



## **Fachtagung „Handlungs- und Projektorientierung im Zeitalter der Digitalisierung“**

**04. und 05. Juni 2018**

**im Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg**

Die Fachtagung ist eine Kooperation zwischen dem Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM) und der GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement e. V. sowie der Regionalen Fortbildung Berlin.

# Handlungs- und Projektorientierung im Zeitalter der Digitalisierung


am 04. und 05. Juni 2018 im Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg, Ludwigsfelde-Struveshof.  
Eine Kooperationsveranstaltung von LISUM, GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement e. V. und Regionale Fortbildung Berlin.


## Anmeldung

Tag 1 (Montag, 04. Juni 2018)

Ab 12.30 Uhr: Check-in

13.30-14.15 Uhr	<b>Begrüßung und Eröffnung</b>
	<b>Dr. Götz Bieber</b> , Direktor des Landesinstituts für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM) <b>Prof. Dr.-Ing. Helmut Klausning</b> , Präsident der GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement e. V. <b>Anne Hoffmeister</b> (Regionale Fortbildung Berlin)
14.15-15.00 Uhr	<b>Keynote</b> <b>Prof. Dr. Bardo Herzig</b> Uni Paderborn, Professor für Allgemeine Didaktik, Schulpädagogik und Medienpädagogik  Handlungs- und Projektorientierung als zeitgemäße Formen des Lernens im Zeitalter der Digitalisierung

15.15-16.00 Uhr	Parallele Einführungsvorträge am Montag	Gewünschte Teilnahme ankreuzen
		
<b>Sektion A</b> Digitale Medien im Unterricht	<b>Christian Richter</b> , LISUM Unterricht 4.0 – Was Schule vom Internet lernen kann	
<b>Sektion B</b> Schulentwicklung und Digitalisierung	<b>Lea Decker</b> , Schülerin am John-Lennon-Gymnasium Zeitgemäßes Lernen in der Schule zwischen Anspruch und Wirklichkeit – aus Sicht einer Schülerin	
<b>Sektion C</b> Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht	<b>Patrick Nachtigall</b> , Spielpädagoge Warum und wie man mit Spielen gut lernen kann	
<b>Sektion D</b> Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien	<b>Dr. Antonio Piscopo, Verena Wagner</b> , Teach First Deutschland Projektmanagement und Digitalisierung für mehr Teilhabe	


16.30 – 18.00 Uhr	Parallele Workshops am Montag	Gewünschte Teilnahme ankreuzen
		
<b>Sektion A</b> <b>Digitale Medien im Unterricht</b>	<b>Björn Nölte,</b> Oberstufenkoordinator Voltaireschule Potsdam  Digitale Werkzeuge im Schulunterricht	
<b>Sektion B</b> <b>Schulentwicklung und Digitalisierung</b>	<b>Raik Friedrich,</b> Regionale Fortbildung Berlin Lernraum Berlin: die Lernplattform als Ausgangspunkt und Schnittstelle des Unterrichts mit digitalen Medien.	
<b>Sektion C</b> <b>Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht</b>	<b>Georg Drunkemühle und Schülerinnen der Wilhelm Wagenfeld Schule Bremen</b>  Spielentwicklung als Unterrichtsprojekt	
<b>Sektion D</b> <b>Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien</b>	<b>Valerie Naske</b> Teach First Deutschland  Kahoot, ClassDojo und Serlo: Digitale Medien im DAZ-Unterricht	


<p><b>18:30-21.30 Uhr</b></p> <p><b>Abendprogramm mit kalt-warmem Buffet (Eigenbeitrag: 10,- €)</b></p> <p>Vorauszahlung bis zum 25.05. erbeten</p> <p>auf Konto DE 70100100100505026106 Kontoinhaberin: Heidi Minkenberg Verwendungszweck: Abendessen 04.06.18</p>	
---	--

## Tag 2 (Dienstag, 05. Juni 2018)


### Ab 08.30 Uhr: Check-in

<b>09.00-09.45</b>	<p><b>Keynote</b></p> <p><b>Jöran Muuß-Merholz</b> Diplom-Pädagoge und Geschäftsführer Jöran und Konsorten (Schwerpunkt: Bildung im Zeitalter des digitalen Wandels) Warum die Digitale Revolution des Lernens (bis jetzt) gescheitert ist</p>
--------------------	--

10.00-10.45 Uhr	Parallele Einführungsvorträge am Dienstag	Gewünschte Teilnahme ankreuzen
		
<b>Sektion A</b> Digitale Medien im Unterricht	<b>Prof. Dr. Jochen Kuhn,</b> TU Kaiserslautern, Didaktik der Physik Experimente mit Smartphone, Tablet-PC & Co. für den Physikunterricht	
<b>Sektion B</b> Schulentwicklung und Digitalisierung	<b>Oliver Bouwer,</b> Landesinstitut für Schule Bremen Digitalisierung als Projekt am Beispiel der landesweiten Implementation der Lernplattform Itslearning in Bremen	
<b>Sektion C</b> Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht	<b>Martin Steinicke</b> Wissenschaftlicher Mitarbeiter, HTW Berlin Gamification für das Lernen in der Arbeitswelt von morgen	
<b>Sektion D</b> Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien	<b>Prof. Dr. habil. Christoph Igel</b> TU Chemnitz, Wiss. Leiter des Educational Technology Lab des Deutschen Forschungszentrums für Künstliche Intelligenz (DFKI) Berlin Künstliche Intelligenz und Berufliche Bildung.	

11.00-12.30Uhr	Parallele Workshops am Dienstag	Gewünschte Teilnahme ankreuzen
		
<b>Sektion A</b> Digitale Medien im Unterricht	<b>Stefan Schwarz</b> Schulbereichsleiter und Sonderpädagoge, Oberlinsschule Potsdam Praxiserprobte Unterrichtsprojekte und -szenarien mit digitalen Medien	
<b>Sektion B</b> Schulentwicklung und Digitalisierung	<b>Nico Tobias Wirtz</b> John-Lennon-Gymnasium Berlin, Beauftragter für digitale Schulentwicklung Das dynamische Curriculum: Mit dem Learning-Management-System effektive und funktionale Schulentwicklung gestalten	
<b>Sektion C</b> Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht	<b>Stefan Lange</b> Dipl. Betriebswirt (BA)/Dipl. Handelslehrer, Berufsbildende Schulen Wittenberg Digitale Lernspiele im Unterrichtsalltag	
<b>Sektion D</b> Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien	<b>Dr. Walter Jaisli</b> (Software-Entwickler) / <b>Beate Vogel</b> (Landesinstitut für Schule Bremen) PM-Tool – ein digitales Werkzeug für das handlungs- und projektorientierte Lernen	

12.30-13.30 Uhr	<b>Mittagspause</b>	
-----------------	---------------------	--

13.30-15.00 Uhr	Parallele Workshops am Dienstag	Gewünschte Teilnahme ankreuzen
		
<b>Sektion A</b> <b>Digitale Medien im Unterricht</b>	<b>Chris Höppner, Kristin Narr</b> bildungsideen.org  Basiscurriculum Medienbildung für Lehrkräfte – Lernen mit und über Medien	
<b>Sektion B</b> <b>Schulentwicklung und Digitalisierung</b>	<b>Marina Weisband</b> politik-digital.de  Digitale Werkzeuge zur Förderung von Partizipation und demokratischem Handeln: Projekt „aula–Schule gemeinsam gestalten“	
<b>Sektion C</b> <b>Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht</b>	<b>Nils Karn,</b> Hasso-Plattner-Institut (HPI)  Die Schul-Cloud: eine zukunftsorientierte Lehr-und Lerninfrastruktur für Schulen	
<b>Sektion D</b> <b>Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien</b>	<b>Estuardo Calderon Scheel, Project Solutions GmbH, Antje Leiert,</b> Regionale Fortbildung Berlin  Integrationsprojekt „Video Challenge“ – eine erlebnispädagogische Möglichkeit für den Erwerb von Projektkompetenz	

<b>15.30-16.30</b>	<b>Abschluss</b> <b>Plenum / Podium</b>  Chancen und Risiken der Zusammenarbeit zwischen Digitalwirtschaft und Schule: Sollten Digitalwirtschaft und Schulen stärker zusammenarbeiten? Wie kann eine Zusammenarbeit von Unternehmen und Schulen zum beiderseitigen Nutzen aussehen?
--------------------	--

**Hiermit melde ich mich verbindlich zu den nachfolgend angekreuzten Vorträgen und Workshops an\***

Name:

Vorname:

Straße/Nr.:

Wohnort:

E-Mail:

Institution:

\* Wir bitten um Verständnis, dass aus organisatorischen Gründen eine Festlegung Ihrer Teilnahme an den Workshops erforderlich ist. Wir empfehlen eine frühzeitige Anmeldung, da die Zahl der Teilnehmenden pro Workshop begrenzt sein kann.

---

**Anmeldung per E-Mail:** [Gert.Frenzel@lisum.berlin-brandenburg.de](mailto:Gert.Frenzel@lisum.berlin-brandenburg.de) **Anmeldeschluss:** 15. Mai 2018

## **Anmerkungen:**

### **Übernachtung**

Es besteht die Möglichkeit auf dem Gelände des LISUMs bzw. in einem nah gelegenen Hotel zu übernachten. Bitte wenden Sie sich hierzu ebenfalls an Herr Frenzel.

### **Fotodokumentation der Tagung**

Die Tagung wird von einem Fotografen, sowie optional von einem Filmteam dokumentarisch begleitet. Die Fotos und Filmaufnahmen sind grundsätzlich zur Veröffentlichung auf der Homepage der GPM, des LISUM und der Regionalen Fortbildung Berlin vorgesehen. Sollten Sie einer solchen Veröffentlichung von Bildmaterial, in dem Sie als Person kenntlich sind, nicht zustimmen, informieren Sie im Falle einer Aufnahme bitte direkt den Fotografen/ das Filmteam oder unsere Ansprechpartner vor Ort.

### **Standpräsenz**

Haben Sie Interesse daran Ihre Initiative oder Institution auf der Tagung vorzustellen? Melden Sie sich gerne per E-Mail: [s.khayati@gpm-ipma.de](mailto:s.khayati@gpm-ipma.de)