

## Beitragsrunde 2

Zeit	Raum A	Raum B	Raum C	Raum D
15:45 - 16:15	Digitale Kompetenzen in der Lehrkräftebildung fördern - Welche Rolle übernimmt dabei eine Hochschulbibliothek? von C. Golz, H. Braun	Ein Handlungsorientiertes Lehr-Lernkonzept zur Förderung berufsspezifischer digitaler Kompetenzen zum inklusiven historischen Lernen von F. Linström, C. Decker, S. Egeter, N. Jeremowicz	Informatische Grundbildung im Lehramtsstudium - Konzeption und Erkenntnisse aus einem Pilotprojekt von F. Davieds	Game Space Grenzen überwinden im Bildungskontext von H. Toska
16:15 - 16:45	Innovation und Redefinition: Das LernL@b der Religionspädagogik als Impulsgeber für neue Lehr- und Lernkonzepte von J. Schütz		Medienpädagogische Grundbildung im Lehramtsstudium - Konzeption und Erkenntnisse aus einem Pilotprojekt von T. Ranzinger, F. Davieds	Das Lehrprojekt: "Let The Teachers Play Again" - Eine LEGO-Stop-Motion-Filmproduktion zu theoretischen Grundlagen der Grundschulpädagogik für Erstsemester des Grundschullehramtsstudiums von W. Möller
Zeit	Raum E	Raum F	Raum G	Raum H
15:45 - 16:15	Anwendungsszenarien für Videoannotationen in der Lehramtsausbildung von W. Möller		Herausforderungen und Lösungsansätze für nachhaltige Digitalisierungsmaßnahmen an Hochschulen von J. Kiesendahl, S. Wagner	Welche Potentiale stellt das digitale Lernen für die Lehrkräftebildung im Fach Philosophie bereit? - Ein Erfahrungsbericht von B. Buschek
16:15 - 16:45	Vignettengestützte Lehre im Lehramt Sonderpädagogik mit dem Förderschwerpunkt Sprache und Kommunikation von D. Gornik	Hybride Lehre - Eine Lehrform mit Zukunft?! Von R. Trittin	Der digitale Nussknacker - Erkenntnisse aus dem Projekt "Digitale Lehre" von S. Petersen, S. Retzlaff	Praxisbezug in der Lehramtsausbildung Mathematik durch Projektarbeit mit digitalen Medien von S. Gerhold, C. Becker, L. Kempen