



DER MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW VOR ORT

KREIS VIERSEN, 02.10.2024

MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

1. BEWERTEN UND ANWENDEN	2. ERFORCERN UND RECHTENSCHEN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. KRITISIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MEDIELIEREN
1.1 Medienbewertung (Praxis) Medienbewertungshandwerk können, ausblenden und bewerten, um die eigene Mediennutzung zu steuern.	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherche in den verschiedenen Medien und bei Suchmaschinen anwenden.	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikation und Kooperationsprozesse in digitalen Medien sowie in der Produktion und Information.	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte erstellen, gestalten und präsentieren, um eigene Anliegen zu kommunizieren.	5.1 Medienanalyse Die Wirkung von Medien und die Wirkung von Medien analysieren und bewerten.	6.1 Problemlösung und Medielieren Grundgedanken der Problemlösung und die Wirkung von Medien analysieren und bewerten.
1.2 Digitaler Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und Funktionen umsetzen können, um die eigene Mediennutzung zu steuern.	2.2 Informationsbewertung Themenrecherche in sozialen Medien und in den verschiedenen Medien, um die eigene Mediennutzung zu steuern.	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln und digitale Kommunikations- und Kooperationsregeln formulieren und anwenden.	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten, um eigene Anliegen zu kommunizieren.	5.2 Medienbildung Die eigene Mediennutzung und die Wirkung von Medien analysieren und bewerten.	6.2 Algorithmische Medien Algorithmen verstehen und anwenden, um die eigene Mediennutzung zu steuern.
1.3 Datengestaltung Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und weitergeben, um die eigene Mediennutzung zu steuern.	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und die Qualität von Medien bewerten.	3.3 Kommunikations- und Kooperationsregeln Kommunikation und Kooperationsregeln in digitalen Medien sowie in der Produktion und Information.	4.3 Qualitätsdokumentation Standards und Qualitätsdokumente bei der Produktion und Präsentation von Medienprodukten anwenden.	5.3 Identifizierung Die eigene Mediennutzung und die Wirkung von Medien analysieren und bewerten.	6.3 Medienbewertung Medienbewertungshandwerk können, ausblenden und bewerten, um die eigene Mediennutzung zu steuern.
1.4 Datenschutz und Informationsrecht Verantwortlichkeiten und Rechte bei der Nutzung von Medien und Daten verstehen, um die eigene Mediennutzung zu steuern.	2.4 Informationsrecht Informationen, Daten und die Qualität von Medien bewerten.	3.4 Cybersicherheit Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken von Cyberangriffen verstehen und vermeiden.	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen der Medienproduktion und -präsentation verstehen.	5.4 Selbstregulierung Die eigene Mediennutzung und die Wirkung von Medien analysieren und bewerten.	6.4 Medienbewertung Medienbewertungshandwerk können, ausblenden und bewerten, um die eigene Mediennutzung zu steuern.

»Der Medienkompetenzrahmen NRW vor Ort« ist eine regionale Veranstaltungsreihe, die von der Medienberatung NRW und kommunalen Partnern organisiert wird. Wir möchten den an Schule beteiligten Akteurinnen und Akteuren die Möglichkeit bieten zu

- Information,
- Austausch,
- Kooperation und
- Vernetzung.

Ob Konkretisierung des Medienkompetenzrahmen NRW, Präsentation von Good-Practice-Beispielen, Anregungen zur Medienkonzeptentwicklung oder Vorstellung potentieller Kooperationspartner - die Chancen und Herausforderungen in der digitalen Welt sind vielfältig - genauso wie die Möglichkeiten einer umfassenden Medienkompetenzförderung mit dem Medienkompetenzrahmen NRW im Fachunterricht oder in außerschulischen Kontexten.

Sie erwartet ein Tag mit spannenden Vorträgen, wissenschaftlichen Inputs und praxisorientierten Hands-on-Phasen für alle Schulformen. Dazu gehören Inhalte zu folgenden Themen: Lernen in einer digitalen Welt, Fake News, TikTok, Erklärvideos produzieren, Cybergrooming, SaferSexing, KI in der Bildungsarbeit und vieles mehr.

Möchten Sie an unserer Veranstaltung im Kreis Viersen teilnehmen?

Dann melden Sie sich an unter https://url.nrw/MKR2024_ViersenInfo

Weitere Infos? Finden Sie auf unserer Website www.medienkompetenzrahmen.nrw

VERANSTALTER

Medienberatung NRW

KREIS VIERSEN | VOLKSHOCHSCHULE

Schulamt Kreis Viersen

VERANSTALTUNGORT

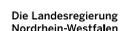
Forum Kreis Viersen
Rathausmarkt 3
41747 Viersen

ANMELDUNG

Details zu Workshops und Anmeldung unter:
https://url.nrw/MKR2024_Viersen



Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



ABLAUF

- 08.30 – 09.00 Uhr **Ankommen, Stehkafee, Orientierung**
- 09.00 – 09.45 Uhr **Begrüßung, Impulsvortrag und Organisation**
- 10.00 – 11.30 Uhr **Workshopschiene I**
- 11.30 – 12.00 Uhr **Markt der Möglichkeiten, Kaffee/ Vernetzung**
- 12.00 – 12.45 Uhr **Vortrags-/ Diskussionsschiene und Markt der Möglichkeiten**
- 12.45 – 13.45 Uhr **Mittagspause**
- 13.45 – 15.15 Uhr **Workshopschiene II**
- 15.15 – 15.30 Uhr **Evaluation**

IMPULSVORTRAG

TITEL DES VORTRAGS	REFERENT:INNEN
Auf welche Frage ist ChatGPT eigentlich die Antwort? - Fragen aus & an die Schule in Zeiten generativer KI	Frank Schlegel (Digitaldurstig)

In der folgenden Übersicht finden Sie ausführliche Beschreibungen der Angebote durch die Referierenden.

WORKSHOPSCHIENE I

WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
KI-Werkstatt: Generative KI in der Bildungsarbeit	<p>Der KI-Hype geht weiter. Es gibt eine Flut von Programmen im Netz, mit denen wir verschiedenste Texte, Bilder, Präsentationen, Videos, Designs, Musikstücke und mehr generieren können. KI-Assistenzen unterstützen bei der Ideenentwicklung, Übersetzungen, der Recherche oder alltäglichen Problemen. Feedback-Tools wie „fiete.ai“ unterstützen konkret Lernende bei Schreibprozessen in der Schule.</p> <p>In diesem Workshop werden wir aktuelle KI-Tools ausprobieren und diskutieren, inwieweit wir sie im Alltag und in der Bildungsarbeit nutzen können.</p> <p>Bringen Sie bitte ein eigenes Gerät mit (Smartphone/iPad/ Laptop). Im Idealfall haben Sie auch eine Test-Emailadresse parat, mit der Sie spontan einen Testaccount bei einer Online-Plattform Ihrer Wahl einrichten können.</p>	Frank Schlegel (Digitaldurstig)

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



WORKSHOPSCHIENE I		
WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
Die TikTok-Taktik	Was steckt hinter der Faszination TikTok? Welche Chancen und Risiken kennzeichnen die Social Media-Plattform – und wie können diese im Sinne der Medienkompetenzförderung im Unterricht vermittelt werden? Der Workshop richtet sich aufgrund der TikTok-Altersfreigabe in erster Linie an Pädagog:innen im Kontext weiterführender Schulen, ist aber grundsätzlich für alle Interessierten offen, die Einblicke in die Plattform und den pädagogischen Umgang damit gewinnen wollen.	Sophie Weller (Die Medienlotsinnen)
Fakten gegen Fakes: Nachrichtenkompetenz im Unterricht	Medienkompetenz ist für Schüler:innen so wichtig wie Mathe und Biologie. Um Desinformation zu erkennen, mit Fakes umzugehen und sich gut zu informieren, nutzt ihnen Wissen über journalistisches Handwerkzeug. Im Workshop üben und diskutieren wir, wie Lehrer:innen mit Jugendlichen Fakten checken und kritisches Denken üben können. Die Dozent:in arbeitet bei der gemeinnützigen Rechercheorganisation CORRECTIV.	Miriam Bunjes (Correctiv)
Bildungsmediathek NRW meets LOGINEO NRW LMS	Die Bildungsmediathek NRW bietet kostenfreie und rechtssichere multimediale Inhalte für Lehrende und pädagogische Fachkräfte in NRW. Erfahren Sie in einem ersten Schritt mehr über die Registrierung, Recherche und das Anlegen und Teilen von Medienlisten, ehe Sie kurze Einblicke in die Lernanwendungen LeOn und divomath erhalten, sowie in Interaktionen mit H5P. Von da ausgehend lernen Sie, die Inhalte der Bildungsmediathek NRW innerhalb von LOGINEO NRW LMS zu recherchieren und diese direkt in die Kurse zu integrieren.	Carsten Kaufhold, Kathrin Julien (Medienberatung NRW) und Eva Schwert (LVR - Zentrum für Medien und Bildung)
Filmschnitt mit iMovie – Montage leicht gemacht	In diesem Workshop erhalten Sie grundlegende Kenntnisse über Montage als Mittel der Filmgestaltung und lernen gängige Schnittprogramme für Tablets kennen. Nach einer kurzen Einführung setzen Sie Ihr erworbenes Theoriewissen in einem eigenen Kurzfilmprojekt praktisch um. Schneiden und montieren Sie vorproduzierte Filmclips zu einem kreativen Kurzfilm. Dabei arbeiten Sie exemplarisch mit dem Schnittprogramm iMovie. Schritt für Schritt geben wir Ihnen wertvolle Tipps an die Hand, für Anfänger:innen aber auch für Fortgeschrittene. Der Workshop deckt Teilkompetenzen aus den Kompetenzbereichen 5 (Analysieren und Reflektieren), 1 (Bedienen und Anwenden) und 4 (Produzieren und Präsentieren) des Medienkompetenzrahmens NRW ab. Weitere Informationen zu unseren Angeboten finden Sie unter www.filmundschule.nrw.de .	Christian Janke (Film + Schule NRW)



 WORKSHOPSCHIENE I		
WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
Prävention vor Cybergrooming & Wie geht Safer Sexting?	Im Workshop lernen Lehrkräfte und päd. Fachkräfte aktuelle medienpädagogische Materialien der EU-Initiative Klicksafe und der Landesanstalt für Medien NRW zum Thema "Cybergrooming" und "Safer Sexting" kennen und probieren eine Methode praktisch aus. Die Rechtslage wird umrissen. Der Fokus liegt auf Prävention und Interventionsmöglichkeiten.	Jessica Stratmann- Behr (Landesanstalt für Medien NRW)
KI im Unterricht	Künstliche Intelligenz transformiert den Unterricht und die Unterrichtsvorbereitung. Sie ermöglicht personalisierte Lernwege, optimiert die Erstellung von Lehrmaterialien und schafft mehr Raum für kreative Lehrmethoden. KI macht den Bildungsprozess effizienter und effektiver, was zu einer verbesserten Lernmotivation und höheren Erfolgsquoten führt. Ein Fokus des Workshops wird auf KI-gestützten Workflows zur Erstellung digitaler Lernaufgaben liegen.	Dirk Ledwig (Medienberatender der Bezirksregierung Düsseldorf für das Schulamt Viersen)
Digitale Tools in der Arbeit mit zugewanderten Lernenden	Viele von Ihnen sind derzeit mit der Sprachförderung neu zugewanderter Schülerinnen und Schüler befasst und sind insbesondere angesichts der hohen Schülerzahlen mit großen Herausforderungen konfrontiert. Gerne möchten wir diese Herausforderungen mit Ihnen gemeinschaftlich meistern. In diesem Workshop lernen Sie daher spannende Apps und Tools für die Arbeit mit zugewanderten Lernenden kennen und probieren verschiedene Anwendungen für Ihren Unterricht aus.	Sarah Deserno (Kommunales Integrationszentrum)
Wie Stolpersteine zum Unterrichtsthema werden	Jüdisches Leben in der eigenen Stadt erforschen und mit Schüler*innen einen aktiven Beitrag zur Erinnerungskultur leisten: Das geht mit den Stolpersteinen. Wie Ihre Schüler*innen die Lebensgeschichten hinter den Stolpersteinen recherchieren und öffentlich sichtbar machen können, zeigt Ihnen das Projektteam vom WDR. Mit der WDR-App „Stolpersteine NRW“ (ausgezeichnet mit dem Grimme Online Award 2023) können Ihre Schüler*innen die Stolpersteine in der Umgebung erkunden. Neben passendem Unterrichtsmaterial stellen wir auch unser Mitmachangebot für Schüler*innen vor. Gemeinsam recherchieren wir in verschiedenen Datenbanken und erarbeiten einen lokalen und biografischen Zugang für den Unterricht, um die Zeit des Nationalsozialismus zu thematisieren und über Jüdisches Leben zu sprechen. Wenn Ihr digitales Endgerät ein Tablet ist, empfehlen wir, die App "Stolpersteine NRW" vorab herunterzuladen. Am Laptop kann die Website von „Stolpersteine NRW“ direkt genutzt werden.	Laura Wirges (WDR)



 WORKSHOPSCHIENE I		
WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
Medienkompetenz vermitteln mit dem Internet-ABC	In dem praxisnahen Workshop erhalten Lehrkräfte der 3. bis 6. Klassen einen Gesamtüberblick über das Internet-ABC und lernen, wie sie dessen Angebote optimal in ihren Unterricht integrieren. Es wird die direkte Verbindung zum Medienkompetenzrahmen NRW aufgezeigt und die kinderleichte Zusammenstellung von Unterrichtseinheiten vermittelt.	Katja Meis (Medienberatende der Bezirksregierung Düsseldorf für das Schulamt Viersen)
Open MediaLab - Exkursion zum VHS MediaLab	Lerne das MediaLab kennen! Hier kannst du dich mit Lerninnovationen im Kontext der Digitalisierung beschäftigen, u.a. Audio-/Green-Screen-Studio, AR, VR, Coding, Robotic, 3D-Druck, Plotter oder Lasercutter. Das MediaLab steht Schulen zum Ausprobieren offen, komm mit Kolleg*innen vorbei oder auch mit Schüler*innen. Wir gehen gemeinsam zum MediaLab (10 Minuten Fußweg), Treffpunkt ist am Eingang zum Forum.	Marc Seegers (Medienberater der Bezirksregierung Düsseldorf für das Schulamt Viersen)

Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



VORTRAGS-/DISKUSSIONSSCHIENE

TITEL DES VORTRAGS	INHALTE	REFERENT:INNEN
TikTok und Co. im Schulalltag? Perspektiven auf Herausforderungen und das didaktische Potential	Social Media prägt die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und damit auch den Schulalltag. Sophie Weller (Die Medienlotsinnen) beleuchtet in ihrem Vortrag die damit verbundenen Risiken, erforderlichen pädagogischen Herangehensweisen und das didaktische Potential, das die Faszination für TikTok und Co. birgt.	Sophie Weller (Die Medienlotsinnen)
Journalismus im Unterricht: Neue Perspektiven für mehr Nachrichtenkompetenz	Teilen, Liken, Kommentieren: Schüler:innen bewegen sich täglich in Sozialen Netzwerken, sie sind für sie Quelle für Informationen und Veröffentlichungsplattform zugleich. Die Fähigkeiten, Informationen zu durchschauen, ist deshalb umso wichtiger. Denn: In einer redaktionellen Gesellschaft wie der unseren nehmen alle Einfluss auf die Inhalte - eine Herausforderung für die Demokratie. Die Auseinandersetzung mit journalistischem Handwerkzeug hilft dabei, Medien und Informationsquellen zu durchschauen und die eigenen Handlungsmöglichkeiten kennenzulernen und zu nutzen. Das Schulprojekt von CORRECTIV bringt Journalist:innen und Schulen zusammen: Ein Einblick in die Chancen und Möglichkeiten journalistischer Perspektiven und Methoden im Unterricht.	Miriam Bunjes (Correctiv)
FILM+SCHULE NRW: Infos und Angebote zur Filmbildung im Unterricht für alle Schulformen	Filme wirken – unmittelbar und tiefgreifend. Sie können Schülerinnen und Schüler für Themen begeistern, schaffen Identifikationspotentiale und Perspektivwechsel und fördern damit die Medienkompetenz der Lernenden. In dieser Informationsveranstaltung erfahren Sie, warum Filmbildung im Unterricht wichtig ist und welche Angebote und Unterstützung FILM+SCHULE NRW Ihnen für Ihren Unterricht bietet, zum Beispiel durch die kostenlose Bereitstellung von (Spiel-)Filmen, passendem Unterrichtsmaterial und Informationen zur Videoproduktion. Zudem lernen Sie die App „TopShot“ mit Kompaktwissen zu filmsprachlichen Grundlagen kennen, die unentgeltlich über den Apple App Store und den Google Play Store für den Einsatz im Unterricht bereitsteht. Weitere Informationen zu unserer Arbeit finden Sie unter www.filmundschule.nrw.de .	Christian Janke (FILM+SCHULE NRW)
Wie Stolpersteine zum Unterrichtsthema werden	Mit der WDR-App „Stolpersteine NRW“ können Ihre Schüler*innen die Stolpersteine in der Umgebung erkunden. Neben passendem Unterrichtsmaterial stellen wir auch unser Mitmachangebot für Schüler*innen vor. Der Kurzvortrag stellt eine gekürzte Variante des Workshopangebots dar.	Laura Wirges (WDR)
Prävention vor Cybergrooming & Wie geht Safer Sexting?	Im Kurzvortrag erhalten Lehrkräfte und päd. Fachkräfte einen „inhaltlichen Snack“ zum Thema "Cybergrooming" und "Safer Sexting". Die Rechtslage wird umrissen. Der Fokus liegt auf Prävention und Interventionsmöglichkeiten.	Jessica Stratmann-Behr (Landesanstalt für Medien NRW)



WORKSHOPSCHIENE II		
WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
Die TikTok-Taktik	Was steckt hinter der Faszination TikTok? Welche Chancen und Risiken kennzeichnen die Social Media-Plattform – und wie können diese im Sinne der Medienkompetenzförderung im Unterricht vermittelt werden? Der Workshop richtet sich aufgrund der TikTok-Altersfreigabe in erster Linie an Pädagog:innen im Kontext weiterführender Schulen, ist aber grundsätzlich für alle Interessierten offen, die Einblicke in die Plattform und den pädagogischen Umgang damit gewinnen wollen.	Sophie Weller (Die Medienlotsinnen)
H5P - Interaktive Anwendungen in LOGINEO NRW LMS	In dieser Veranstaltung erhalten Sie einen Überblick über die verschiedenen Inhaltstypen der Anwendung H5P, die in verschiedenen Unterrichtsszenarien genutzt werden können. Entdecken Sie die vielfältigen Möglichkeiten zur interaktiven Unterrichtsgestaltung und nutzen Sie hier die Gelegenheit erste Übungen mit H5P selbst zu erstellen, zu nutzen und anzupassen.	Kathrin Julien, Fabian Roland (Medienberatung NRW)
Prävention vor Cybergrooming & Wie geht Safer Sexting?	Im Workshop lernen Lehrkräfte und päd. Fachkräfte aktuelle medienpädagogische Materialien der EU-Initiative Klicksafe und der Landesanstalt für Medien NRW zum Thema "Cybergrooming" und "Safer Sexting" kennen und probieren eine Methode praktisch aus. Die Rechtslage wird umrissen. Der Fokus liegt auf Prävention und Interventionsmöglichkeiten.	Jessica Stratmann-Behr (Landesanstalt für Medien NRW)
Fakten gegen Fakes: Nachrichtenkompetenz im Unterricht	Medienkompetenz ist für Schüler:innen so wichtig wie Mathe und Biologie. Um Desinformation zu erkennen, mit Fakes umzugehen und sich gut zu informieren, nutzt ihnen Wissen über journalistisches Handwerkzeug. Im Workshop üben und diskutieren wir, wie Lehrer:innen mit Jugendlichen Fakten checken und kritisches Denken üben können. Die Dozent:in arbeitet bei der gemeinnützigen Rechercheorganisation CORRECTIV.	Miriam Bunjes (Correctiv)
Klima@School und History@School	Interaktiver Unterricht mit Apps? Der WDR stellt seine innovativen Bildungs-Angebote vor. KLIMA APP: Wie können Jugendliche den Klimawandel besser verstehen, mitdiskutieren und eigene Projekte entwickeln? HISTORY APP & CO.: Mit dem digitalen Einsatz von Zeitzeug*innen können Schüler*innen ihre Erzählungen wie Hologramme erleben. Wie können die Apps Geschichtsvermittlung bereichern? (Tablets werden vom WDR gestellt)	Melisa Gürleyen (WDR)



WORKSHOPSCHIENE II		
WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
Prompts für die Bildung: KI-Tools zielsicher nutzen	<p>Wer seine ersten Schritte mit einer KI-Assistenz wie ChatGPT gemacht hat, weiß: Auf die Anweisungen (Prompts) kommt es an. Eine klare und präzise Formulierung ist der Schlüssel, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen. In diesem Workshop erproben wir praktische Prompts, die sich im (schulischen) Arbeitsalltag bewährt haben.</p> <p>Ein weiterer Schwerpunkt des Workshops liegt auf Megaprompts und Rollenspielen. Wir versetzen den Chatbot in spezifische Rollen: Englischlehrerin, Spielleiter oder Diskussionspartner. Dadurch werden spielerische Lernszenarien mit dem Chatbot möglich.</p> <p>Bringen Sie bitte ein eigenes Gerät mit (Smartphone/iPad/Laptop). Sollten Sie einen Zugang zu einem KI-Tool haben, kann dieses im Workshop genutzt werden. Dies ist jedoch keine Voraussetzung.</p>	Frank Schlegel (Digitaldurstig)
Digitale Tools in der Arbeit mit zugewanderten Lernenden	<p>Viele von Ihnen sind derzeit mit der Sprachförderung neu zugewandelter Schülerinnen und Schülern befasst und sind insbesondere angesichts der hohen Schülerzahlen mit großen Herausforderungen konfrontiert. Gerne möchten wir diese Herausforderungen mit Ihnen gemeinschaftlich meistern. In diesem Workshop lernen Sie daher spannende Apps und Tools für die Arbeit mit zugewanderten Lernenden kennen und probieren verschiedene Anwendungen für Ihren Unterricht aus.</p>	Sarah Deserno (Kommunales Integrationszentrum)
Ach so geht das! Erklärvideos planen und produzieren	<p>Videoproduktion unkompliziert und motivierend: In diesem Workshop lernen Sie gängige Erklärvideo-Formate kennen und erproben ihren Einsatz. Schritt für Schritt geben wir Ihnen dabei wertvolle Tipps an die Hand, sowohl für Anfänger:innen als auch für Fortgeschrittene. Bei der Erstellung eines eigenen Erklärvideos werden Sie dann selbst kreativ und wenden das Gelernte direkt an.</p> <p>Egal, ob Sie Ihre eigenen Inhalte motivierend und verständlich aufbereiten, oder mit Ihren Schüler:innen gemeinsam spannende Projekte angehen wollen: Wir unterstützen Sie bei Ihrem Einstieg in die Videoproduktion!</p> <p>Der Workshop deckt Teilkompetenzen aus den Kompetenzbereichen 1 (Bedienen und Anwenden), 4 (Produzieren und Präsentieren) und 5 (Analysieren und Reflektieren) des Medienkompetenzrahmens NRW ab.</p> <p>Weitere Informationen zu unserer Arbeit finden Sie unter www.filmundschule.nrw.de.</p>	Christian Janke (Film + Schule NRW)



WORKSHOPSCHIENE II

WORKSHOP-TITEL	INHALTE	REFERENT:INNEN
Open MediaLab - Exkursion zum VHS MediaLab	Lerne das MediaLab kennen! Hier kannst du dich mit Lerninnovationen im Kontext der Digitalisierung beschäftigen, u.a. Audio-/Green-Screen-Studio, AR, VR, Coding, Robotic, 3D-Druck, Plotter oder Lasercutter. Das MediaLab steht Schulen zum Ausprobieren offen, komm mit Kolleg*innen vorbei oder auch mit Schüler*innen. Wir gehen gemeinsam zum MediaLab (10 Minuten Fußweg), Treffpunkt ist am Eingang zum Forum.	Marc Seegers (Medienberatender der Bezirksregierung Düsseldorf für das Schulamts Viersen)
KI im Unterricht	Künstliche Intelligenz transformiert den Unterricht und die Unterrichtsvorbereitung. Sie ermöglicht personalisierte Lernwege, optimiert die Erstellung von Lehrmaterialien und schafft mehr Raum für kreative Lehrmethoden. KI macht den Bildungsprozess effizienter und effektiver, was zu einer verbesserten Lernmotivation und höheren Erfolgsquoten führt. Ein Fokus des Workshops wird auf KI-gestützten Workflows zur Erstellung digitaler Lernaufgaben liegen.	Dirk Ledwig (Medienberatender der Bezirksregierung Düsseldorf für das Schulamts Viersen)

INFORMATIONEN / HINWEISE

Bei vielen angebotenen Workshops ist die Nutzung eines eigenen digitalen Endgerätes für die aktive Teilnahme erforderlich (Smartphone, Tablet oder Laptop). Bitte bringen Sie daher ein mobiles Endgerät mit.

Ein kostenloser Mittagsimbiss wird angeboten.