



Herzlich willkommen zur Bildungskonferenz 2018



„Bildung im Zeichen des digitalen Wandels“

Meppen, 25.09.2018

Programmablauf

- 8:30 Uhr** Ankommen und Stehkafee
- 8:45 Uhr** Begrüßung Landrat Reinhard Winter
- 9:00 Uhr** Grußwort N.N.
Dezernent der Niedersächsischen Landesschulbehörde
- 9:10 Uhr** „Aufwachsen in der digitalen Welt: Chancen und Risiken“
Georg Milzner, Psychotherapeut und Autor
- 10:10 Uhr** Pause und Stehkafee
- 10:30 Uhr** „Kernkompetenz Sprache in Zeiten des digitalen Wandels
- aus der Sicht der Gehirnforschung“
Prof. Dr. Martin Korte, Neurobiologe
an der TU Braunschweig
- 11:30 Uhr** Pause und Stehkafee
- 11:45 Uhr** Digitalisierung - Erfahrungen an einer estnisch-
deutschen Schule (Tallinn Saksa Gymnasium)
Kaarel Rundu, Schulleiter der Deutschen Schule
in Tallinn, Estland
- 12:45 Uhr** Mittagspause im „Kleinen Forum“
- 13:30 Uhr** Foren (1-10)
- 15:30 Uhr** Pause und Stehkafee mit Kuchen
- 15:45 Uhr** Abschlussrunde mit Zusammenfassung der Ergebnisse
aus den Fachforen
- 16:30 Uhr** Ausklang im großen Forum
- Moderation** Philip Bardelmann, Fakultät Management, Kultur und
Technik, Medienlabor, Campus Lingen

Graphic recording

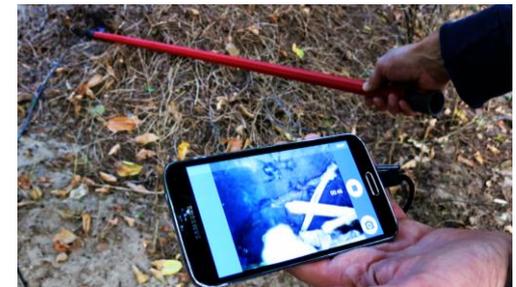
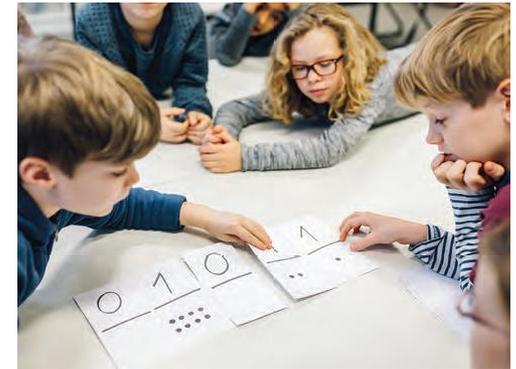
Saskia Rudies, Berlin



Forum 1: digital und analog – Wie lassen sich Computer- und Hands-On-Aktivitäten miteinander verbinden?

Informatische Bildung geht auch analog

- Digitale Werkzeuge können analoge Erfahrungen sinnvoll ergänzen
- Digitale Werkzeuge ermöglichen neue Perspektiven und Lernerfahrungen
- Digital Werkzeuge werden zunehmend mobil
- Die Grenze zwischen digital und analog verschwimmt zunehmend
- Durch Augmented Reality-Technologie können Alltagsgegenstände zu interaktiven Lernobjekten werden.



Forum 2: Ene Mene Medien ...

Frühkindliche Bildung mit Medien unterstützen!



- Kinderwelten – Medienwelten
- Was haben Medien mit Bildung zu tun?
- Praxisinseln zum Ausprobieren
MedienheldInnen ... Trickfilm ... eBooks selberrnachen ... digitale Puppenbühne ...



- Beispiele & Methodenbausteine aus der medienpädagogischen Praxis
- Materialien & Tipps



Blickwechsel

Verein für Medien- und Kulturpädagogik

Forum 3: „IT2School: Überblick über die Basismodule – vom Blinzeln bis zur App-Programmierung“

- „IT nicht nur kennen, sondern auch verstehen“
- das Projekt führt SuS aus Grund- und weiterführenden Schulen an **Informationstechnologie aus ihrem Alltag** heran und behandelt dabei grundlegende Themen wie Kommunikation, Daten, Programmiersprache und das Zusammenspiel von Hard- und Software
- anschauliche **Handreichungen** und **haptische Materialien** ermöglichen eine Umsetzung auch für Lehrkräfte ohne IT-Fachkenntnisse
- alle Materialien und Lehrerhandreichungen sind **kostenlos** herunterladbar.

www.it2school.de



IT2School

Gemeinsam IT entdecken

Die **Ziele von IT2School**: Kinder und Jugendliche ...

- verstehen die Grundlagen der Informationstechnologie, können sie kompetent nutzen und kreativ gestalten.
- entwickeln ihre Sozialkompetenzen.
- reflektieren die Bedeutung der Digitalisierung im persönlichen und beruflichen Bereich.

Digitalisierung ist eine Führungsaufgabe

Sieben Anforderungen

Die Zukunft verstehen und gestalten

Kollaboration und lebenslanges Lernen fördern

Digitalisierung als Katalysator einer sich verändernden Lernkultur begreifen

Digitale Kompetenzen in übergeordnete, tradierte Kompetenzen einordnen

Systemoffenheit als Grundvoraussetzung für die Bewältigung pädagogischer Herausforderungen erkennen

Lehrer und Lehrerinnen für den Wandel gewinnen, motivieren, unterstützen und begleiten

Wirkungsorientiert handeln und kommunizieren

Pädagogik in der digitalen Welt

Lernen wird personalisiert

Schülerinnen setzen sich selbst Ziele und bearbeiten Projekte

Lernende und Lehrende sind vernetzt, Unterricht wird öffentlich

Kollaboration gilt als zentrale Kompetenz, Hierarchien werden abgebaut

Pädagogische Innovation ist der Auslöser für digitale Konzepte und leitet die Auswahlentscheidungen

Forum 5: Das Medienzentrum stellt sich vor:

"Gewinnbringender Einsatz von digitalen Medien"

- qualitative Verbesserung des Unterrichts durch Einsatz von digitalen Medien muss Ziel sein (vgl. SAMR-Modell)
- Medienzentrum ermöglicht Ausleihe von lizenzierten Medien (vgl. aktuelle Diskussion um Lizenzgebühren für Schulen)
- Medienzentrum ermöglicht Nutzung für Lehrer und Schüler (Edu-ID)
- Nutzung von Tools sollte unabhängig von Plattformen sein: Ideal ist also eine Nutzung im Browser
- Kennenlernen unterschiedlicher Tools für die plattformabhängige und datenschutzkonforme Nutzung – auch möglich mit BYOB
- oncoo.de
classroomscreen.com
learningsnacks.de
[h5p](http://h5p.org)
- Technik soll neuartige Aufgaben und eine Neugestaltung des Unterrichts ermöglichen, der gewinnbringend in Bezug auf den Lernerfolg ist

Forum 5: Der Europäische Referenzrahmen für digitale Kompetenzen (DigComp)

In der Präsentation wurden folgende Themenschwerpunkte vorgestellt:

- der europäische Referenzrahmen für digitale Kompetenzen (DigComp)
- der digitale europäische Kompetenzrahmen für Lehrkräfte (DigCompEdu)
- der Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule in Niedersachsen
- die Kompetenzmatrix des Orientierungsrahmens mit fünf Kompetenzbereichen der Medienbildung
- Der DigCompEdu Check In – ein Fragebogen zu Selbsteinschätzung wurde von den Teilnehmern ausgefüllt.
- Die Ergebnisse wurden besprochen.

Eine Schülerbefragung zur Mediennutzung

- 2015: 23 Schulen, 5.422 TN
- 2018: 19 Schulen, 3.643 TN
- Medienbesitz, Onlineverhalten, Jugendschutz, Cybermobbing, sexuelle Belästigung, Kettenbriefe, WhatsApp, Hate Speech, Fake News
- Cybermobbing nimmt zu und findet zunehmend früher statt
- Sexuelle Belästigung über Internet oder Smartphone ansteigend
- Sorglosigkeit unvermindert hoch
- Zivilcourage nimmt zu
- Kettenbriefe, Hate Speech und Fake News haben Konjunktur
- Medienkompetenz unerlässlich, aber zuversichtlich
- Schulen erhalten Detailauswertung, Anhaltspunkte für Präventionsarbeit, Praxishilfen und Angebote in der Präventionsdatenbank

www.emSide.de/praevention

Chancen für mehr Kooperation und Qualität in der Bildungsregion

- Die Lupe als interaktives digitales **Produkt** ist ein Instrument für Bildungsberatung aus der Perspektive der Lernenden
- sie erleichtert die Orientierung und Informationsgewinnung und sie verbessert Beratung (Panoramablick, Trägerneutral)
- Die mit ihrer Erarbeitung verbundenen Partizipations-, Vernetzungs- und Kooperations**prozesse** befördern einen Qualitätssprung in der Bildungsberatung und -landschaft
- In ihrer **Produkt- und Prozessdimension** trägt sie bei zu mehr Bildungs- und Teilhabegerechtigkeit, denn:
 - sie steht für die gelebte Bildungsbiografische Perspektive (ohne Brüche)
 - sie schafft agile, flexible Vernetzungsstrukturen
 - sie führt die Bildungsakteure vom Zuständigkeitsdenken zur Verantwortungsgemeinschaft
 - sie führt zu abgestimmten Angeboten aller Bildungsakteure

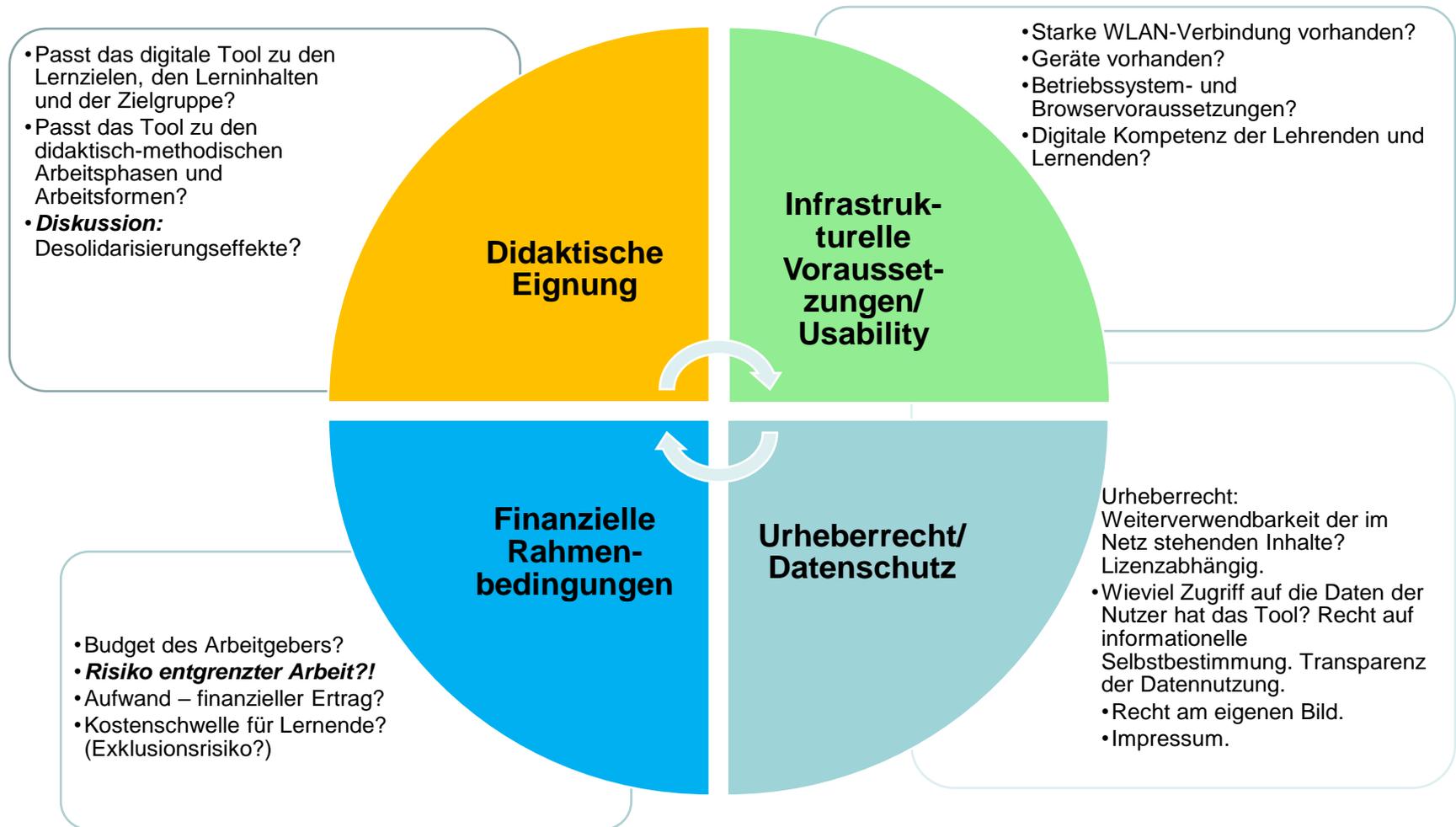
Forum 8: Blended Learning oder

„das Beste aus zwei Welten“

Persönliche Statements

- Die Digitalisierung forciert nicht nur die technische Entwicklung von Medien, sondern auch die didaktischen Möglichkeiten der Bildungsarbeit
z.B. **asynchrones Arbeiten z.B. mit Videos**
- Zur Zeit wird die Digitalisierung in der Bildungsarbeit vor allem bei der Lernorganisation sichtbar, weniger bei Lernprozessen
Es gibt kein einheitliches Verständnis vom E-Learning
- Bildungsverantwortliche müssen in Zukunft nicht nur über Medienkompetenzen sondern vor allem auch über eine **digitale Methodenkompetenz** verfügen
- Die Digitalisierung kann die Arbeit von Bildungsverantwortlichen nicht ersetzen.
Es werden Hybridsysteme entstehen

Forum 9: Digitale Tools in der Erwachsenenbildung



Forum 10: Digitalisierung in der beruflichen Fort- und Weiterbildung

- Die Wissensanforderungen an die Ausübung von Berufen steigen, gleichzeitig nimmt die „Halbwertszeit“ des Wissens kontinuierlich ab
- Populäre Ansätze zur Beschreibung der Veränderungen des beruflichen Wissenserwerbs sind bisweilen irreführend oder falsch (z. B. die „70 Prozent Regel“)
- „Digitale Weiterbildung“ befindet sich überwiegend noch in den Kinderschuhen. Insofern wird auch das didaktische Potenzial digitaler Medien in der Weiterbildung höchstens ansatzweise ausgeschöpft
- Die Nutzung „digitaler Weiterbildungsmöglichkeiten“, ist aber auch bei KMUs noch nicht besonders weit verbreitet
- Social Workplace Learning bietet momentan eines der elaboriertesten Modelle betrieblicher Weiterbildung in einer zunehmend digitalisierten Arbeitswelt, lässt sich aber nicht one weiteres auf KMU übertragen
- Fazit: Es gibt viel zu tun! Das ist einerseits sehr herausfordernd, bietet andererseits aber auch vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten für eine zukunftsweisende betrieblich-berufliche Weiterbildung