

Impuls:

# Vermittlung von Medienkompetenz

*Wie können wir uns professionalisieren?*

*Referent: Maximilian Groß*

# Inhalt

1. Digitale Medien und Medienkompetenz (Unterrichtsbeispiele)
2. Systematisierung der Unterrichtsbeispiele
3. Konsequenz

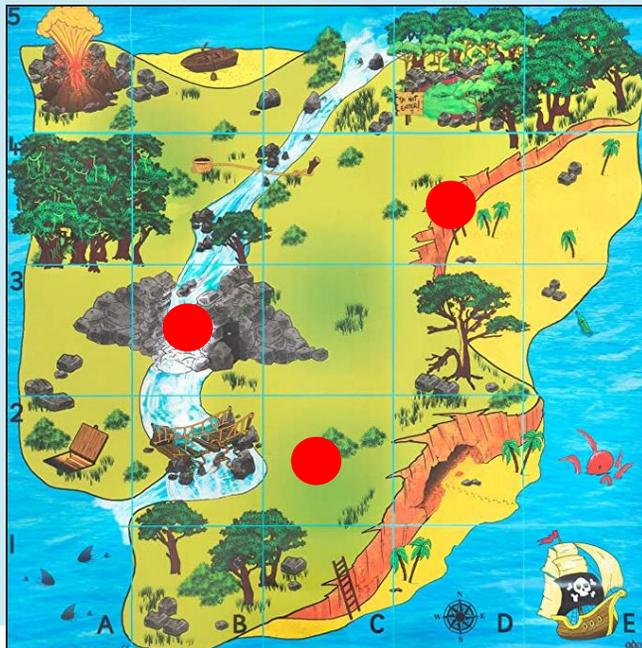
*\* Die verwendete Software und Produkte sollen als Beispiele die Möglichkeiten des Medieneinsatzes illustrieren. Sie stellen keine Empfehlungen für Produkten, Marken oder Software da. Apps und Plattformen sind nicht zwangsläufig auf Datenschutzkonformität geprüft.*

# BeeBot (programmierbare Roboter)



# BeeBot (programmierbare Roboter)

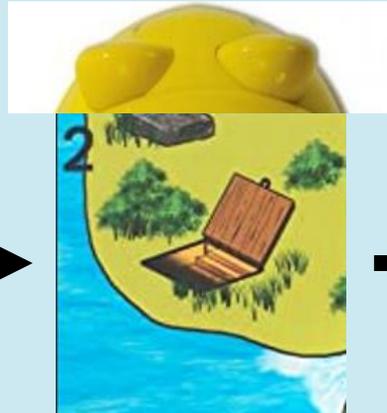
verteile



## Bee Bots – Protokoll (Namen:

Aufgabe: Trage ein    ↑    ↓    R    L    Go

Station	Aufgabe														



Start

alle 3 Wendeplättchen einsammeln





# internet-abc.de

## 3. Achtung, die Gefahren! – So schützt du dich



Lügner und Betrüger im Internet



Viren und andere Computerkrankheiten



Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen



Cybermobbing – kein Spaß!



Datenschutz – das bleibt privat!

## 4. Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet



Text und Bild – kopieren und weitergeben



Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?

## 1. Surfen und Internet – so funktioniert das Internet



Unterwegs im Internet – so geht's!



Suchen und Finden im Internet



So funktioniert das Internet – die Technik



Mobil im Internet – Tablets und Smartphones

## 2. Mitreden und Mitmachen – selbst aktiv werden



E-Mail und Newsletter – Post für dich



Chatten und Texten – WhatsApp und mehr



Soziale Netzwerke – Facebook und Co.



Online-Spiele – sicher spielen im Internet

 **Lernmodule** *Viren und andere Computerkrankheiten* 

## 5 Hat dein Gerät einen Virus?

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7 

Woran erkennst du, dass dein Gerät einen Virus hat?



Dein Handyakku hält länger als normal.

Dein Handyakku verhält sich wie immer.

Dein Handyakku ist plötzlich viel schneller leer als sonst.

 zurück  weiter

# Tastatur kennenlernen

## Tasten auf der Tastatur (1/2)

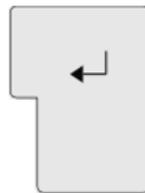
1. Was machen diese Tasten?



Tabulator-Taste



Leertaste

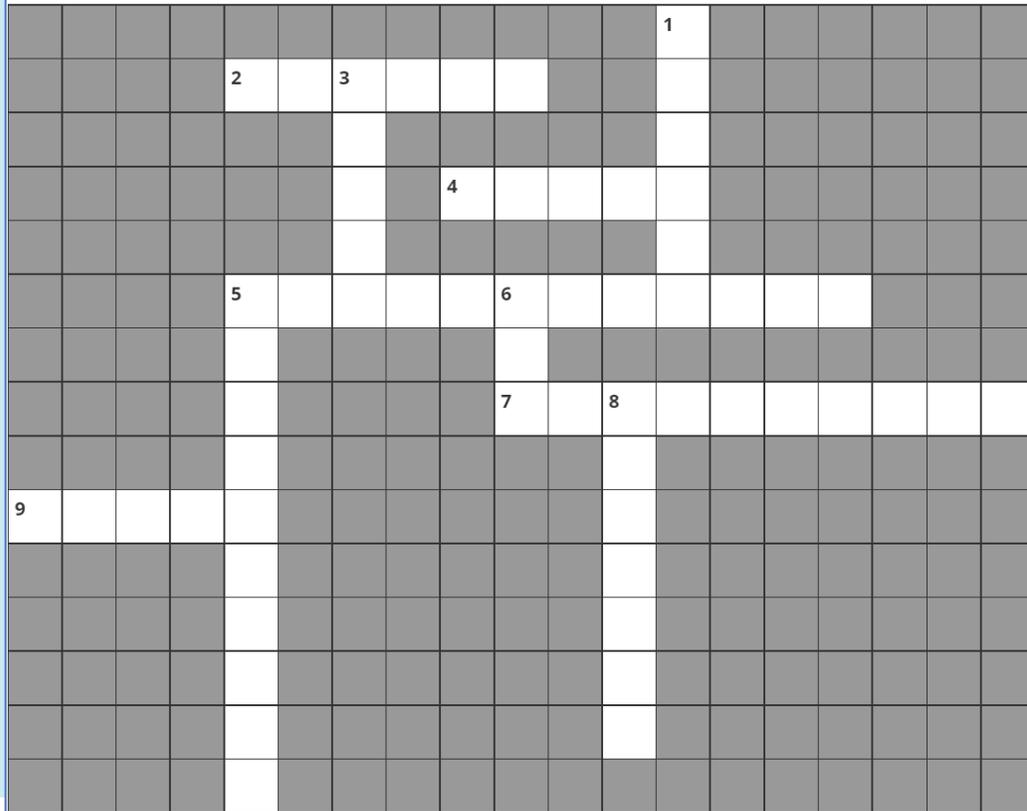


Eingabe-Taste



Lösch-Taste

Tiere im Winter



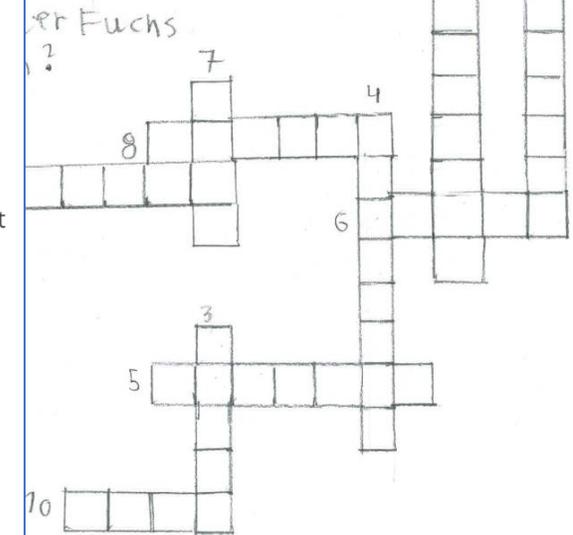
### Across

2. Wie nennt man die Höhle eines Dachses?
4. Dieses scheue Tier ist winteraktiv und besonders gefährdet
5. Was hält der Igel im Winter?
7. Was verlangsamt sich im Winterschlaf?
9. Was fressen Eichhörnchen besonders gern?

### Down

1. Wer ist der größte Feind der Rehe?
3. Wohin fliegen die Zugvögel im Winter?
5. Was hält der Braunbär im Winter?
6. Ein großes, braunes, nachtaktives Tier
8. Wie nennt man den Nachwuchs eines Rehs?

1. Feind vom Frosch
2. Ohren vom Eichhörnchen
3. wie nennt man das Nest vom Eichhörnchen?
4. wie sieht das Fell vom Fuchs aus?



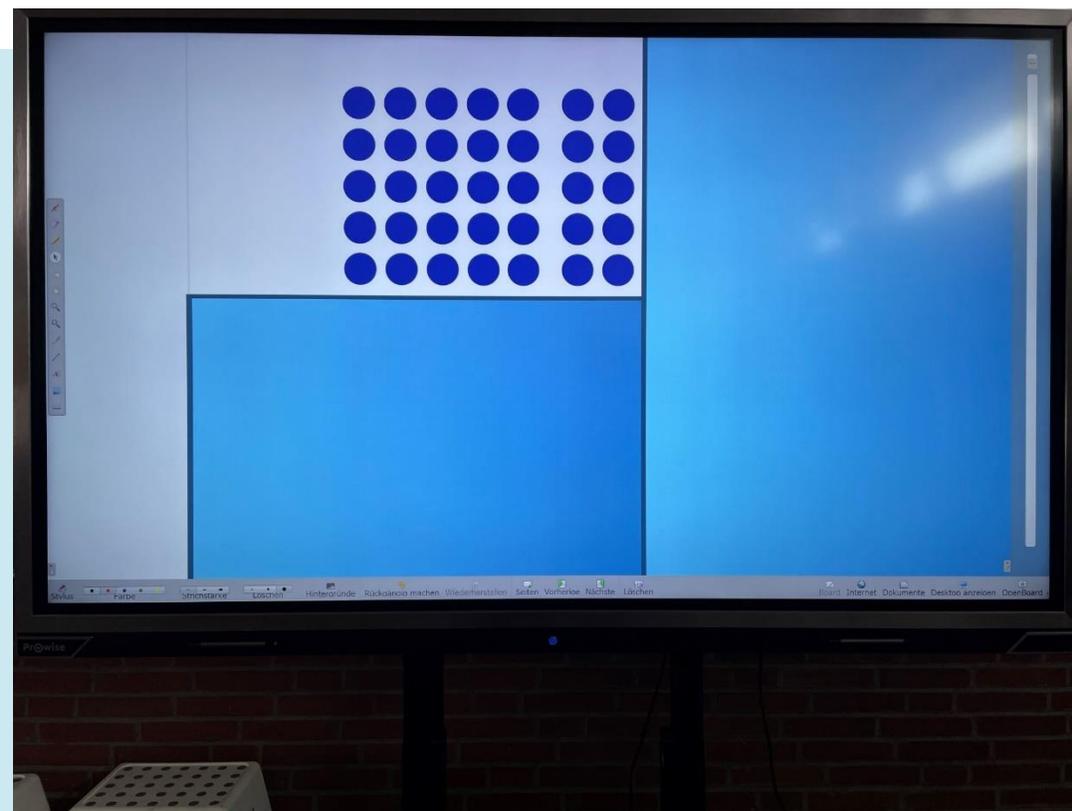
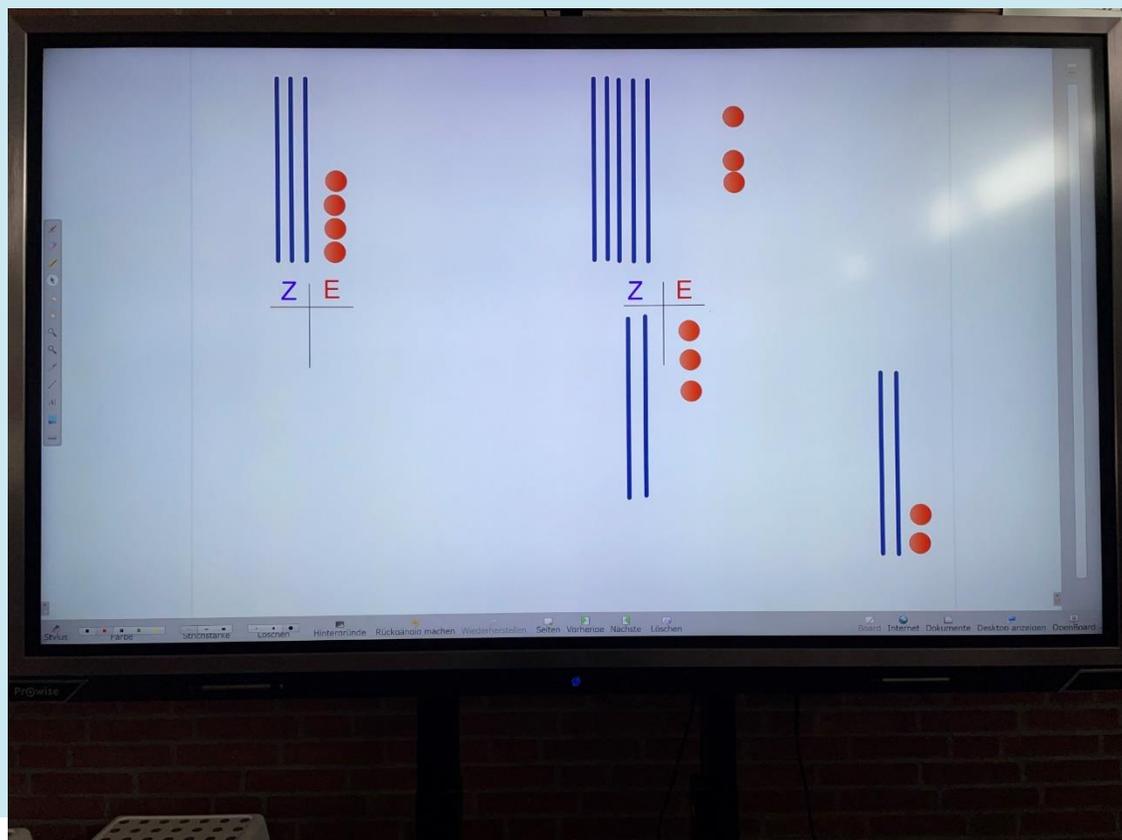
Check answers

Start over

# Fotodokumentation



# Digitale Präsentationsfläche



# Digitale Präsentationsfläche

**Livebook**  
**Cornelsen**

### Addieren auf unterschiedliche Weise

1 Wie rechnen die Kinder? Erkläre.

Manche Aufgaben passen zu zwei Streifenkarten.  
Diese Aufgabe weiß ich auswendig.

2 Wie rechnest du?

a) $3 + 3$	b) $11 + 2$	c) $9 + 2$	d) $6 + 6$	e) $5 + 8$
$3 + 4$	$12 + 3$	$8 + 4$	$7 + 8$	$4 + 7$
$5 + 5$	$13 + 6$	$9 + 5$	$8 + 7$	$7 + 9$
$5 + 6$	$15 + 4$	$7 + 6$	$4 + 8$	$6 + 7$

3 Löse nur die Aufgaben, deren Ergebnis größer als 10 ist.

a) $9 + 3$	$8 + 7$	$4 + 4$	b) $8 + 8$	$16 + 3$	$6 + 5$
$15 + 3$	$7 + 2$	$6 + 5$	$9 + 4$	$8 + 4$	$16 + 4$

4 Bilde Plusaufgaben und rechne. Das Ergebnis soll zwischen 10 und 20 liegen.

### Subtrahieren auf unterschiedliche Weise

1 Wie rechnen die Kinder?

Diese Aufgabe weiß ich auswendig.

2 Wie rechnest du?

a) $4 - 2$	b) $5 - 2$	c) $11 - 2$	d) $12 - 4$	e) $18 - 9$
$6 - 3$	$15 - 2$	$13 - 4$	$14 - 7$	$16 - 8$
$8 - 4$	$9 - 4$	$14 - 5$	$14 - 8$	$13 - 7$
$8 - 5$	$19 - 4$	$15 - 6$	$16 - 9$	$17 - 8$

3 Löse nur die Aufgaben, deren Ergebnis kleiner als 10 ist.

a) $14 - 5$	$9 - 2$	$15 - 7$	b) $13 - 6$	$17 - 4$	$11 - 2$
$18 - 7$	$16 - 3$	$11 - 4$	$18 - 9$	$15 - 6$	$16 - 8$

4 Löse die Aufgaben.

a) $3 - 0$	b) $14 - 2$	c) $20 - 8$	d) $12 - 5$	e) $11 - 9$
$8 - 4$	$18 - 5$	$18 - 9$	$15 - 6$	$14 - 6$
$9 - 4$	$19 - 9$	$19 - 10$	$13 - 9$	$17 - 8$

6 | 7

SUCHE SEITENÜBERSICHT

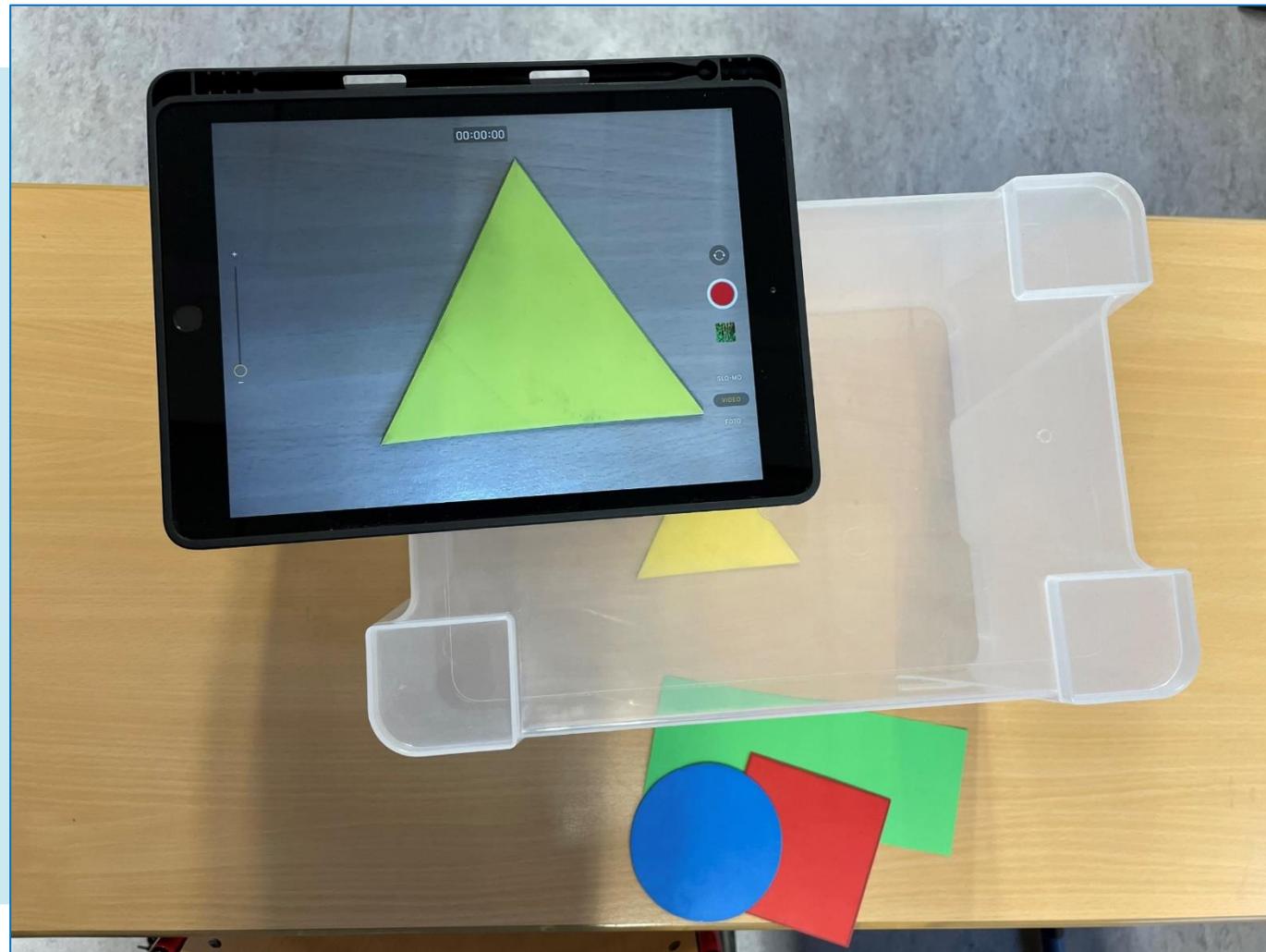
Zur Suche Text hier eingeben

9°C Bewölkt 12:22 12.11.2021

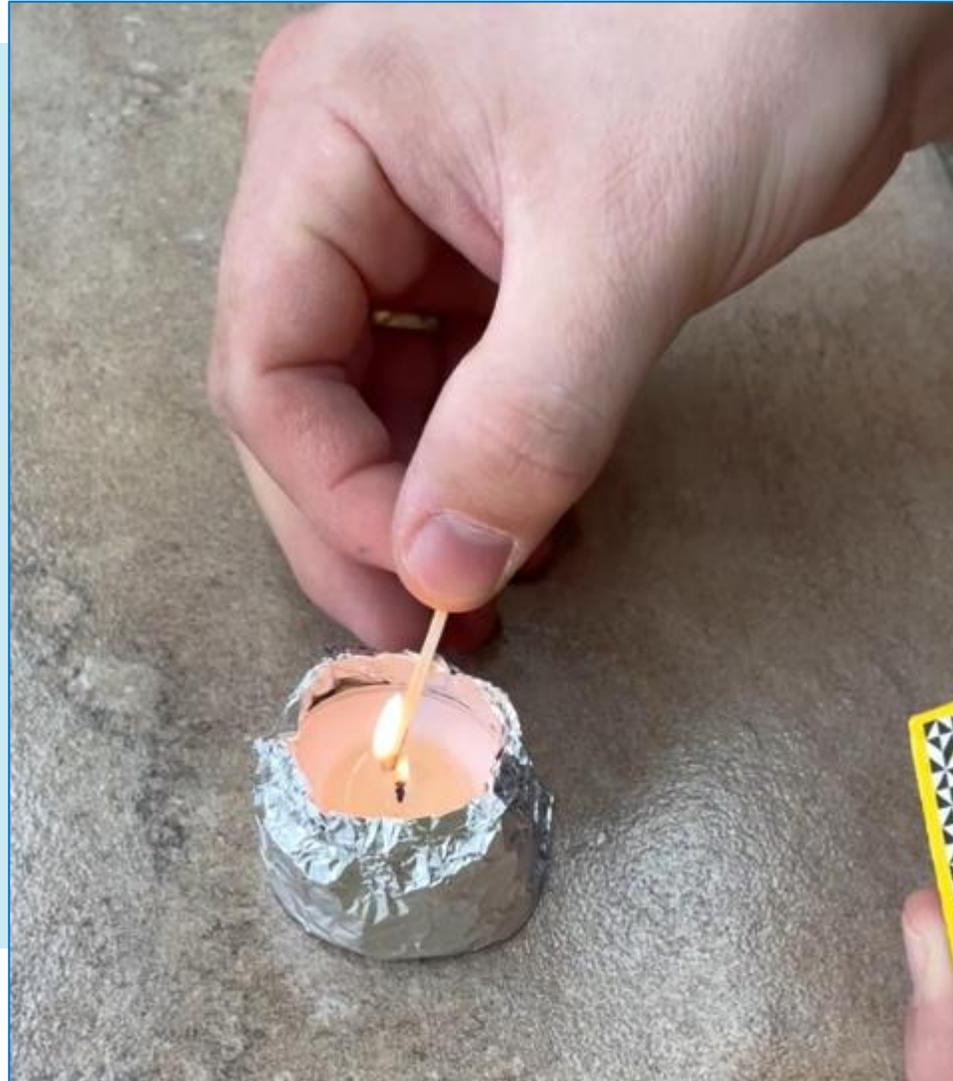
# Digitale Präsentationsfläche



# Videoproduktion



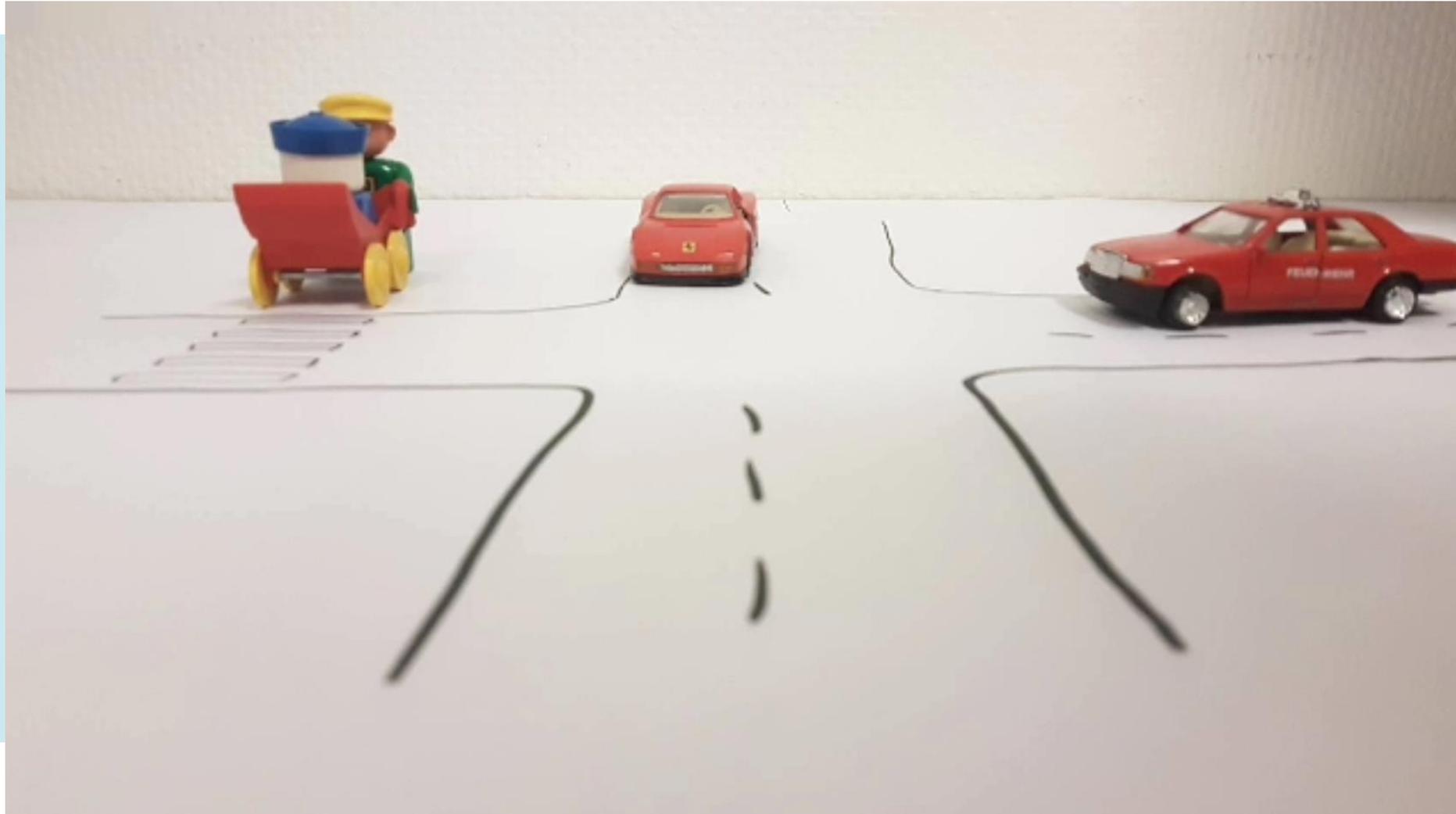
# Videoaufnahmen (z.B. Zeitlupe)



# Digitales „Puppentheater“



# Stop-Motion-Filme



# Interaktive Aufgaben



Deutsch 1. Klasse

Deutsch 2. Klasse

Deutsch 3. Klasse

Deutsch 4. Klasse

Mathematik 1. Klasse

Mathematik 2. Klasse

Mathematik 3. Klasse

Mathematik 4. Klasse

Sachunterricht ab 1. Klasse

Sachunterricht ab 3. Klasse

Englisch 1. Klasse

Englisch 2. Klasse

Englisch 3. Klasse

Englisch 4. Klasse

Musik

Deutsch Zweitsprache 1. Stufe

Deutsch Zweitsprache 2. Stufe

Inhalte Mitglieder Einstellungen

Mama

Zwei Silben

4 Übungen

Das Küken  
ist gelb.



Bilder und Sätze verbinden

5 Übungen

Baum  
Bä

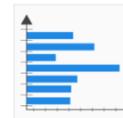
Einzahl und Mehrzahl

6 Übungen



Spiel- und Spaßgeschichten

5 Übungen



Daten lesen und Informationen entnehmen

7 Übungen



Parallele und senkrechte Strecken

10 Übungen

# Interaktive Übungen / Videos mit H5P

>>

**MedienLB**  
Die Experten für digitale Bildungsinhalte



Ziehe die Wörter in die richtigen Felder!

Bäume sind verholzte  . Sie können Höhen bis  Meter und ein Alter von mehreren  Jahren erreichen. Ihr  verzweigt sich in Äste und Zweige und bildet damit die  Bäume tragen Blätter. Bei manchen Bäumen sind sie zu  umgeformt.

Nadeln Pflanzen hundert Stamm Baumkrone. tausend

✓ Überprüfen

1 / 2

# Lernmanagementsystem

## Körper- Netze von Würfel und Quader

Inhaltsblock hinzufügen   Layout ändern

### Station 1 bis 5 - Modelle und Netze erstellen

An den Stationen findest du verschiedene Materialien um Körpermodelle und/oder Netze herzustellen.

1. Entscheide dich für einen Körper.
2. Erstelle zu diesem Körper ein Modell und ein Netz.
3. Fotografiere dein Ergebnis mit den iPads.
4. Füge das Foto in den Auftrag ein.

[Modell und Netz eines geometrischen Körpers \(Auftrag\)](#)

### Station 6 - Quader kippen

Nimm dir den kleinen blauen Holzquader und bearbeite die folgenden Arbeitsbögen.

💡 Schaffst du es auch ohne den Holzquader?

[quader kippen 1.pdf](#)  
[quader kippen 2.pdf](#)  
[quader kippen 3.pdf](#)

[Die Lösungen findest du hier.](#)

### Wissenswertes

**Quader**

Quader-Wortspeicher

**Würfel**

Würfel-Wortspeicher

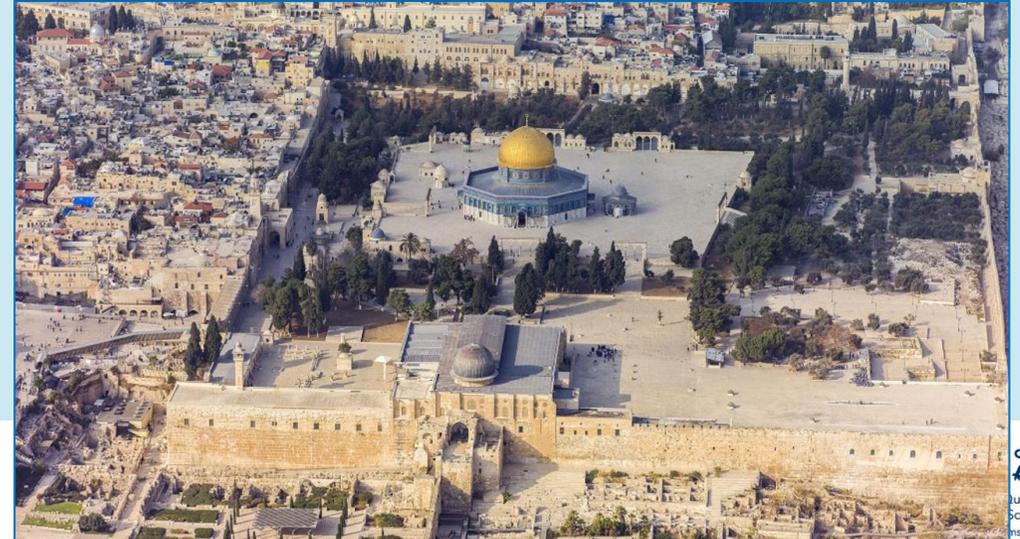
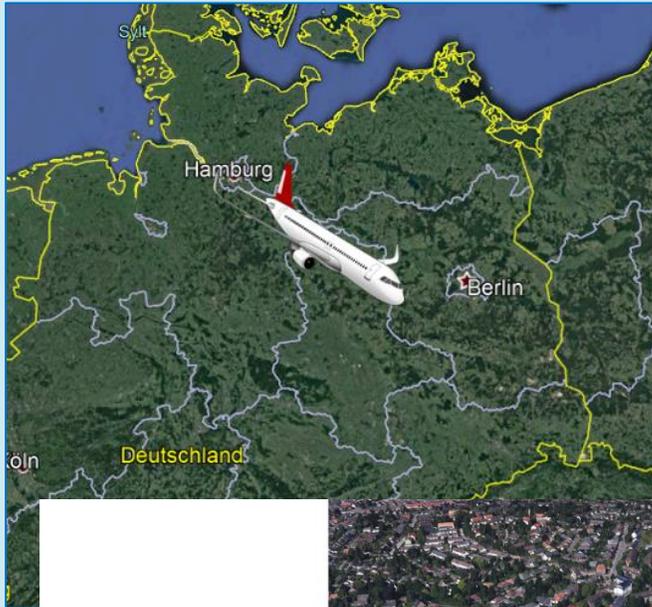
### Hilfe Ecke

Hier kannst du dein Wissen zu den Würfel- und Quadernetzen auffrischen.

# Officeanwendung (Präsentation)



# Officeanwendung (Präsentation)



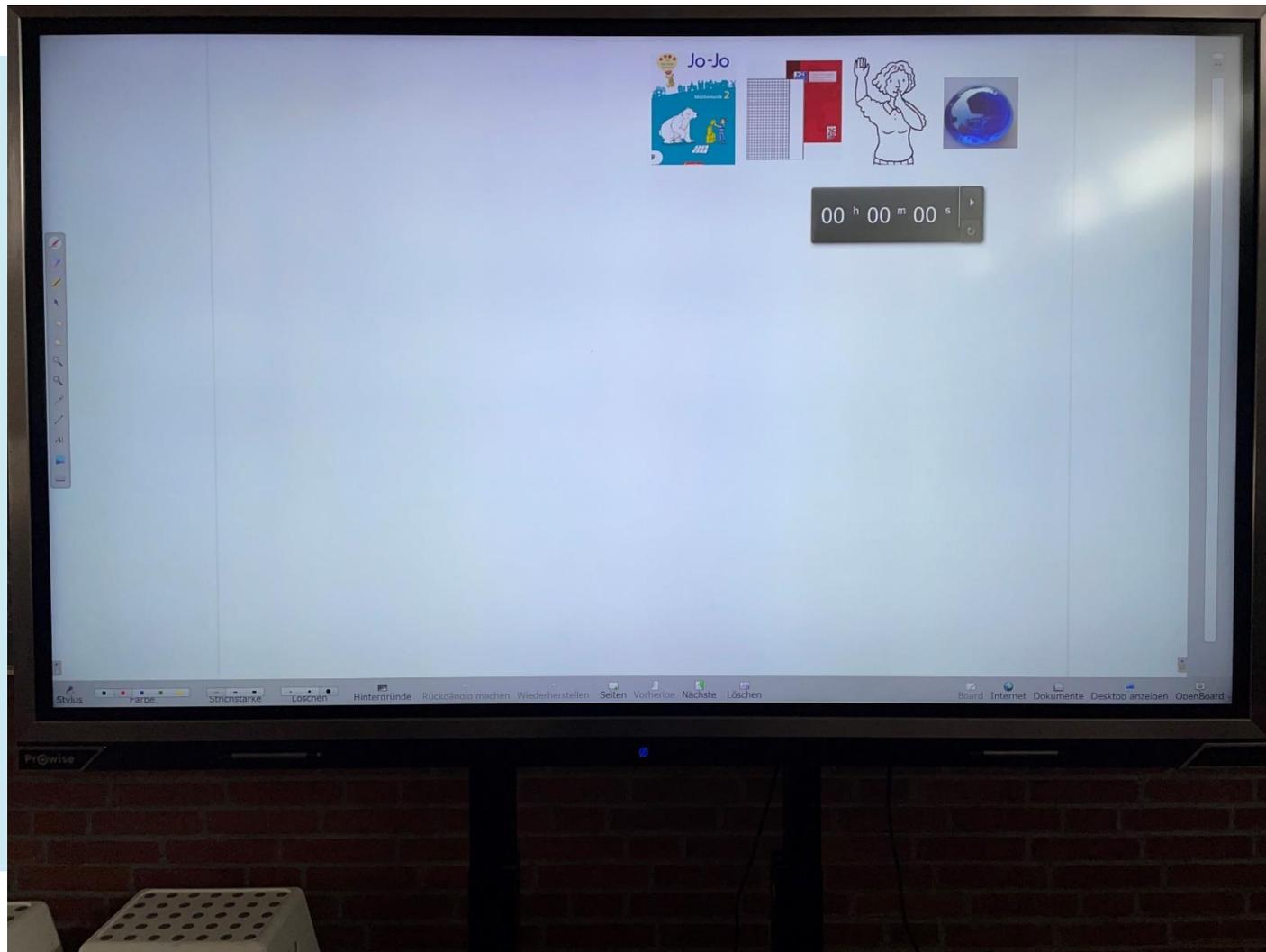
# Digitale Kooperation / Kollaboration

The image shows a digital mind map on a screen with the following categories and items:

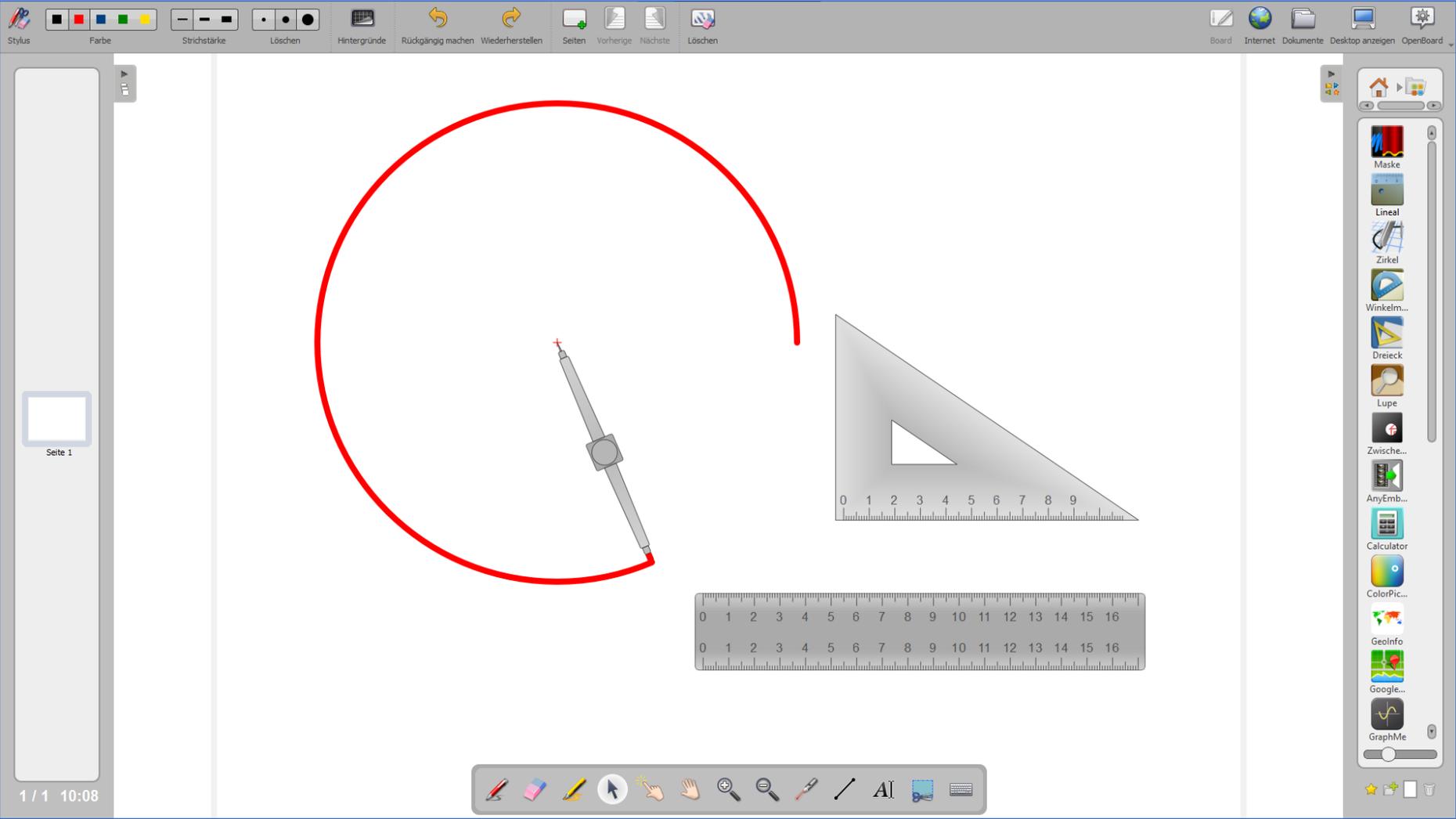
- Brennbares Material**
  - Kohle 1
  - Äste 1
  - brennendes Holz 1
  - Stroh 1
  - Baum 1
  - Rinde 1
  - Kerze 1
  - Heu 1
  - Feuerholz 1
  - Holzkohle 1
  - Öl 1
  - Blatt 1
  - Holz 1
  - Papier 1
  - Wachs 1
  - Haare 1
  - Seile 1
  - Stoff 1
- Dinge, mit denen man Feuer machen kann**
  - Feuerstein 1
  - Feuerzeug 1
  - Streichholz 1
  - Brennglas 1
- Eigenschaften**
  - heiß 1
  - Hitze 1
  - Flammen 1
- Orte, wo etwas brennt**
  - Feuerschale 1
  - Lava 1
  - Kamin 1
  - Grill 1
  - Brand 1
- Gefahren**
  - Qualm 1
  - Rauch 1
  - Gas 1
- Feuer**
- Sicherheit**
  - Rauchmelder 1
  - Feueranzug 1
  - Brenndecke 1
  - Wasser 1
  - Feuerwehr 1
  - Steine 1
  - Feuerlöscher 1
- Erste Hilfe**
- Gefühle und Reaktionen**
  - Schreien 1

The screen also shows a search bar at the bottom with the text 'Zur Suche Text hier eingeben' and a system tray with the date '08.11.2021' and time '07:16'.

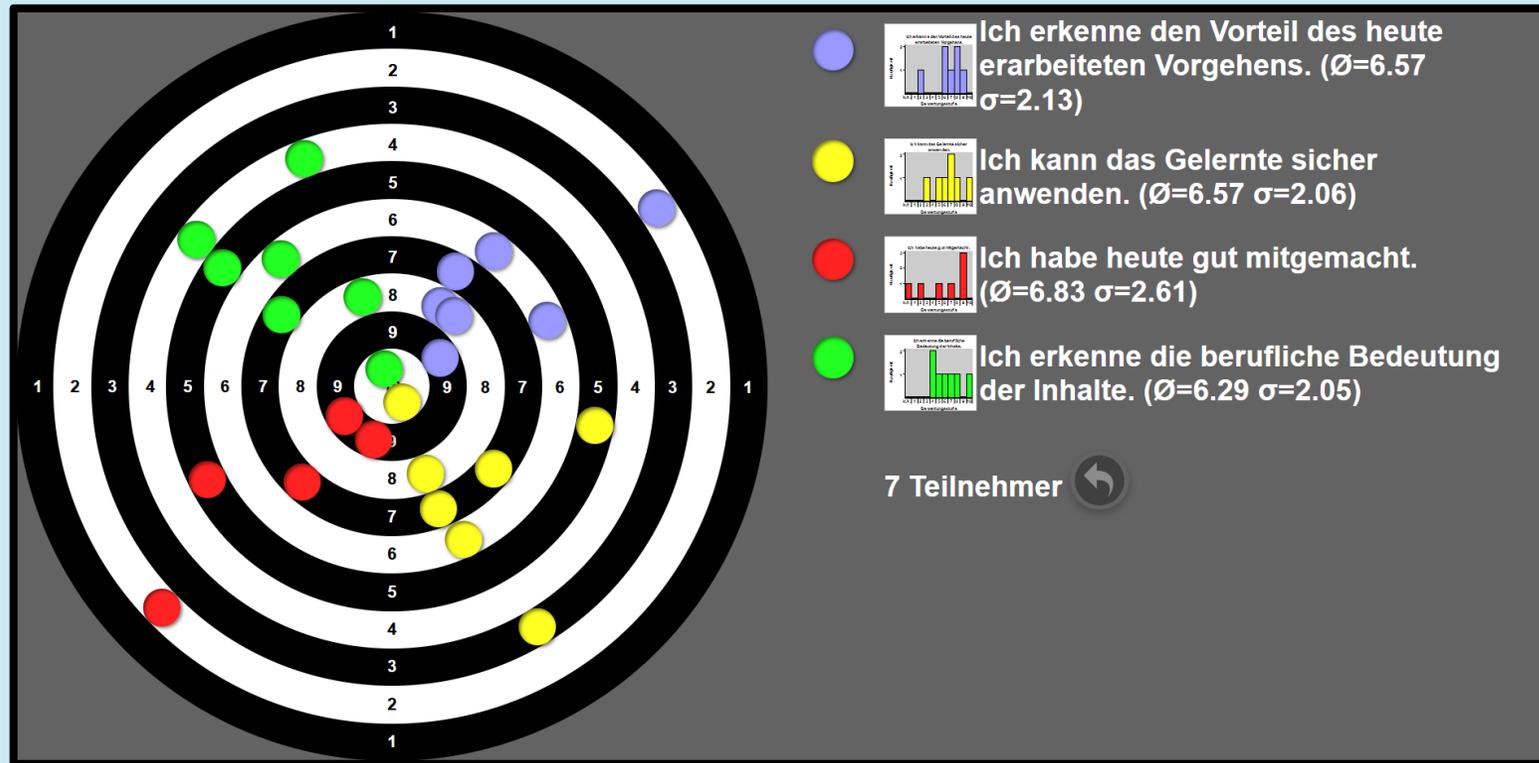
# Digitale Präsentationsfläche



# Tafelsoftware



# Onlineumfragen



# Lernmanagementsystem

The screenshot displays the LMS interface for 'Klasse 3a'. The top navigation bar includes 'Aktuelles', 'Kurse', 'Gruppen', 'Kalender', 'Bibliothek', 'Ihre Schüler', and 'Unterstützung'. The user 'Jens' is logged in. The left sidebar shows a navigation menu with 'Ressourcen' expanded, listing 'Startseite', 'Fächerseiten', 'Rückmeldungen', 'Elternecke', 'Kein Titel', and 'Hinzufügen'. The main content area is titled 'Fächerseiten' and shows a list of subjects published on 'Sonntag, 17. Oktober 2021' by 'Lindström, Jens'. The table below lists the subjects and their status.

<input type="checkbox"/>	TYP	TITEL	VERÖFFENTLICHT	AKTIV	
<input type="checkbox"/>	📁	Mathematik	17.10.2021 <a href="#">Lindström, Jens</a>	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Deutsch	17.10.2021 <a href="#">Lindström, Jens</a>	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Sachunterricht	17.10.2021 <a href="#">Lindström, Jens</a>	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Englisch	17.10.2021 <a href="#">Lindström, Jens</a>	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Sport	17.10.2021 <a href="#">Lindström, Jens</a>	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Religion	17.10.2021 <a href="#">Lindström, Jens</a>	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Philosophie	17.10.2021 <a href="#">Lindström, Jens</a>	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Kunst	17.10.2021 <a href="#">Lindström, Jens</a>	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️
<input type="checkbox"/>	📁	Musik	17.10.2021 <a href="#">Lindström, Jens</a>	<input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein	🔒 🗑️ ✖️

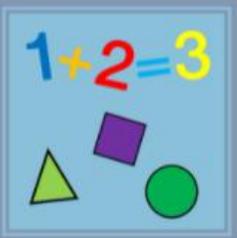
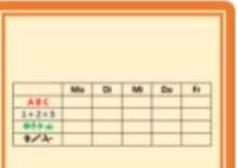
# Lernmanagementsystem

Startseite

Herzlich Willkommen in unserem Klassenkurs!  
Schön, dass du da bist!

Aktuelle Mitteilungen  
Elternseite - Umfrage 16.06.  
Mathe- neue Aufgaben 28.05

Hier geht es zu den Fächern

Elterninfo



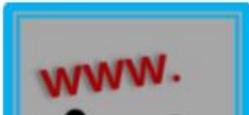
Wichtige Termine

**12.04. Elternabend**

Schülerergebnisse



Linksammlung



# Inhalt

1. Digitale Medien und Medienkompetenz (Unterrichtsbeispiele)
2. Systematisierung der Unterrichtsbeispiele
3. Konsequenz

*\* Die verwendete Software und Produkte sollen als Beispiele die Möglichkeiten des Medieneinsatzes illustrieren. Sie stellen keine Empfehlungen für Produkten, Marken oder Software da. Apps und Plattformen sind nicht zwangsläufig auf Datenschutzkonformität geprüft.*

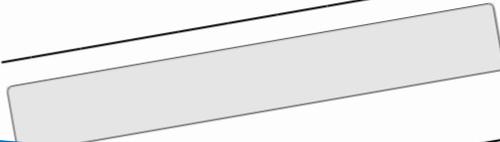
# A: Die Lehrkraft vermittelt Medienkompetenz.

## Auf der Tastatur (1/2)

1. Was machen diese Tasten?

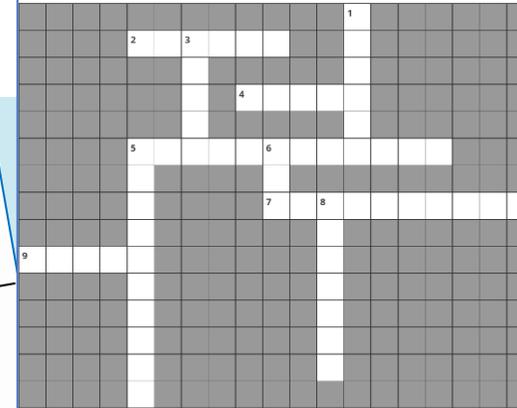


Tabulator-Taste



Leertaste

Tiere im Winter



### Across

- Wie nennt man die Höhle eines Dachses?
- Dieses scheue Tier ist winteraktiv und besonders gefährdet
- Was hält der Igel im Winter?
- Was verlangsamt sich im Winterschlaf?
- Was fressen Eichhörnchen besonders gern?

### Down

- Wer ist der größte Feind der Rehe?
- Wohin fliegen die Zugvögel im Winter?
- Was hält der Braunbär im Winter?
- Ein großes, braunes, nachtaktives Tier
- Wie nennt man den Nachwuchs eines Rehs?

Check answers

Start over

Lernmodule Viren und andere Computerkrankheiten



## 5 Hat dein Gerät einen Virus?

Woran erkennst du, dass dein Gerät einen Virus hat?



- Dein Handyakku hält länger als normal.
- Dein Handyakku verhält sich wie immer.
- Dein Handyakku ist plötzlich viel schneller leer als sonst.

zurück



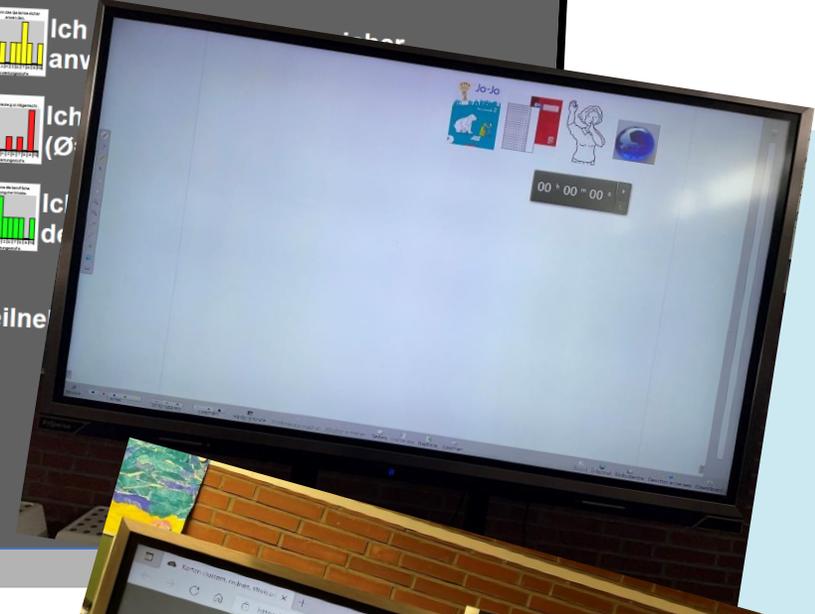
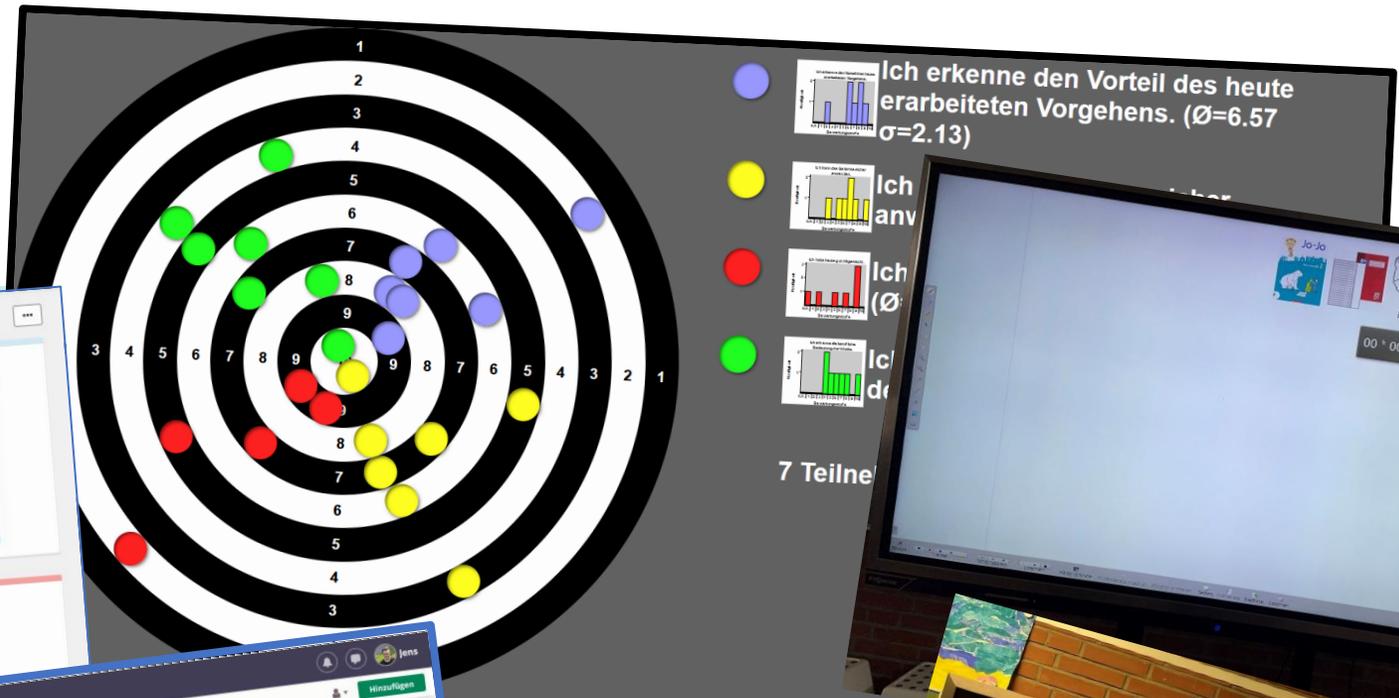
## A: Die Lehrkraft vermittelt Medienkompetenz.

Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Suchen und Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und Integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	an Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

Medienkompetenz nach "Bildung in der digitalen Welt" (KMK 2016)

Die Kompetenzbereiche sind im Original noch deutlich detaillierter ausformuliert und teilen sich auf einer dritten Ebene in weitere Teilkompetenzen.

**B: Gestaltung und Organisation von Lernumgebungen mit digitalen Medien.**



Startseite

Herzlich Willkommen in unserem Klassenkurs!  
Schön, dass du da bist!

Aktuelle Mitteilungen  
Elternseite - Umfrage 16.06.  
Mathe- neue Aufgaben 28.05

Elterninfo

Wichtige Termine  
**12.04. Elternabend**

Hier geht es zu den Fächern

two one three  
Hello!

Klasse 3a

Übersicht Pläne Ressourcen Personen Kursgruppen Mehr

Fächerseiten

Veröffentlicht	Sonntag, 17. Oktober 2021 von Lindström, Jens	
<input type="checkbox"/>	Mathematik	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Deutsch	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Sachunterricht	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Englisch	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Sport	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Religion	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Philosophie	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Kunst	17.10.2021 Lindström, Jens
<input type="checkbox"/>	Musik	17.10.2021 Lindström, Jens

1 / 1 10:08

Brennbares Material

- Kohle, Stroh, Heu, Blatt, Haare, Aste, Baum, Feuerholz, Holz, Seile, brennendes Holz, Rinde, Holzkohle, Papier, Stoff, Kerze, Öl, Wachs

Dinge, mit denen man Feuer machen kann

- Feuerstein, Streichholz, Feuerzeug, Brennglas

Gefahren

- Qualm, Rauch, Gas

Sicherheit

- Rauchmelder, Wasser, Feueranzug, Feuerweh, Brenndecke, Steine, Feuerlöscher

Orte, wo etwas brennt

- Feuerschale, Kamin, Brand, Lava, Grill

Eigenschaften

- heiß, Flitze, Flammen

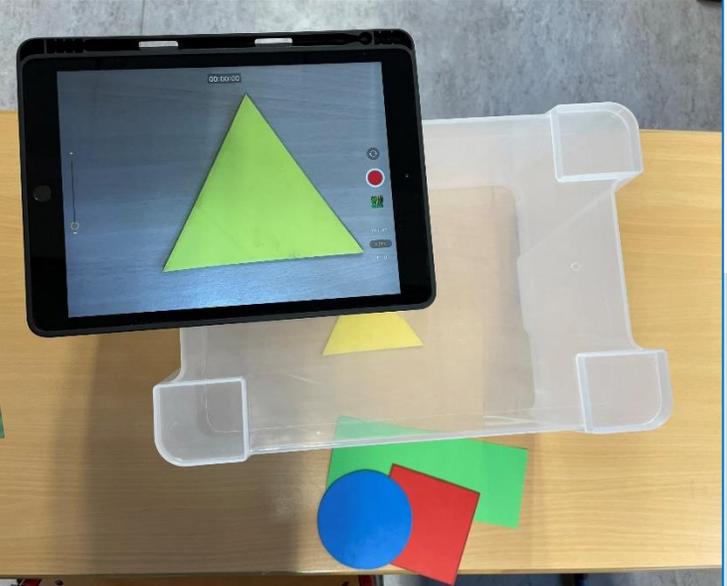
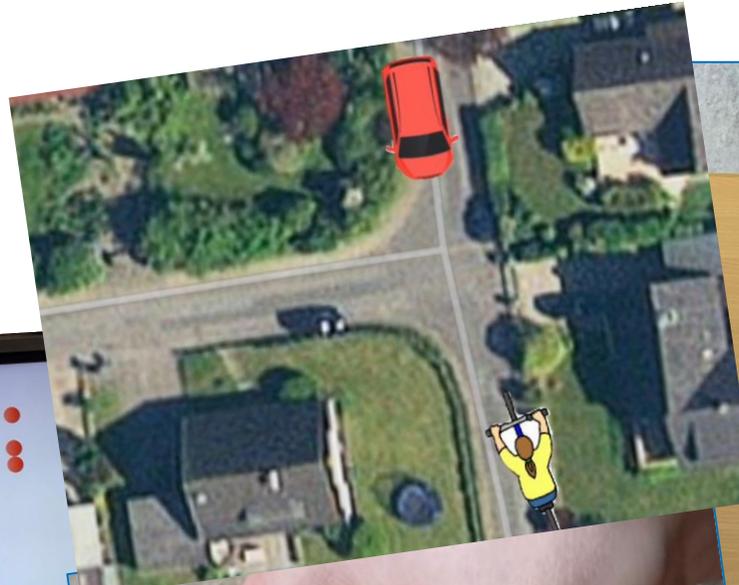
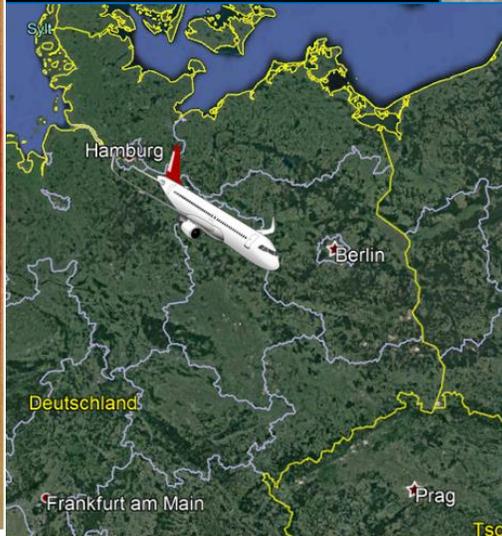
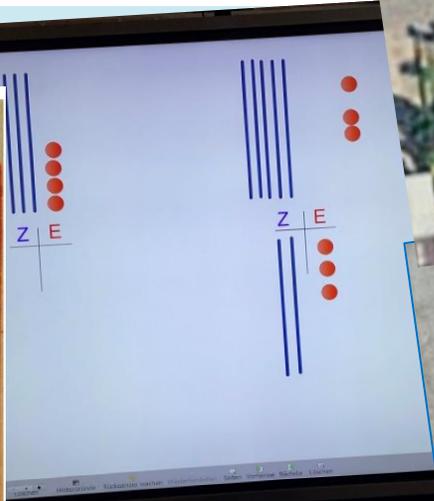
Gefühle und Reaktionen

- Schreien

Erste Hilfe

Schreiben

C: Die Lehrkraft vermittelt Fachkompetenz im Kontext einer Kultur der Digitalität.



# Inhalt

1. Digitale Medien und Medienkompetenz (Unterrichtsbeispiele)
2. Systematisierung der Unterrichtsbeispiele
3. Konsequenz

*\* Die verwendete Software und Produkte sollen als Beispiele die Möglichkeiten des Medieneinsatzes illustrieren. Sie stellen keine Empfehlungen für Produkten, Marken oder Software da. Apps und Plattformen sind nicht zwangsläufig auf Datenschutzkonformität geprüft.*

**Voraussetzung:**

Die Lehrkraft besitzt Medienkompetenz gemäß der Fachanforderungen

**Säule A:**

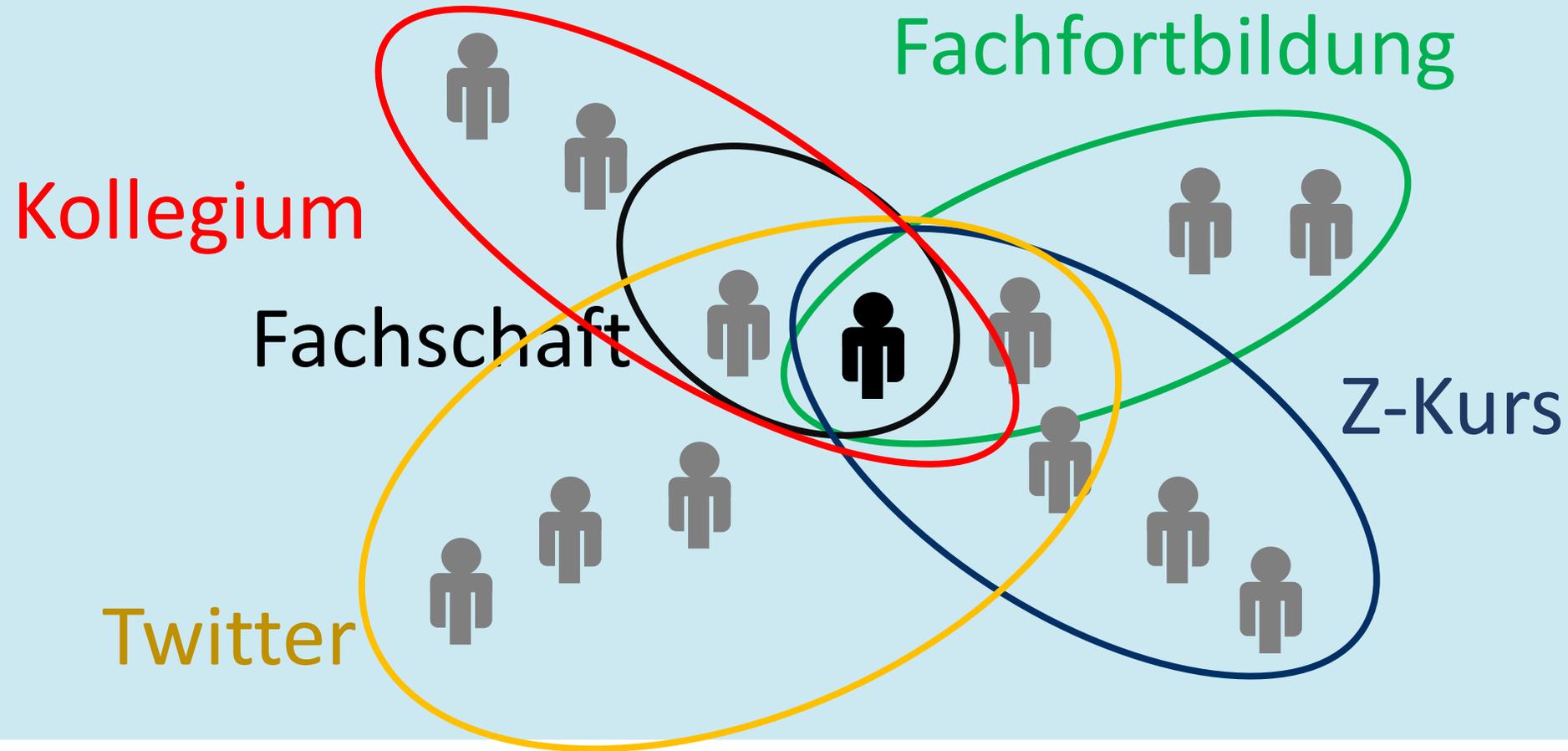
Die Lehrkraft vermittelt Medienkompetenz.

**Säule B:**

Die Lehrkraft gestaltet und organisiert Lernumgebungen mit digitalen Medien.

**C:** Die Lehrkraft vermittelt Fachkompetenz im Kontext einer Kultur der Digitalität.

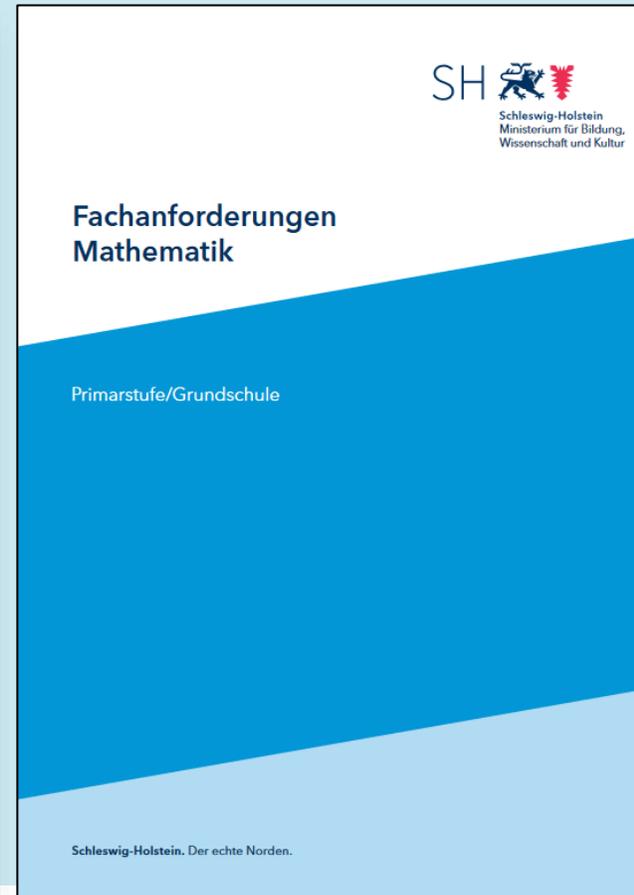
# Personal Learning Network



# Potentielle Netzwerke

- Fachschaft
- Kollegium
- Fachfortbildungen
- Zertifikatskurse
- Alte Kommilitonen / Referendare
- Nachbarschulen
- Twitter, Facebook, Instagram
- Blogs, Newsletter
- Externe

# Materialien / Handreichungen



# Leitfäden zur Medienkompetenzvermittlung

## Leitfaden: Suchstrategien und Recherchieren

Leitfaden: Suchstrategien und Recherchieren

Vorwort

Kompetenzorientierung

Recherchieren

Suchen und Finden

Auswerten, Bewerten, Filtern

Speichern und Abrufen

### Vorwort

Liebe Lehrkräfte des Landes Schleswig-Holstein,

mit diesem Leitfaden wollen wir Ihnen einen praxisorientierten Leitfaden zur Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich des Recherchierens zur Verfügung stellen. Die Inhalte reißen sich in die erste Säule des Kompetenzrahmens *Digitale Medien der Lehrkräfte in Schleswig-Holstein* ein. Dieser Leitfaden enthält wichtige **Fachbegriffe, Modelle, Konzepte und Beispiele** zum Thema Recherche. Zusätzlich möchten wir Ihnen **konkrete Unterrichtsideen** an die Hand geben. Wir haben versucht, diese so zu gestalten, dass Sie in einem fachlichenspezifischen Kontext übertragen und an die Lerngruppe angepasst werden können. So möchten wir beispielsweise das Einbetten in eine Unterrichtseinheit oder die Planung der Sicherungsphasen in Ihrer Verantwortung lassen. Mit den Unterrichtsideen haben wir **Aha-Erlebnisse**, also konkrete Lernziele, verbunden. Wir haben uns bewusst gegen eine separate Veröffentlichung für Grundschulen entschieden, da häufig keine klaren Grenzen zwischen den Klassen 4 und 5 gezogen werden können, während zwischen fünfter und zehnter Klasse ein deutlicher Unterschied besteht. Stattdessen haben wir an passenden Stellen konkrete **Hinweise zu Anpassung der Aufgaben an die jeweilige Altersgruppe** gegeben.

Zusätzlich zu diesem Leitfaden gibt es eine Onlinedatenbank mit nützlichen Links und weiteren Unterrichtsmaterialien auf den Internetseiten des IQSH. Dort finden Sie auch passende Fortbildungsveranstaltungen zum Thema. Gerne möchten wir auch Ihre Unterrichtsideen in unsere Sammlung aufnehmen und Ihre Rückmeldungen zur Broschüre einarbeiten. Melden Sie sich dazu gerne unter der Adresse [medienkompetenz@bildungsdienste.landsh.de](mailto:medienkompetenz@bildungsdienste.landsh.de)

Mit herzlichen Grüßen



Inhaltliche Analyse

Methodisch-didaktische Hinweise

Unterrichtsideen

Lernziele / Aha-Erlebnisse  
(insbesondere KMK-Kompetenzzuordnung)

Anpassung und Eignung in verschiedenen Altersstufen  
(insbesondere Grundschule)

Linksammlung

Verfügbarkeit der ersten Leitfäden im Laufe des Schuljahres

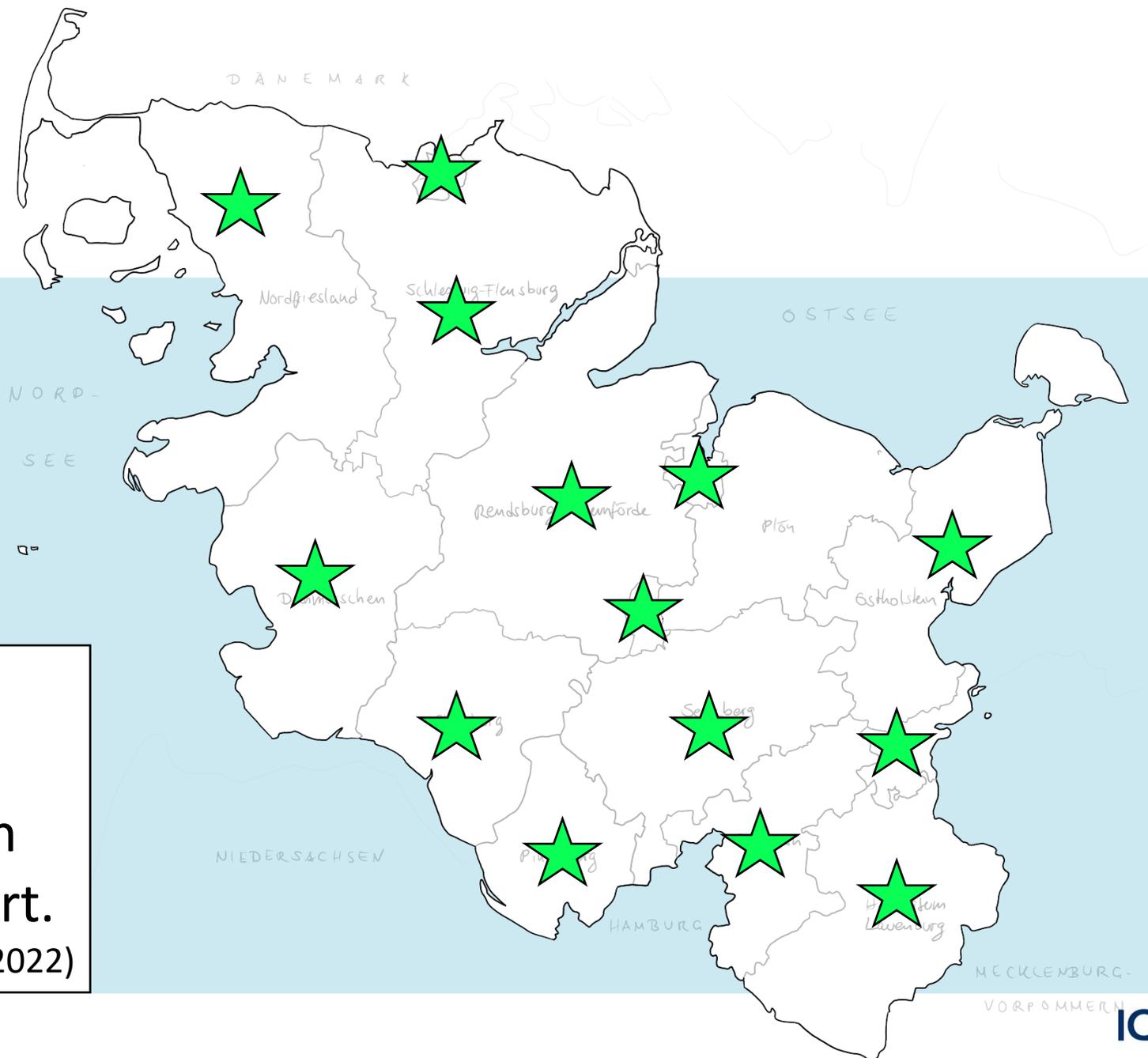


# Fortbildungen

- **Online-Seminare:** (ab März 2022)  
Zu jedem Thema der Medienkompetenzvermittlung wird mindestens alle 2 Monate ein Online-Seminar angeboten.
- **Fachbezogene Fortbildungen:**  
Zur Vermittlung von Medienkompetenz in den Fächern und zur Fachkompetenzvermittlung mit digitalen Medien gibt es im Fachportal entsprechende Angebote.
- **Grundschultagung, Landesfachtagungen, SINUS, Digitalkongresse:**  
In bestehenden Formate spielen digitale Medien weiterhin und immer mehr eine Rolle.

# Netzwerke

**Digitaler Nachmittag:  
Regelmäßige  
Präsenzangebote in den  
Kreisen an Schulen vor Ort.  
(ab März 2022)**



# Links

- [Netzwerk Medienkompetenz](#)
- [Medienberatung IQSH](#)
- [Fachportal IQSH](#)
- [Zentrum für Prävention SH](#)
- [Aktuelle Fortbildungsangebote der Medienberatung IQSH](#)
- [Medienkompetenztag SH 27.11.2021](#)
- [Grundschultagung 23.11.2021](#)