thomas Weidmann (LI Hamburg),
Martin Philipps (LI Hamburg), Babett Friedewold (HIBB)

Raum: 9. Etage Work Lab I & Work Lab II

WS 1.10

Spielerisch an Online-Tests herantreten - ein digitaler Escape Room zur Stärkenfindung

Lernende mithilfe von Spaß anregen, sich mit Aufgaben aus Online-Tests zu beschäftigen, ihre eigenen Stärken herauszufinden und über das Team vermeintliche Schwächen auszugleichen

Der digitale und thematisch schulformunabhängige Escape-Room „Notfall in der TS Corp“: Eingebettet in eine spannende Story lösen die Lernenden als Team verschiedene Rätsel. Diese entpuppen sich in der Abschluss-Reflexion als Aufgaben aus Online-Tests. Der spielerische Ansatz fördert eine gemeinschaftliche und teamorientierte Herangehensweise. Die Nutzung einfacher digitaler Tools fordert ganz nebenbei die Medienkompetenz der Lernenden heraus. Im Workshop lernen Sie das Konzept des Escape Rooms durch testweises Spielen kennen und überlegen gemeinsam, wie Sie das Angebot für Ihre Lernenden nutzen und ggf. unter inklusiven Blickweisen anpassen können.

Sie erhalten kostenlosen Zugang zu den verwendeten Tools (Actionbound und TaskCard) und eine schriftliche Anleitung zur Umsetzung. Sie können darüber hinaus im Anschluss an den Fachtag an einer Train-the-Trainer-Schulung zur Durchführung und Entwicklung eigener digitaler Escape Rooms teilnehmen.

Teilnahmevoraussetzungen:

- 
- Smartphone (bitte vorher aufladen)
 - App Actionbound (bitte vor dem Workshop herunterladen)

Referierende: Andrea Frankenbach (Traum-Schmiede gUG)

Raum: 9. Etage Meet & Move I



Workshop Phase I 10.30 Uhr – 12.00 Uhr

WS 1.11

Wie man GANZ EINFACH kreative Videos am iPad erstellen kann – *Einführung in die App CLIPS*

CLIPS ist eine Apple-App, mit der man auf sehr einfache Weise Bildmaterial zu einem kreativen Video zusammenstellen kann. Im Gegensatz zu aufwändigeren Video-Tools (z. B. iMovie) ist CLIPS relativ übersichtlich und intuitiv bedienbar und eignet sich daher auch für Lernende mit Unterstützungsbedarf. Gleichzeitig bieten die kreativen Bearbeitungsmöglichkeiten viel Potenzial für leistungsstärkere Jugendliche. Also genau richtig für heterogene Lerngruppen... Im Workshop lernen Sie die App kennen, probieren die verschiedenen Funktionen direkt mit Ihrem eigenen iPad aus und erstellen ein erstes eigenes Video. Außerdem werden wir uns über die Einsatzmöglichkeiten im Unterricht der AvDual/AvM-Dual austauschen.

Teilnahmevoraussetzungen:

- iPad (bitte vorher aufladen)
- App CLIPS (ist normalerweise auf dem iPad vorinstalliert - bitte vor dem Workshop prüfen und ggf. herunterladen)
- gerne auch einen Apple Pencil mitbringen, falls vorhanden
- Grundkenntnisse im Bedienen des iPads
- eine große Portion „Ausprobier-Lust“ und „Herausfinde-Laune“ 😊

Referierende: Jutta Korth (BS 24, HIBB)

Raum: EG Floor I

WS 1.12

InA.Coach-App – *Einsatz in der beruflichen Bildung*

InA.Coach ist die Nachfolge-App von miTAS. Die InA.Coach-App hilft Lernenden im Arbeitsalltag ihre Aufgaben zu erledigen. Dazu können beliebig viele Aufgaben erstellt werden. Die App ist für alle Menschen, die sich bei der Erledigung ihrer Aufgaben Struktur und Stabilität wünschen. Mit ihrer Hilfe werden komplexe Aufgaben in kleine, überschaubare Schritte zerlegt. So kann nichts vergessen werden und es stellen sich schnell motivierende Erfolge ein. Die App ist so inklusiv gestaltet, dass sie auch Menschen mit Behinderungen oder Menschen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, im Alltag unterstützen und so ihre Beschäftigungssituation auf dem allgemeinen Arbeitsmarkt nachhaltig verbessern kann. Sie, als Lehrende, profitieren in vielfältiger Weise von der App, denn Sie bekommen damit ein flexibles Hilfsmittel an die Hand, mit dem Sie Aufgaben für Ihre Lernenden einfach und ansprechend gestalten und exakt auf ihre Bedürfnisse anpassen können. In diesem Workshop lernen Sie die Funktionen der App kennen und bekommen erste Praxisbeispiele gezeigt. Im Rahmen des Workshops können Sie selbst erste Schritte in der App erproben.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Laptop, Tablet oder Smartphone (bitte vorher aufladen)
- App InA.Coach (iOS, Android) vor dem Workshop herunterladen; Bitte registrieren Sie sich dafür im Vorfeld auf der Homepage: <https://ina.coach>

Referierende: Delia Ramcke
(Hamburger Arbeitsassistentin)
Christian Maier
(Hamburger Arbeitsassistent)

Raum: 9. Etage Meeting Room I

WS 2.1

Diklusiver Einsatz des iPads – Grundlagen für einen digital-inklusive Unterricht

Ein Unterricht in heterogenen Lernsettings ist stets ein Gleichgewicht zwischen Individualisierung und Kooperation. Digitale Medien können dabei die Teilhabe am Unterricht, an Bildung und an der Gesellschaft erhöhen. Digitale Medien und Inklusion (#Diklusion) ergeben zusammengedacht einen zeitgemäßen Unterricht in heterogenen Lerngruppen, der von passgenauem Unterricht durch Individualisierung und Kooperation der Lernenden geprägt ist. Das iPad kann einen wesentlichen Beitrag zur Teilhabe leisten. Im Workshop wird eine Einführung in die Arbeit und Didaktik eines digital-inklusive (diklusiven) Unterrichts mit dem iPad aufgezeigt. Insbesondere werden die Grundeinstellungen (Vorlesefunktion, Diktierfunktion usw.) erlernt und Praxisbeispiele für eine digital-inklusive Bildung vorgestellt.

Teilnahmevoraussetzungen (wünschenswert):

- iPad (bitte vorher aufladen) 

Referierende: Dr. Lea Schulz
(Universität Flensburg)

Raum: EG Meeting Room

WS 2.3

2P (Potenzial und Perspektive) - das digitale Analyseverfahren in der Ausbildungsvorbereitung nutzen Das Diagnoseinstrument 2P als Werkzeug für Lernstandserhebung und Lernbegleitung in der Ausbildungsvorbereitung

In diesem Workshop bekommen Sie einen Einblick in die Bausteine (Deutsch, Mathe, Englisch, berufliche Orientierung etc.) und deren Niveaus. Darüber hinaus erfahren Sie mehr über die neuen Funktionen der Plattform, die das Tool auch für die Arbeit mit den heterogenen Lerngruppen der AvDual und AvM-Dual prädestiniert. Wir überlegen gemeinsam, welche Möglichkeiten und Chancen das Tool 2P für die Lernenden sowie Mentorinnen und Mentoren in der AvDual und AvM-dual bietet.

Teilnahmevoraussetzung:

- Laptop oder Tablet (bitte vorher aufladen) 
- Zugang zur 2P-Plattform (Kennung u. Passwort)
- Zugang bei Ihrer Schulleitung erhältlich. Die Schulleitung bekommt den Schulzugang bei Marina Pasquay: marina.pasquay@hibb.hamburg.de

Referierende: Marina Pasquay (BS 24, HIBB)

Raum: EG Floor II



Workshop Phase II 14.15 Uhr – 15.45 Uhr

WS 2.2

Medienpädagogisches Konzept

Wie kann die Umsetzung eines medienpädagogischen Konzeptes unter Berücksichtigung der digitalen Kompetenzen der Lernenden gelingen? Dieser Frage werden wir gemeinsam mit Ihnen in dem Workshop nachgehen. Dabei werden wir uns mit Ihnen zu förderlichen Ausgangsvoraussetzungen, Gelingensbedingungen für eine erfolgreiche Umsetzung und über notwendige digitale Kompetenzen für die Lernenden in der Ausbildungsvorbereitung austauschen.

Teilnahmevoraussetzungen (wünschenswert):

- Schulleitungen, Abteilungsleitungen, Medienbeauftragte oder digitale Koordinatorinnen und Koordinatoren
- alle weiteren Interessierten

Referierende: Tobias Sanders (LI Hamburg)

Raum: 9. Etage Meet & Move II



Workshop Phase II 14.15 Uhr – 15.45 Uhr

WS 2.4

Easy Reading – Unterstützung von Menschen mit verschiedenen Zugangsbarrieren bei der selbstständigen Nutzung des Internets

Die Easy Reading Software wurde im Rahmen eines EU-Forschungsprojektes zusammen mit Menschen mit Lernschwierigkeiten entwickelt. Die Easy Reading Software umfasst viele verschiedene Funktionen, mit denen jede beliebige Internetseite so angepasst werden kann, dass die Inhalte besser verstanden werden können. Im Rahmen des Workshops werden die verschiedenen Unterstützungsfunktionen vorgestellt und es werden Möglichkeiten gezeigt, wie diese in der beruflichen Bildung und Ausbildungsvorbereitung eingesetzt werden können.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Laptop oder Tablet (bitte vorher aufladen)
- Firefox oder Google Chrome Browser (auf dem Gerät installiert)

Referierende: Miriam Wüst (TU Dortmund)
Dr. Susanne Dirks (TU Dortmund)

Raum: EG Training Room I

WS 2.5

Praktikumsplatzsuche 2.0 - Kreative und digitale Ansätze zur Praktikumsplatzsuche Akquise von Praktikumsplätzen für Lernende (besonderer Schwerpunkt: psychische Beeinträchtigungen)

Das Finden von Praktikumsplätzen ist das „Dauerbrennerthema“ in der Ausbildungsvorbereitung.

- Wo gibt es geeignete Betriebe?
- Was wirkt motivierend bei der Suche nach Praktikumsplätzen?
- Was mache ich, wenn meine Lernenden bei der Praktikumsplatzsuche unter großem psychischem Druck stehen?

Diesen und vielen weiteren Fragen wollen wir gemeinsam mit Ihnen nachgehen. Beginnend mit einem kurzen Input mit Hinweisen und Tipps zur Praktikumsplatzsuche wollen wir mit Ihnen in einen Austausch kommen und Möglichkeiten sammeln, wie die Praktikumsplatzsuche kreativ gestaltet werden kann, worauf man achten sollte und wie die Suche mit digitalen Medien unterstützt werden kann.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Laptop, Tablet oder Smartphone (bitte vorher aufladen)

Referierende: Sabine Schwalm (BS 24, HIBB)
Özge Özaydin (HIBB)
Jürgen Frenzel (BBW)
Oliver Spang (BBW)

Raum: EG Arena

WS 2.6

Wortschatzarbeit in Lernsituationen – digital und inklusiv: Wortschatz dokumentieren, üben und wiederholen mit Unterstützung digitaler Tools – sinnvoll eingebettet in eine Lernsituation

Nach einem kurzen Blick auf den Stellenwert der Wortschatzarbeit für den Spracherwerb wollen wir uns geeigneten Methoden zur Dokumentation, zum Üben und zum Wiederholen von Wortschatz zuwenden. Wir nutzen dafür unterschiedliche digitale Tools, u. a. auf Moodle, die wir gerne vorstellen und ausprobieren wollen. Wir stellen exemplarisch an einer Lernsituation dar, wie diese Tools sinnvoll eingebettet und für alle Lernenden zu motivierenden Lernangeboten gestaltet werden können.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Moodle-Zugang (Kennung u. Passwort) und erste Erfahrungen mit Moodle
- Laptop oder Tablet (bitte vorher aufladen); Tablet nur eingeschränkte Nutzungsmöglichkeiten

Referierende: Monika Glowatzki (BS 01)
Heike Kropf (BS 22)

Raum: EG Training Room II

WS 2.7

Machen Sie selbst Ihren Unterricht zum Lernabenteuer! *Augmented-Reality, kurz AR, gehört zu den modernen digitalen Medien, die, im Unterricht eingesetzt, einen dauerhaften Mehrwert in der Wissens- und Kompetenzvermittlung zu schaffen vermag.*

Augmented Reality (AR) bedeutet so viel wie erweiterte oder überlagerte Realität. Sie kann mithilfe von Geräten wie Smartphones oder Tablets sichtbar und erlebbar werden: Hierzu werden über das Gerät beispielsweise Videos, Texte, Animationen, 3D-Ansichten oder Hörbeispiele angezeigt, die das Bild ergänzen und erläutern. AR macht Lerninhalte spannend und besser verständlich. Sie weckt die Neugier der Lernenden und fördert selbstorganisiertes und gemeinsames Lernen. AR steigert die Motivation bei den Lernenden, die mit Begeisterung und voller Aufmerksamkeit bei der Sache bleiben.

In diesem Workshop wird gezeigt, was eigentlich hinter Augmented Reality steckt:

- Wie ist eine AR-Anwendung für Smartphones und Tablets aufgebaut?
- Wie kann man eine eigene Anwendung entwickeln?
- Wie können Lehrkräfte ihre Unterrichtsmaterialien mit AR praktisch erlebbar machen und ihre Unterrichtsthemen spannend gestalten?

Wir zeigen Ihnen, dass dies alles einfacher ist als Sie denken! Was können Sie von diesem Workshop erwarten: Ihnen werden unterschiedliche Apps und AR-Plattformen vorgestellt. Sie werden Ihr erstes AR-Projekt umsetzen und dabei lernen, wie Sie AR im Unterrichtsalltag aktiv einsetzen können, um die Inhalte verständlich und spannend zu gestalten. Sie nehmen ein Tool für ihre Lernenden mit und bringen ihnen innerhalb von wenigen Minuten bei, wie sie ihre Projekte spannend gestalten und präsentieren können.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Laptop (bitte vorher aufladen)
- **und** ein Smartphone oder Tablet (bitte vorher aufladen)

Referierende: Dr. rer. nat. Leila Mekacher
(Duale Hochschule Mannheim)

Raum: 9. Etage Meet & Move IV



Workshop Phase II 14.15 Uhr – 15.45 Uhr

WS 2.8

**Lesen und Schreiben für alle –
Schnelle Tools für Teilhabe**

Assistive Tools für alle, die nicht (gut) lesen und schreiben können – z.B., weil sie Les-/Schreibschwierigkeiten haben, die Landessprache (noch) nicht gut beherrschen oder eine Seh- bzw. Hörbeeinträchtigung haben

Ob Lebenslauf, Wochenplan oder Praktikumsbericht: Um die aufgeführten Zielgruppen in der Ausbildungsvorbereitung in die Lage zu versetzen, digitale und gedruckte Texte zu lesen und zu schreiben, gibt es assistive Tools in Laptops, Tablets und Smartphones. Diese Werkzeuge können z. B. einen Text vorlesen, übersetzen und die optische Darstellung des Textes ändern. Mit der Diktierfunktion können außerdem Texte eingesprochen werden. In diesem Workshop lernen Sie eine Auswahl dieser Werkzeuge kennen - niedrigschwellig und praxisorientiert. Vor Ort können Sie direkt einige der assistiven Funktionen für Menschen mit Lese- und Schreibschwierigkeiten ausprobieren.

Teilnahmevoraussetzungen (wünschenswert):

- iPad oder Android- oder Windows-Gerät (bitte vorher aufladen)
- Browser Edge von Microsoft (standardmäßig auf Windows-Geräten vorhanden) mit installiertem Browser-Zusatzprogramm Read Aloud
- die App Lookout (für Android, für das zusätzlich benötigte Smartphone oder Tablet, wenn dieses ein Android-Gerät ist)

Referierende: Carola Werning (Dozentin
„barrierefrei kommunizieren!“)

Raum: 9. Etage Training Room



Workshop Phase II 14.15 Uhr – 15.45 Uhr

WS 2.9

Lernsituationen in der AvDual/AvM-Dual mithilfe des LMS (Moodle) gestalten
Entwicklung eigener Ideenskizzen für einen Kurs im LMS Moodle zu einer konkreten Lernsituation – Tools im LMS didaktisch begründet auswählen und so das Lernen in der Ausbildungsvorbereitung digital und interaktiv gestalten

In diesem Workshop geht es darum, Lernsituationen aus dem eigenen Unterricht aktiv mithilfe des LMS (Moodle) weiterzuentwickeln. Nach einem gemeinsamen Start wird es viel Zeit zur Weiterentwicklung eigener Projekte im LMS Moodle geben. Hier können Sie die Referierenden als Expertinnen und Experten beratend hinzuziehen. Dazu können jederzeit vertiefende kurze Inputs angefragt werden. Themen könnten z. B. sein: „Stellschrauben zur Individualisierung“, „Choreographie der Lernsituation“.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Lernsituation (didaktisch aufbereitet) ←
- Moodle-Zugang (Kennung u. Passwort)
- Laptop oder Tablet (bitte vorher aufladen); Tablet nur eingeschränkte Nutzungsmöglichkeiten

Referierende: Anne-Britt Mahler (LI Hamburg), Thomas Weidmann (LI Hamburg),
Martin Philipps (LI Hamburg), Babett Friedewold (HIBB)

Raum: 9. Etage Work Lab I & Work Lab II & Fireside Room I

WS 2.10

Spielerisch an Online-Tests herantreten - ein digitaler Escape Room zur Stärkenfindung
Lernende mithilfe von Spaß anregen, sich mit Aufgaben aus Online-Tests zu beschäftigen, ihre eigenen Stärken herauszufinden und über das Team vermeintliche Schwächen auszugleichen

Der digitale und thematisch schulformunabhängige Escape-Room „Notfall in der TS Corp“: Eingebettet in eine spannende Story lösen die Lernenden als Team verschiedene Rätsel. Diese entpuppen sich in der Abschluss-Reflexion als Aufgaben aus Online-Tests. Der spielerische Ansatz fördert eine gemeinschaftliche und teamorientierte Herangehensweise. Die Nutzung einfacher digitaler Tools fordert ganz nebenbei die Medienkompetenz der Lernenden heraus. Im Workshop lernen Sie das Konzept des Escape Rooms durch testweises Spielen kennen und überlegen gemeinsam, wie Sie das Angebot für Ihre Lernenden nutzen und ggf. unter inklusiven Blickweisen anpassen können.

Sie erhalten kostenlosen Zugang zu den verwendeten Tools (Actionbound und TaskCard) und eine schriftliche Anleitung zur Umsetzung. Sie können darüber hinaus im Anschluss an den Fachtag an einer Train-the-Trainer-Schulung zur Durchführung und Entwicklung eigener digitaler Escape Rooms teilnehmen.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Smartphone (bitte vorher aufladen)
- App Actionbound (bitte vor dem Workshop herunterladen)

Referierende: Andrea Frankenbach (Traum-Schmiede gUG)

Raum: 9. Etage Meet & Move I



Workshop Phase II 14.15 Uhr – 15.45 Uhr

WS 2.11

Wie man GANZ EINFACH kreative Videos am iPad erstellen kann – Einführung in die App CLIPS

CLIPS ist eine Apple-App, mit der man auf sehr einfache Weise Bildmaterial zu einem kreativen Video zusammenstellen kann. Im Gegensatz zu aufwändigeren Video-Tools (z. B. iMovie) ist CLIPS relativ übersichtlich und intuitiv bedienbar und eignet sich daher auch für Lernende mit Unterstützungsbedarf. Gleichzeitig bieten die kreativen Bearbeitungsmöglichkeiten viel Potenzial für leistungstärkere Jugendliche. Also genau richtig für heterogene Lerngruppen... Im Workshop lernen Sie die App kennen, probieren die verschiedenen Funktionen direkt mit Ihrem eigenen iPad aus und erstellen ein erstes eigenes Video. Außerdem werden wir uns über die Einsatzmöglichkeiten im Unterricht der AvDual/AvM-Dual austauschen.

Teilnahmevoraussetzungen:

- iPad (bitte vorher aufladen)
- App CLIPS (ist normalerweise auf dem iPad vorinstalliert - bitte vor dem Workshop prüfen und ggf. herunterladen)
- gerne auch einen Apple Pencil mitbringen, falls vorhanden
- Grundkenntnisse im Bedienen des iPads
- eine große Portion „Ausprobier-Lust“ und „Herausfinde-Laune“ 😊

Referierende: Falk Szyba (HIBB)

Raum: EG Lounge

WS 2.12

InA.Coach-App – Einsatz in der beruflichen Bildung

InA.Coach ist die Nachfolge-App von miTAS. Die InA.Coach-App hilft Lernenden im Arbeitsalltag ihre Aufgaben zu erledigen. Dazu können beliebig viele Aufgaben erstellt werden. Die App ist für alle Menschen, die sich bei der Erledigung ihrer Aufgaben Struktur und Stabilität wünschen. Mit ihrer Hilfe werden komplexe Aufgaben in kleine, überschaubare Schritte zerlegt. So kann nichts vergessen werden und es stellen sich schnell motivierende Erfolge ein. Die App ist so inklusiv gestaltet, dass sie auch Menschen mit Behinderungen oder Menschen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, im Alltag unterstützen und so ihre Beschäftigungssituation auf dem allgemeinen Arbeitsmarkt nachhaltig verbessern kann. Sie, als Lehrende, profitieren in vielfältiger Weise von der App, denn Sie bekommen damit ein flexibles Hilfsmittel an die Hand, mit dem Sie Aufgaben für Ihre Lernenden einfach und ansprechend gestalten und exakt auf ihre Bedürfnisse anpassen können. In diesem Workshop lernen Sie die Funktionen der App kennen und bekommen erste Praxisbeispiele gezeigt. Im Rahmen des Workshops können Sie selbst erste Schritte in der App erproben.

Teilnahmevoraussetzungen:

- Laptop, Tablet oder Smartphone (bitte vorher aufladen)
- App InA.Coach (iOS, Android) vor dem Workshop herunterladen; Bitte registrieren Sie sich dafür im Vorfeld auf der Homepage: <https://ina.coach>

Referierende: Delia Ramcke
(Hamburger Arbeitsassistentz)
Christian Maier
(Hamburger Arbeitsassistentz)

Raum: 9. Etage Meeting Room I

Diklusiver Einsatz des iPads – Grundlagen für einen digital-inklusive Unterricht

Dr. Lea Schulz ist als Educational Engineer an der Europa-Universität Flensburg zur Lehr- und Lernforschung im Bereich Diklusion (digitale Medien und Inklusion) im Kontext des Landesprojekts „Zukunft Schule im digitalen Zeitalter“ des Landesinstituts verantwortlich für den Bereich Sprache und Lernen unter erschwerten Bedingungen. Sie ist Sonderpädagogin und war nach dem Studium zunächst in der App- und Softwareentwicklung tätig. Sie baute bspw. die Lernplattform bettermarks mit auf.

Moodle-Kurse ansprechender und übersichtlicher gestalten (Basis Workshop) Medienpädagogisches Konzept

Tobias Sanders ist im Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI Hamburg) im Referat Berufliche Bildung / Unterrichtsentwicklung (LIF 23) in der Fortbildung und als Lehrkraft an der BS 17 tätig.

Digitale Medien in der Ausbildungsvorbereitung einsetzen - Wie kann dies gut gelingen?

Cornelia Stork ist Abteilungsleiterin für AvM-Dual und BBB sowie verantwortlich für das ESF-Teilprojekt B „Heterogenität und Digitalisierung“ an der BS24. **Fabio Garcia** und **Sladana Dreher** sind Lehrkräfte und digitale Koordinatoren an der BS 24.

2P (Potenzial und Perspektive) –

das digitale Analyseverfahren in der Ausbildungsvorbereitung nutzen

Marina Pasquay ist Lehrerin an der BS 24, Fachreferentin für Migration – Ausbildungsvorbereitung für neu zugewanderte Jugendliche im HIBB, 2P - Superadmin für berufliche Schulen in Hamburg.

Easy Reading – Unterstützung von Menschen mit verschiedenen Zugangsbarrieren bei der selbstständigen Nutzung des Internets

Miriam Wüst und **Dr. Susanne Dirks** sind wissenschaftliche Mitarbeiterinnen im Fachgebiet Rehabilitationstechnologie an der Technischen Universität Dortmund. Schwerpunkt ihrer Forschungsarbeiten ist Entwicklung und Evaluation von assistiven Technologien zur Unterstützung von Menschen mit Beeinträchtigungen. Mit ihrer Arbeit möchten sie die Teilhabemöglichkeiten von Menschen mit Zugangshindernissen aller Art, v.a. im digitalen Raum, verbessern.

Lernsituationen mit der digitalen Pinnwand TaskCards begleiten

Natalia Müller ist Kollegin an der BS19 im Bereich AvM-Dual und digitale Koordinatorin. **Pirkko Pauch** ist Referentin für Fortbildung und Beratung im Referat Berufliche Bildung (LIF23) im Bereich der digitalen Unterrichtsentwicklung am LI Hamburg und Kollegin an der BS09 im Bereich Spedition & KKEP.

Praktikumsplatzsuche 2.0 - Kreative und digitale Ansätze zur Praktikumsplatzsuche

Sabine Schwalm ist Kollegin an der BS 24 und Koordinatorin des ESF-Teilprojektes A „Empowerment in der beruflichen Bildung“ im HIBB. **Jürgen Frenzel** und **Oliver Spang** sind Ausbilder am Berufsbildungswerk (BBW) Hamburg. **Özge Özaydin** ist Mitarbeitende im ESF-Teilprojekt B „Heterogenität & Digitalisierung“ im HIBB und als Lehrkraft an der BS 24 in der AvDual tätig.

Lernaufgabe 2.0 – Die betriebliche Lernaufgabe neu gedacht

Anna-Lena Trott und **Dr. Karin Wirth** sind Kolleginnen an der BS 04.

Wortschatzarbeit in Lernsituationen – digital und inklusiv

Monika Glowatzki und **Heike Kropf** sind erfahrene Lehrerinnen an der BS 01 und der BS 22 und arbeiten seit ein paar Jahren im HIBB in der AG Lernsituationen. Sie entwickeln die Planungshilfen für Lernsituationen, die für alle Lehrkräfte der Ausbildungsvorbereitung auf der WiBeS-Seite zur Verfügung stehen. Außerdem begleiten sie Schulen bei der Umsetzung des Bildungsplans in Bezug auf Lernsituationen.

Machen Sie selbst Ihren Unterricht zum Lernabenteuer!

Dr. rer. nat. Leila Mekacher, passionierte Ingenieurin, Leiterin Digitale Forschung und Innovation, MINT-Botschafterin, Gründerin des Technological Education Centers am SRH Berufsbildungswerk und externe Dozentin an der Dualen Hochschule Mannheim studierte Elektro- und Automatisierungstechnik und promovierte in Robotik und Softwaretechnik. Mit ihren beiden Unternehmen Innoversa gUG und Digital Brand Factory GmbH setzt sie immersive Technologien und Gamification für die digitale Zukunft der Ausbildung, Arbeit und Inklusion ein.

Lesen und Schreiben für alle – Schnelle Tools für Teilhabe

Carola Werning ist Dozentin im Projekt *barrierefrei kommunizieren!* rund um die Themen digitale Medien und Inklusion.

Lernsituationen in der AvDual/AvM-Dual mithilfe des LMS (Moodle) gestalten

Anne-Britt Mahler, Thomas Weidmann und **Martin Philipps** sind im Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI) im Referat Berufliche Bildung (LIF 23) in der Fortbildung tätig. Sie begleiten das ESF-Projekt als Fortbildende und verfügen über unterschiedliche Expertise aus digitaler und didaktischer Perspektive. Themenschwerpunkte der Referierenden sind dabei: Ausbildungsvorbereitung (Anne-Britt Mahler, Martin Philipps) und der Bereich Unterrichtsentwicklung mit dem Schwerpunkt Digitalisierung und LMS Moodle (Thomas Weidmann). Alle Referierenden verfügen über Erfahrungen mit der Didaktisierung und Digitalisierung von Lernsituationen in der Ausbildungsvorbereitung. **Babett Friedewold** ist Mitarbeitende im ESF-Teilprojekt B „Heterogenität & Digitalisierung“ im HIBB und als Lehrkraft an der BS 24 in der AvDual tätig.

Spielerisch an Online-Tests herantreten - ein digitaler Escape Room zur Stärkenfindung

Andrea Frankenbach ist Gesellschafterin der Traum-Schmiede gUG und verantwortlich für die Konzeption von Selbstwirksamkeits- und Resilienzangeboten für Kinder und Jugendliche sowie Fachkräfte und Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in der Jugendarbeit. Darüber hinaus bringt sie mehrjährige Erfahrung als Jugendberufshelferin an einer berufsbildenden Schule (inklusive Workshops für AvDual-Klassen mit).

Wie man GANZ EINFACH kreative Videos am iPad erstellen kann

Jutta Korth ist Kollegin an der BS24 im Bereich AvDual/AvM-Dual und Mitarbeiterin im ESF-Teilprojekt B „Heterogenität & Digitalisierung“ mit einer großen Leidenschaft für visuelle Medien. **Falk Szyba** ist technischer Koordinator des ESF-Teilprojektes B „Heterogenität & Digitalisierung“ im HIBB.

InA.Coach-App – Einsatz in der beruflichen Bildung

Delia Ramcke und **Christian Maier** sind Job Coaches bei der Hamburger Arbeitsassistenten (HAA). Delia Ramcke führt zusätzlich verschiedene Bildungsangebote bei der HAA durch. Christian Maier erprobt regelmäßig verschiedene digitale Tools in der Begleitung von Teilnehmenden aus Maßnahmen der HAA.