

“Mission MEDIA: promouvoir les compétences médiatiques de façon ludique et facile!”

Dans le cadre de la stratégie Digital (4) Education, eduMedia.lu est le carrefour pédagogique pour l’enseignement et l’apprentissage à l’ère numérique. La Journée eduMedia, précédemment appelée Journée eduSphere, a pour objectif le développement d’une culture d’échange et d’innovation favorisant la découverte, la synergie et la créativité: le but principal est donc d’informer les enseignant-e-s comment utiliser les technologies et les médias de façon appropriée dans leur cours et comment profiter au maximum des plus-values du numérique.

L’accent de cette année est mis sur l’approche ludique des compétences médiatiques en tant que compétences transversales – dans toutes les matières et pour chaque tranche d’âge.

Dans ce contexte, vous trouverez sous www.edumedia.lu le guide de référence pour l’éducation aux et par les médias, élaboré par le Service de coordination de la recherche et de l’innovation pédagogiques et technologiques (SCRIPT) et créé pour soutenir le personnel enseignant dans sa pratique.

À cette occasion, Madame Margarida Romero, professeure des universités (PU) à l’Université Côte d’Azur en France, professeure associée à l’Université Laval au Québec et directrice du Laboratoire d’Innovation et Numérique pour l’Éducation (LINE) présentera une conférence sur les approches ludiques pour développer les compétences-clé du citoyen du 21e siècle.

Déroulement de la journée

08h30	Accueil des participant-e-s	<i>Bât. VIII: Auditoire</i>
08h45	Mot de bienvenue	<i>Bât. VIII: Auditoire</i>
09h00 – 09h45	<i>Spielst du schon oder lernst du noch?</i> <i>Digital spielend lernen in Luxembourg</i> Daniela HAU	<i>Bât. VIII: Auditoire</i>
09h45	Pitch	<i>Bât. VIII: Auditoire</i>
10h30	Pause Café	<i>Bât. VIII: Auditoire</i>
11h00	Ateliers thématiques, Session 1	<i>Salles: Affichage sur place</i>
13h00 – 14h00	Repas	<i>Bât. III: Restaurant "Le Haras"</i>
14h00 – 14h45	<i>Playful approaches to develop the key competencies for the 21st century citizenship</i> Margarida ROMERO	<i>Bât. VIII: Auditoire</i>
15h00 – 17h00	Ateliers thématiques, Session 2	<i>Salles: Affichage sur place</i>

Workshop 1:

ROBLOX, Gaming, Game Creation und VR in der Pädagogik

Computerspiele sind heute ein integraler Bestandteil der westlichen Gesellschaft. Sie gehören bei Kindern und Jugendlichen zum Alltag. Pädagogen wollen deshalb auf diese zurückgreifen, und sehen hier eine Möglichkeit ihre Arbeit zu bereichern. Dieser Workshop ist eine Einführung in die ROBLOX Plattform. Sie ist mehr als eine Online-Entertainment-Plattform, sie ist ein Lehrmittel bei dem die Möglichkeiten für Kreativität und Fantasie grenzenlos sind. Sie bietet kostenlose Software und Lehrpläne für Schüler jeden Alters, um Informatik, digitale Bürgerkunde (digital citizenship), Unternehmertum und mehr zu unterrichten. Roblox bietet ein ein kostenloses All-In-One Entwicklungswerkzeug, mit dem Schüler 3D-Welten und Skriptspiele erstellen und ihre Arbeit sogar online veröffentlichen können



Matin

Groupe A:

11h00 – 13h00



Pit Vinandy

Workshop 2:

Escape Games für den Unterricht designen

In unserem Workshop bekommen die Teilnehmer ein theoretisches Hintergrundwissen vermittelt, indem sie die Grundlagen verschiedener Escape Games und den Nutzen für den Unterricht erklärt bekommen. Mit vielen praktischen Beispielen anhand unserer eigenen Escape Games, sowie durch weitere Rätselbeispiele bekommen sie einen Einblick wie man einen Escape Room entwickelt



Matin

Groupe B:

11h00 – 13h00



**Romy Trauffler
Lynn Gardula**



Après-midi

Groupe B

15h00 – 17h00

Workshop 3:

L'application „Nächst Statioun“ – Au service du patrimoine nationale

Le projet Nächst Statioun est composé d'une série animée pour les enfants et leurs familles ainsi qu'une application digitale. L'objectif est d'utiliser l'animation, l'humour et l'interactivité pour mettre en valeur le patrimoine luxembourgeois dans le but de faire découvrir aux enfants des lieux culturels, naturels et historiques. Lors de cet atelier, Emy Contassot, chargée de production au sein du studio d'animation Zeilt Productions, détaillera les possibilités pédagogiques qu'offre l'application Nächst Statioun, notamment pour l'éducation à l'image et au digital.



Matin

Groupe C:

11h00 – 13h00



Emy Contassot



Après-midi

Groupe C:

15h00 – 17h00

Workshop 4:

Es war einmal... märchenhafte Medienkompetenz fördern

Mit analogen und digitalen Spielen die Welt der Fantasiegeschichten erleben, Sprach-, Schreib-, und Medienkompetenz fordern und fördern. Die TeilnehmerInnen lernen die verschiedenen Möglichkeiten vom Einsatz analoger und digitaler Spiele kennen.



Matin

Groupe D:

11h00 – 13h00



Renée Schaber



Après-midi

Groupe D:

15h00 – 17h00

Workshop 5:

„Alle meine Entchen“: Design Thinking – eine Methode aus der Welt der Maker Education

Design Thinking ist eine kreative Innovationsmethode, die menschliche, tragfähige und machbare Lösungen anstrebt. Im Laufe des Prozesses kommt es zum Tüfteln und Entwickeln wobei traditionelle und digitale Werkzeuge eingesetzt werden: Der Klassenraum wird zum Makerspace. Die Methode eignet sich für den projektorientierten Unterricht aller Schularten und für technikaffine und nicht technikaffine Schülerinnen und Schüler gleichermaßen! Im Workshop werden die Phasen des Design Thinkings konkret erläutert. In der Phase des Prototypings machen die Teilnehmenden Erfahrungen mit der grafischen Programmiersprache Open Roberta NEPO und übertragen dieses auf den Calliope Mini zwecks Ausführung der Befehle. Vorkenntnisse in der Programmierung sind nicht erforderlich.



Matin

Groupe E:

11h00 – 13h00



Markus Neubauer



Après-midi

Groupe E:

15h00 – 17h00

Workshop 6:

Digitale Medien und Technologien strategisch in der Grundschule einsetzen

Im Rahmen eines Seminars an der Universität Luxemburg haben Studenten des Bachelor en Sciences de l'Education Projekte zum strategischen Einsatz digitaler Medien und Technologien im Grundschulunterricht geplant, durchgeführt, dokumentiert und reflektiert. Im Workshop zeigen wir ausgewählte Beispiele solcher Projekte. Es wird gezeigt wie diese Planung und Durchführung konkret ausgesehen haben und welche Lernprozesse in Gange gesetzt wurden und welche Lernergebnisse dabei erzielt wurden. Die Teilnehmer/-innen können hierdurch lernen wie eine mediendidaktische Praxis sinnvoll geplant, durchgeführt und reflektiert werden kann und erlangen einen Einblick in inspirierende mediendidaktische Praktiken, welche sie selbst in ihrer Klasse leicht ausprobieren können.



Matin

Groupe F:

11h00 – 13h00



Robert Reuter



Après-midi

Groupe F:

15h00 – 17h00

Workshop 7:

Restmaterialien & digitale Medien

Auf kreative, spielerische Weise können die TeilnehmerInnen den Einsatz von unterschiedlichen, digitalen Medien ausprobieren. Wir experimentieren mit Tablets, Fotoapparaten, digitalen Mikroskopen etc., in Kombination mit unterschiedlichen Restmaterialien aus dem Centre Formida. Durch ästhetische, visuelle Erlebnisse und praktisches Erforschen werden eventuelle Hemmungen gegenüber dieser Medien abgebaut und die TeilnehmerInnen lernen selbstständig damit umzugehen. Der Workshop richtet sich an LehrerInnen aus den Zyklen 1-2



Matin

Groupe G:

11h00 – 13h00



Elisabeth Nesar

Lynn Schammel



Après-midi

Groupe G:

15h00 – 17h00

Workshop 8:

Développer un jeu de société pour l'apprentissage scolaire

Découvrez dans ce workshop les bases du design de jeu et réalisez votre premier prototype.



Matin

Groupe H:

11h00 – 13h00



Christian Boudot



Après-midi

Groupe H:

15h00 – 17h00

Workshop 9:

Computerspielsucht bei Jugendlichen – wer, was, wie, warum ?

Der Workshop widmet sich folgenden Fragen, die in kleinen Diskussionsrunden vertieft werden können: Zahlen und Fakten - Wieviel wird gespielt? Was ist normal? Welche Merkmale auf Seiten der Spieler, und welche auf Seiten der Computerspiele selbst tragen zu einer Suchtentwicklung bei? Wer ist gefährdet, und woran erkennt man problematische Entwicklungen und Computerspielsüchtige? Was kann Schule tun?



Matin

Groupe I:

11h00 – 13h00



Andreas König

Workshop 10:

Tagtool – Workshop für Anfänger & Fortgeschrittene

Workshop für Anfänger - Einführung in Tagtool Tagtool ist ein Instrument für Live-Malen und Animation in Echtzeit, das derzeit als App für das iPad verfügbar ist. Es ermöglicht neue Formen von öffentlichen Kunstdarbietungen, Bühnenbildern und kreativer Bildung. Die App wurde mehrfach ausgezeichnet und zweimal in den WWDC-Videos von Apple erwähnt. Der Workshop beginnt mit einer kurzen Präsentation über die Ursprünge und die Vision des Projekts. Gefolgt von einer Demonstration, die zeigt, wie alles funktioniert und was man alles mit diesem visuellen Instrument tun kann. Schließlich können die Teilnehmer in einer kurzen praktischen Sitzung einen Eindruck davon bekommen, wie es ist live zu malen und zu animieren. Workshop für Fortgeschrittene - (Anwesenheit bei der Einführung ist Voraussetzung) Der ausführliche Workshop ermöglicht den Teilnehmern ihr eigenes kreatives Projekt zu entwickeln, das von dem Tagtool-Erfinder geleitet wird. Es werden fortgeschrittene Anwendungsgebiete gezeigt (z.B.: Photo Collage, Digitales Puppentheater oder Video Mapping) und erklärt, welche Techniken die Grundlage für eine erfolgreiche Tagtool Session sind. Das Endergebnis kann entweder eine kurze Live-Performance vor der Gruppe oder ein kurzes animiertes Video sein



Matin

Groupe J:

11h00 – 13h00



Matthias Fritz



Après-midi

Groupe J:

15h00 – 17h00

Workshop 11:

Let's build a game – Creating meaningful experiences

Spielen ist ein großer und wichtiger Teil unserer Kultur. Vor allem Videospiele sind ein wichtiges Medium in der Lebenswelt vieler Menschen aber auch analoge Spiele blühen rezent immer mehr auf. Unsere Schüler/-innen sind heute nicht mehr nur Konsumenten digitaler Medien, sondern übernehmen mittlerweile eine wichtige Rolle als aktive Produzenten ihrer eigenen Inhalte. Immer mehr Spiele geben einem die Möglichkeit eigene Level und Charakter zu gestalten um sie dann mit anderen Spielern zu teilen. In diesem Workshop werden wir die Möglichkeit haben zu experimentieren und zu laborieren. Welches Potential steckt in diesem Workshop "Design Thinkings" lernen die Teilnehmerinnen kennen und reflektieren.

Annulée



Matin

Groupe K:

11h00 – 13h00



Chris Krier



Après-midi

Groupe K:

15h00 – 17h00

Workshop 12:

Du Français à l'Histoire en passant par les Mathématiques et les Sciences, découvrez Minecraft Education, un jeu flexible qui démultiplie la motivation et la créativité pédagogique

Parcours proposé :

Introduction et Connexion à Minecraft Education.

Visite de Florence de la Renaissance, un tour au Laboratoire de chimie, Calculs, volumes et surfaces, construire un récit et des dialogues de personnages

Questions – réponses et conclusion



Matin

Groupe L:

11h00 – 13h00



Sébastien Place

Workshop 13:

LEGO Education Spike Prime first Hands-on

Der Workshop ist zum Kennenlernen und ein erstes Hands-On des neuen LEGO Education Spike Prime. (Von einfachen Einsteiger-Aufgaben bis hin zu grenzenlos kreativen Konstruktionen mit auf die Lehrpläne zugeschnittenen Aufgaben und der blockbasierten Programmiersprache beruhend auf Scratch, in einer einfach zu bedienenden App.)



Matin

Groupe M:

11h00 – 13h00



Carl-Philipp Weber



Après-midi

Groupe M:

15h00 – 17h00

Workshop 14:

Create a Virtual Reality Game

Virtual Reality und Augmented Reality sind sehr beliebt, doch eigenständig Inhalte für diese Welten herzustellen ist nicht immer einfach. Anhand der Applikation COSpaces Edu wird in diesem Workshop ein Spiel erstellt, welches sowohl am Bildschirm als auch in Virtual Reality gespielt werden kann. Auf Wunsch kann das Spiel durch eine einfache Programmierung in einer SCRATCH-ähnlichen Oberfläche mit weiteren Spielelementen ausgebaut werden. Der Kreativität sind dabei (fast) keine Grenzen gesetzt. Es sind keine besonderen Vorkenntnisse erforderlich.



Matin

Groupe N:

11h00 – 13h00



Claude Reuter



Après-midi

Groupe N:

15h00 – 17h00

Workshop 15:

Green Screen im Unterricht (inklusive Fake News)

Live Reportagen aus Griechenland, Italien und China. Im Einhornkostüm bei einer Modenschau mitlaufen? Unmöglich in der Schule! Oder? Mit Hilfe der Green-Screen-Technik kein Problem! Die Green-Screen-Technik wird auch als chroma keying bezeichnet und ist heutzutage ein gängiges Verfahren in der Film- und Fototechnik. Durch einen einfarbigen (meist grünen) Hintergrund kann die Person im Vordergrund freigestellt werden und nachträglich vor einen anderen Hintergrund gesetzt werden. Prinzipiell kann die Green-Screen-Technik für Fotos oder für Videos eingesetzt werden. Dementsprechend ergeben sich viele verschiedene Möglichkeiten im Unterricht. Green-Screen, nur eine nette und kreative Spielerei für zwischendurch? Nein, denn durch dieses spielerische und kreative Erproben von verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten, erhalten die Kinder und Jugendlichen Einblicke in die Möglichkeiten von Bildbearbeitung. Sie erfahren und probieren selber aus, dass durch diese Technik Bilder und Filme erstellt werden können, die in Wirklichkeit so nie möglich wären. Dabei trainieren sie, Mediengestaltungen zu verstehen und zu bewerten und bauen so ihre Medienkompetenz aus. Präsentation In diesem Workshop sollen Beispiele aus der Schulpraxis für den Einsatz der Green Screen Technik bei Fotografien und Videos präsentiert werden. Erfahrungen und Tipps zur benötigten Ausrüstung und den Apps zur Bildbearbeitung werden vorgestellt.



Matin

Groupe O:

11h00 – 13h00



Après-midi

Groupe O:

15h00 – 17h00



Verena Knoblauch

Workshop 16:

OASYS – A UX-Designed and User-Centered e-Assessment Platform for National Education

LUCET's in-house online assessment system OASYS is a multilingual, multi-platform and multi-device digital testing and evaluation environment built around state-of-the-art web-technologies. In close collaboration with the University's Human-Computer Interaction (HCI) research group, OASYS has been carefully designed around business processes, following a research-based HCI approach, thus ensuring optimized user experience (UX) for test takers (e.g., students) as well as evaluators (e.g., teachers). Since 2010, OASYS is used successfully in the Luxembourg School Monitoring Programme "Épreuves Standardisées" (ÉpStan). Moreover, since 2014, OASYS is also the platform of choice for student course evaluations and various in-house surveys at the University of Luxembourg. In 2018, SCRIPT and LUCET/HCI have started a collaboration to adapt OASYS specifically to the needs of national education. In line with the UX approach, it will be designed with and for instructors and learners so as to meet their needs, and support them in their daily school life. The present workshop is an introduction to OASYS and the ambitious OASYS4schools project.



Matin

Groupe P:

11h00 – 13h00



Ulrich Geber



Après-midi

Groupe P:

15h00 – 17h00

Workshop 17:

Le codage à l'école fondamentale : transversalité, activités connectées et déconnectées

Au travers d'exemples concrets les apprenants seront amenés à découvrir le codage en réalisant des activités qu'ils peuvent reproduire en classe. Ils seront aussi amenés à découvrir les ressources sur le codage avec les enfants dans le cadre du programme Apple Teacher. Le formateur présentera aussi des activités déconnectées et un dispositif avec un robot pour aborder des notions de mathématique et la transversalité du codage.



Matin

Groupe Q:

11h00 – 13h00



Louis Champion



Après-midi

Groupe Q:

15h00 – 17h00

Workshop 18:

Le code, fil rouge d'une leçon ludique en mathématique: Révisons nos connaissances sur les triangles.

Découvrons une séance de cours permettant, à l'aide de l'iPad et des robots Sphero, de découvrir et assimiler les propriétés des triangles. Chaque participant pourra dessiner puis coder son triangle afin d'en déterminer les propriétés. Il lui sera ensuite demandé de réaliser une fiche de présentation sur Keynote et une capsule vidéo sur Clips qui seront partagées entre les participants.



Matin

Groupe R:

11h00 – 13h00



Julien François



Après-midi

Groupe R:

15h00 – 17h00

Workshop 19:

Animation Stop Motion en classe

Ce workshop consiste à apprendre la base de l'animation afin de réaliser de petits clips animés en classe avec des médiums élémentaires comme des smartphones ou tablettes numériques ainsi que l'aide d'applications spécialement conçues pour l'animation en volume ou le timelapse.



Matin

Groupe S:

11h00 – 13h00



Olivier Pesch



Après-midi

Groupe S:

15h00 – 17h00

