

1. Künstliche Intelligenz	2. Biologie & 3D-Druck	3. Coding & Moodlekurse	4. Coding For Tomorrow	5. Gamification, Simulationen & Bienen	6. 360°-Video & Virtual Reality
<p>A1 ChatGPT als nützlicher Helfer in der Unterrichtsvorbereitung</p> <p>Wie Sie mit ChatGPT kostbare Zeit in der Unterrichtsvorbereitung sparen können.</p> <p>N350 125</p>	<p>A2 3D-Druck im Unterricht - Workflow via TinkerCad</p> <p>'Workflow von der Idee via TinkerCad' Mit dem Tool Tinkercad wird ein einfaches Tool für intuitives CAD Design für den Unterricht in der Sek.1 erprobt.</p> <p>A127 108</p>	<p>A3 Moodle-Kurse aus der Bildungsmediathek NRW für die Grundschule</p> <p>Wir stellen die von Westermann erstellten Moodle-Kurse für die Grundschule vor. Dazu gibt es Austausch über den Einsatz von Logineo LMS.</p> <p>N353 129</p>	<p>A4 Kreative KI-Anwendungen für Medienprojekte im Unterricht</p> <p>KI bietet viele Chancen für Kreatives Schaffen. Wir stellen 3 erprobte Projektideen vor, die sich mit Technik hinter der KI beschäftigen</p> <p>N351 104</p>	<p>A5 Energieplanspiel 'Marbles & Megawatts'</p> <p>Den schwierigen Umstieg auf regenerative Energien spielerisch erproben. Schüler haben Spaß während sie ernsthafte Probleme lösen.</p> <p>N150 109</p>	<p>A6 Neue Perspektiven: Faszinierende Medienwelten Virtual & Augmented Reality</p> <p>Medienprojekte mit innovativen Technologien nutzen, um interaktiv und immersiv gestaltete Inhalte auf dem iPad zu präsentieren.</p> <p>N356 114</p>
<p>B1 Lebendige Gemälde - Wenn historische Personen reden könnten</p> <p>'Erstellen von KI-generierten Videos für den Unterricht' Wir erwecken Bilder von historischen oder fiktiven Personen zum Leben.</p> <p>N350 101</p>	<p>B2 3D-Druck in der Biologie - Komplexes 'begreifbar' machen</p> <p>Vom biologischen Vorbild zum 3D-Universum - Eine einfache Möglichkeit Dreidimensionalität biologischer Dinge liefert der 3D-Druck.</p> <p>A127 134</p>	<p>B3 Calliope Mini Starter - (u.a. MakeCode & OpenRobertaLab)</p> <p>Erste Schritte mit Calliope mini. Überblick über das Microboard, seine Fähigkeiten. Unterrichtsmaterial zu MakeCode & OpenRobertaLab zum Ausprobieren.</p> <p>N353 107</p>	<p>B4 AR-Entdeckungsreise: Projektideen für spannenden Unterricht</p> <p>Unterrichtsinhalte mit Augmented Reality erlebbar machen. CoSpacesEdu m. den wichtigsten Funktionen kennenlernen. Virtuelle Objekte und Welten.</p> <p>N351 105</p>	<p>B5 Wie können wir den Klimawandel aufhalten?</p> <p>Klima-Simulator En-ROADS vom M.I.T. entwickelt. TN lernen den Simulator kennen. Sie untersuchen wichtige Einflussfaktoren auf die Erderwärmung.</p> <p>N150 111</p>	<p>B6 Faszination von Dimension 360°</p> <p>Bearbeitung & Präsentation v. 360° Bildern/Videos auf dem iPad m. leistungsstarken Apps. Aufnahmen m. Effekten & Filtern verbessern. Panoramen zusammensetzen für interaktive Touren.</p> <p>N356 115</p>
<p>C1 Der Rat der Denkenden - Was macht KI mit der Gesellschaft?</p> <p>'Selbstfahrende Autos, Pflegeroboter, Kameradrohnen' Wo ist Einsatz von künstlicher Intelligenz im Alltag sinnvoll und wo sollten Grenzen gesetzt werden?</p> <p>N350 102</p>	<p>C2 CSI Kriminalbiologie - Biologische Anthropologie und Forensik</p> <p>Wir untersuchen Modelle menschlicher Skelettreste. Im 1. Schritt werden Skeletteile aufgenommen und im anatomischen Verbund gelegt. Danach bestimmen die TN am Becken oder Schädel das Geschlecht...</p> <p>A126 103</p>	<p>C3 Programmieren mit Python für Kinder!?</p> <p>Kurzvorstellung der wesentlichen Merkmale von Python sowie Grundlagenklärung der Programmierung in Python (Kontrollstrukturen). Erste kleine praktische Übungen.</p> <p>N353 126</p>	<p>C4 Einsatz von LernRobotern in der Grundschule: BlueBot und Ozobot</p> <p>Kreative Anwendungsbeispiele für div. Unterrichtsfächer wie Verkehrswegeplanung im Sachunterricht oder Leserätsel wird der Einsatz der Roboter im Unterrichtskontext erfahrbar.</p> <p>N351 106</p>	<p>C5 Wie geht es unseren Bienen? Lernen in der Bienen AG</p> <p>Gründung einer Bienen AG. Alle notwendigen Voraussetzungen bis zum Vertrieb von Imkerhonig. Themen aus der Biologie bis zur Vermarktung kommen zum Tragen. Und lecker ist es auch.</p> <p>N150 127</p>	<p>C6 'Dein erster Tag' - Berufe erleben mit einer VR-Brille</p> <p>Berufsorientierung: Medienboxen von 'Mein erster Tag'. Schüler erleben verschiedene Berufe hautnah mit Virtual-Reality-Einblick. Training für kritische Auseinandersetzung mit berufsrelevanten Informationen.</p> <p>N356 133</p>
<p>Wichtiger Hinweis: Die Veranstalter empfehlen allen Teilnehmenden einen Laptop und/oder ein Tablet/iPad mitzubringen. In allen Workshopräumen gibt es freies WLAN, so dass Sie jederzeit ins Internet können, um Browserlinks der Referenten zu folgen oder sich schnell die eine oder andere App herunterzuladen.</p> <p>https://t1p.de/ftmint2024</p> <p>Kontakt: Medienzentrum Kreis Mettmann Michael Buckert www.medienzentrum-me.de Telefon: 02104/99-2058 E-Mail: Michael.Buckert@Kreis-Mettmann.de</p>					



7. zdi-Zentrum NEAnderLab	8. Erklärfilme - einfach anders	9. KFZ, Physik & Quantenobjekte	10. Biologie & Chemie	11. Kleine Forscher & große Robots	12. Praktisch, digital & quantenphysikalisch
A7 Chemie hautnah - Kosmetik selbst gemacht Experimenteller Workshop zur Herstellung von Kosmetika . Die Teilnehmenden können auch etwas mitnehmen. A116 118	A8 (Erklär-)Videos mit Greenscreen erstellen Alle kennen Greenscreen-Technik aus den Nachrichten. Wir zeigen, wie einfach es geht. Nutzung von Apps und Tools, nicht nur für den MINT-Unterricht. N151 121	A9 FÜHRUNG KFZ-Werkstatt: Einblick in die Ausbildung der Mechatroniker Von KFZ-Mechatroniker 2.0 bis zur E-Mobilität. Blick in die Ausbildungswerkstatt. <i>Treffpunkt</i> BK-Stand 132	A10 FÜHRUNG Biolabore: Von duften Bakterien bis leuchtenden Zellen Von duften Bakterien bis leuchtenden Zellen - Einblicke in die modernen Bio-Labore der BTA-Ausbildung am BK Hilden. <i>Treffpunkt vor BTA-Labortrakt</i> S1-Labor 131	A11 The Research Game: Sachunterricht mittels vier verschiedener Forscherboxen Impulse für "Forschungsprojekt" in der Primarstufe. Reflexion eigener Strategien beim Forschen im Team mit Alltagsmaterialien . N102 136	A12 Lernen mit Spaß - Interaktive Übungen mit H5P Best-Practice Ideen zum Erstellen von interaktiven Inhalten mit H5P : Lückentexte, MultipleChoice, Kreuzworträtsel für selbst gesteuerte Lernprozesse . N355 116
B7 NEAnderLab inside: Mehr als 6000 Jahre alte Kunst wird zur Fertigungstechnik Wie geht das? Wir erschließen uns experimentell den faszinierenden Vorgang des Lötens . A116 119	B8 Mal was Neues wagen - Filme statt Folien PowerPoints mit Stimme und Bild des Präsentators unterlegen? Wie man eine Präsentation vertont und in ein Video umwandelt . N151 122	B9 Luftdaten mit der senseBox messen Wir erstellen eine individuelle Umweltmessstation . Ein einfach zu programmierender Mikrocontroller bildet die Basis für viele verschiedene Messsensoren. N106 130	B10 Oster-Escape mit einfachen Experimenten nicht nur für Chemiker*innen Die TN sind selbst rätselnd aktiv, indem sie ein EduBreakout mit einfachen chemischen Osterexperimenten spielen & lösen. A129 117	B11 Erstes Programmieren für Klasse 1+2 (Ronjas Roboter & Scratch Junior) TN starten mit Legekarten , die ein erstes Verständnis der Programmiersprache mit Codes, Schleifen etc. vermitteln. Dann Erkunden & Testen beider Apps . N102 124	B12 Digitales Klassenzimmer - Best-Practice Beispiele für digitale Unterrichtsformate Kombinierter Einsatz von Smartboard, iPad, Dokumenten-kamera, Cloud-Systemen, File-Sharing, KI-Nutzung & Testerstellung N355 135
C7 Bionik oder der Traum vom Fliegen Wie fliegt ein Albatros? Warum fliegt ein Flugzeug? Wir experimentieren mit Windstromerzeugern, Luftwiderstandsformen u. Tragflächenprofilen zum Thema Auftrieb . A116 120	C8 Simpleshow - Erklärvideos selber machen (APP oder Browser) Grundlagen und Funktionen des Freeware-Programms Simpleshow: Erklärvideos in Legetechnik erstellen. Nach Texteingabe wird ein Video-Entwurf mit zu bewegenden Bildern generiert. Die TN erstellen eigene Videos. N151 123	C9 Phänomenologischer Zugang zur Quantenphysik mit dem Quantenkoffer Vorstellen von Experimenten mit dem Quantenkoffer. Erfahren Sie die grundlegenden Wesenszüge der Quantenphysik und wie sie für SchülerInnen im Unterricht erfahrbar zu machen sind. N104 112	C10 Praxis: Biochemie in der Petrischale Die Wirkung von Amylasen : Enzyme (Amylasen) in Speichel, keimenden Samenkörnern oder auch Bakterien sind in der Lage Stärke abzubauen, die in ein Nährmedium eingebracht wurden. <i>Treffpunkt vor BTA-Labortrakt</i> S1-Labor 128	C11 Mit Robotern lernen - warum Robotik in der Schule? Motivationsvortrag Robotik gefolgt von einer Präsentation von unterschiedlichen Robotersystemen (Pepper, Nao, Robodog). Angebot von Thementagen für Lehrkräfte an der Hochschule Bochum. N102 113	C12 Quantenphysik anschaulich unterrichten - Wahrscheinlichkeiten, Welcher-Weg...? TN erleben Beispiele für einen anschaulichen Unterricht mit Experimenten (Doppelspalt, Delayed-Choice, Quantenradierer und Mach-Zehnder-Interferometer), Simulationen und Arbeitsmaterial mit hoher SuS Aktivierung. N355 110
<p>Wichtiger Hinweis: Die Veranstalter empfehlen allen Teilnehmenden einen Laptop und/oder ein Tablet/iPad mitzubringen. In allen Workshopräumen gibt es freies WLAN, so dass Sie jederzeit ins Internet können, um Browserlinks der Referenten zu folgen oder sich schnell die eine oder andere App herunterzuladen.</p> <p style="text-align: right;">https://t1p.de/ftmint2024</p> <p>Kontakt: Medienzentrum Kreis Mettmann Michael Buckert www.medienzentrum-me.de Telefon: 02104/99-2058 E-Mail: Michael.Buckert@Kreis-Mettmann.de</p>					

