



## 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

Sehr geehrte Damen und Herren,

Die Digitalisierung verändert unsere Welt wie kaum eine gesellschaftliche Entwicklung zuvor. Der Umgang von Menschen mit den neuen Systemen wird vorausgesetzt, gleichzeitig soll und muss man sich mit seinen individuellen Kompetenzen hiervon abgrenzen. Kommunikation und Kollaboration sind die großen Themen dieser neuen Lebens- und Arbeitswelten. Damit fordert der digitale Wandel auch unser Bildungssystem heraus. Viele der heute gängigen Unterrichtsinhalte und -methoden werden in Frage gestellt. Medienkompetenz und der richtige Umgang mit Informations- und Kommunikationstechniken erscheinen in diesem Kontext als unverzichtbare Schlüsselkompetenzen. Aber auch Teamfähigkeit, Kreativität, Selbstorganisation, Handlungs- und Problemlösungsfähigkeit werden für den Umgang mit digitalen Medien immer wichtiger. Projektorientiertes Lernen und Lehren bieten hervorragende Möglichkeiten zum Umgang mit diesen Herausforderungen, sind es doch jene Kompetenzen, die Kernelementen der Projektarbeit und des Projektmanagements entsprechen, und durch eine stärkere Einbindung in Schule und Ausbildung aktiv befördert werden können.

Gemeinsam mit dem Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg und der Regionalen Fortbildung Berlin haben wir am 04. und 05. Juni unsere zweite bundesweite Fachtagung "Handlungs- und Projektorientierung im Zeitalter der Digitalisierung" durchgeführt.

Besonders gefreut haben wir uns darüber, dass Britta Ernst, Brandenburger Ministerin für Bildung, Jugend und Sport, die Schirmherrschaft für diese Veranstaltung übernommen hat.

Mit rund 200 Teilnehmenden aus allen Bereichen des Lernens und Lehrens und renommierten Referenten und Referentinnen fand in insgesamt 26 Keynotes, Vorträgen und Workshops ein hochgradig spannender und intensiver Austausch zum Potenzial einer stärkeren Projektorientierung und -didaktik für die Gestaltung und die Bewältigung der Herausforderungen des digitalen Wandels in unserem Bildungssystem statt.

Die vorliegende Dokumentation fasst diese Veranstaltung nun für Sie zusammen.

Ich bedanke mich bei Ihnen für Ihre Teilnahme, den gemeinsamen Austausch und zwei so erkenntnisreiche und inspirierende Tage voller spannender Impulse zur Gestaltung digitaler Bildung!

Mit herzlichen Grüßen



Prof. Dr.-Ing. Helmut Klausing  
Präsident der GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement e.V

Besuchen Sie [www.gpm-ipma.de/events/fachtagung\\_lisum](http://www.gpm-ipma.de/events/fachtagung_lisum) für weitere Informationen

## Keynote 1. Tag

### Begrüßung und Eröffnung

**Dr. Götz Bieber** – Direktor des Landesinstituts für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM)

**Prof. Dr.-Ing. Helmut Klausung** – Präsident der GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement e. V.

**Anne Hoffmeister** – Regionale Fortbildung Berlin, Operative Schulaufsicht berufliche und zentral verwaltete Schulen

### Keynote

### Handlungs- und Projektorientierung als zeitgemäße Formen des Lernens im Zeitalter der Digitalisierung

Digitalisierung und Mediatisierung kennzeichnen gesellschaftliche Transformationsprozesse, die im Bereich von Bildung und Erziehung neue Anforderungen stellen, aber auch Erwartungen wecken. Im Vortrag wird zunächst nach Veränderungen in Bezug auf menschliches Handeln gefragt, bevor Lernprozesse als Handlungsprozesse entfaltet werden. Solche Prozesse beziehen sich auf das Lernen mit digitalen Artefakten und auf die Auseinandersetzung mit ihnen als Lerngegenstand. An Beispielen wird schließlich herausgearbeitet, dass aus der Perspektive einer handlungsorientierten Didaktik Lernen im Zeitalter von Digitalisierung immer auch als Form projektbezogenen Lernens verstanden und gestaltet werden kann und worin dessen besondere Qualität besteht.



### Prof. Dr. Bardo Herzig

Professor für Allgemeine Didaktik, Schulpädagogik und Medienpädagogik, Universität Paderborn

Bardo Herzig, Prof. Dr. phil., Studium der Informatik, Physik und Erziehungswissenschaft, Promotion 1997 in der empirischen Unterrichtsforschung, 2002 Habilitation zur integrativen Medienbildung, 2002-2004 Vertr.-Professur für Medienbildung an der FernUniversität in Hagen, 2004-2006 Professur für Lehr- und Lernforschung an der Ruhr-Universität Bochum, seit 2006 Professor für Allgemeine Didaktik und Schulpädagogik unter Berücksichtigung der Medienpädagogik an der Universität Paderborn und seit 2009 Direktor des Zentrums für Bildungsforschung und Lehrerbildung – Professional School (PLAZ). Arbeits- und Forschungsschwerpunkte sind Medienbildung, informatische Bildung, Allgemeine Didaktik, Gestaltungsorientierte Bildungsforschung, Kompetenzmodellierung und -messung

[Zum Vortrag](#)

## Keynote 2. Tag

### Keynote

#### Warum die Digitale Revolution des Lernens (bis jetzt) gescheitert ist

Digitalisierung kommt nicht über Nacht, erst Recht nicht in der Bildung. Wir müssen auf Entwicklungen im Zeithorizont von 5 bis 10 Jahren denken. Der Vortrag lenkt den Blick auf zwei Fragen: WIE soll Lernen im digitalen Zeitalter aussehen? WAS müssen Schülerinnen und Schüler angesichts des digitalen Wandels lernen? Vor diesem Hintergrund wird die Bedeutung des digitalen Wandels für die Schule beleuchtet. Es stellt sich die Frage, ob wir mit einer digitalen Optimierung der alten Schule (etwa mit Lehrvideos und Quizaufgaben) den Anforderungen des 21. Jahrhunderts gerecht werden können. Der Vortrag gründet auf der Hoffnung, dass Projektlernen nicht nur als anspruchsvolle Methode, sondern auch als Ansatz für ein breiteres Verständnis unserer Bildungsziele dienen kann.



#### Jöran Muuß-Merholz

Inhaber, Agentur J&K – Jöran und Konsorten

Jöran Muuß-Merholz ist Diplom-Pädagoge und betreibt mit seinem Team die Agentur J&K – Jöran und Konsorten.

Er arbeitet an den Schnittstellen zwischen Bildung & Lernen und Medien & Kommunikation. Insbesondere berät er Bildungseinrichtungen hinsichtlich der Frage, wie sie digitale Medien sinnvoll in ihrer Arbeit einsetzen können.

Neben den beratenden und konzeptionellen Arbeiten der Agentur schreibt Jöran Muuß-Merholz für Fach- und Massenmedien, print und online. Jöran Muuß-Merholz hält Vorträge und gibt Workshops v.a. im deutschsprachigen Raum, aber zum Beispiel auch in Boston, Brno, Stockholm, Kapstadt und Tokio. Texte und Projekte von Jöran Muuß-Merholz finden sich via [www.joeran.de](http://www.joeran.de)

[Zum Vortrag](#)

## Programm Sektion A: Digitale Medien im Unterricht

### Einführungsvortrag

#### Unterricht 4.0 – Was Schule vom Internet lernen kann

Hinter der voranschreitenden Digitalisierung der Gesellschaft und der Etablierung des Internets verbirgt sich mehr als nur die Einführung eines neuen technischen Mediums. Mit netzartigen Strukturen, simultanen Synchronisierungen und der Möglichkeit, bildhafte Produkte jederzeit zu erstellen, verändern sich das soziale Zusammenleben, die zwischenmenschliche Kommunikation und das gemeinsame Arbeiten grundlegend. Kinder und Jugendliche, die eine Welt ohne Internet nicht mehr kennen, werden nach völlig anderen Parametern sozialisiert als ihre vorangegangenen Generationen. Dieser Wandel muss sich auch in den didaktischen Ansätzen von Bildungsinstitutionen widerspiegeln, um diese Zielgruppe weiterhin erreichen und fördern zu können. Hiermit ist jedoch nicht der schlichte Einsatz von technischen Tools gemeint. Vielmehr geht es um eine weitreichende Umwälzung etablierter Muster, Strukturen und vor allem persönlicher Haltungen.



#### Christian Richter

Referent für Medienbildung, Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM)

Christian Richter ist studierter Medienwissenschaftler, akademischer Lehrbeauftragter und Dozent. Er arbeitet als Referent für Medienbildung am Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM) und ist dort bemüht, Inhalte und Methoden der Medienbildung in den Schulen fest zu verankern. Dabei setzt er sich mit aktuellen Medientrends und Formen der Kommunikation im digitalen Raum auseinander, aus denen er versucht, Anregung für zeitgemäße Lernsettings abzuleiten. Zudem promoviert er aktuell an der Universität Potsdam zum Thema YouTube und Streaming-Portale.

[Zum Vortrag](#)

## Programm Sektion A: Digitale Medien im Unterricht

### Workshop

#### Digitale Werkzeuge im Schulunterricht

In dem Workshop soll es um das praxisnahe Vorstellen von digitalen Lernumgebungen in der Schule gehen. Ich werde eine Reihe von konkreten, plattformübergreifenden Lernszenarien vorstellen, die meiner eigenen Unterrichtspraxis entstammen. Je nach Wunsch der Teilnehmer werden einzelne Ansätze oder Tools vertieft diskutiert, didaktisch reflektiert oder praktisch erprobt. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Im Mittelpunkt stehen didaktisch sinnvolle digitale Lernformen, die auch ohne umfangreiche technische Ausrüstung der Schule realisierbar sind. Fragen des Datenschutzes können ebenso diskutiert werden, aktive Teilnahme und Vernetzung sind erwünscht!



#### Björn Nölte

Oberstufenkoordinator, Voltaireschule Potsdam

Abitur 1991;

Studium in Berlin und Perth, Australien (Lehramt Deutsch, Geschichte, Politik, DaF);

Journalistische Tätigkeit als Mitarbeiter des Berliner Büros der Sankei Shimbun (japanische Tageszeitung);

Lehrtätigkeit an der TU Berlin, Institut für Politikwissenschaft;

Unterrichtstätigkeit in Trento, Italien;

Referendariat für das Lehramt am Gymnasium in Berlin;

Gymnasiallehrer an Gymnasien in Brandenburg;

Fachseminarleiter Geschichte am Studienseminar Potsdam; Hauptseminarleiter (2011-16);

Seit 01.08.2016 Oberstufenkoordinator der Voltaireschule Potsdam (Gesamtschulcampus mit gymnasialem Bildungsgang);

Verschiedene Tätigkeiten in der Fort- und Weiterbildung für Lehrkräfte.

[Zum Vortrag](#)

---

## Programm Sektion A: Digitale Medien im Unterricht

### Einführungsvortrag

#### Experimente mit Smartphone, Tablet-PC & Co. für den Physikunterricht

Unsere Gesellschaft wird zusehends damit konfrontiert, das analoge Leben mit digitalen Hilfsmitteln zu bestreiten. Der Bildung von Lehrkräften kommt die wesentliche Aufgabe zu, die zukünftige Generation zu befähigen, Kommunikations- und Informationstechnologien zu verwenden, aber auch deren Grenzen und Risiken einzuschätzen, um mit digitalen Medien umgehen zu können. Damit Medienbildung in einer digitalisierten Welt gelingt, ist die Ausstattung der Bildungseinrichtungen eine notwendige, aber bei weitem keine hinreichende Voraussetzung. Entscheidend ist die Medienkompetenz der Lehrkräfte selbst

In diesem Experimentalvortrag werden neben Beispielberichten für die Unterrichtspraxis auch live Experimente durchgeführt, die im Unterricht einsetzbar sind



#### Prof. Dr. Jochen Kuhn

Universitätsprofessor für Didaktik der Physik, Technische Universität Kaiserslautern

Jochen Kuhn studierte die Fächer Physik und Mathematik auf Lehramt an der Universität Koblenz-Landau. Nach dem Referendariat promovierte er in Physik, arbeitete acht Jahre lang als Lehrer, habilitierte sich in Didaktik der Physik und wurde 2008 zum Akademischen Rat an der Universität Koblenz-Landau ernannt. Seit 2012 ist er Universitätsprofessor und Leiter der Arbeitsgruppe Didaktik der Physik an der Technischen Universität Kaiserslautern. Seit November 2016 ist er wissenschaftlicher Leiter des Projekts »Unified

Education: Medienbildung entlang der Lehrerbildungskette« (U.EDU) und seit Ende 2017 Leiter des Zentrums für Lehren und Lernen mit digitalen Medien der TU Kaiserslautern

## Programm Sektion A: Digitale Medien im Unterricht

### Workshop

#### Praxiserprobte Unterrichtsprojekte und -szenarien mit digitalen Medien

Im Workshop werden praxiserprobte Unterrichtsszenarien vorgestellt, die flexibel in unterschiedlichen Unterrichtsfächern und Klassenstufen eingesetzt werden können. Die Schüler\*innen werden dabei in die Lage versetzt, mit digitalen Medien unterschiedliche Lernprodukte zu erstellen. Die Unterrichtsszenarien werden in Form von „Bildungs- Newslettern“ auf einer Doppelseite vorgestellt und deren Einsatzmöglichkeiten beschrieben. Außerdem wird gezeigt, wie solche Unterrichtsprojekte mit Hilfe der „Single-Point-Rubric-Methode“ bewertet und benotet werden können. Die Teilnehmenden haben im Workshop die Möglichkeit, u. a. folgende Unterrichtsszenarien selbst auszuprobieren: eBooks erstellen, Storytelling mit Adobe Spark, Video, Learningapps, Comics, Digitales Breakout und Stop-Motion-Filme. Alle Materialien werden den Teilnehmenden im Anschluss als lizenzfreies Material zur weiteren Nutzung zur Verfügung gestellt.



#### Stefan Schwarz

Schulbereichsleiter und Sonderpädagoge, Oberlinnschule Potsdam

Stefan Schwarz unterrichtet seit mehreren Jahren als Sonderpädagoge in den Klassenstufen 5 – 10 in den Unterrichtsfächern Geographie, Geschichte und Politische Bildung. Digitale Medien wie Computer, Smartboard, Smartphones und iPads kommen nahezu täglich bei ihm zum Einsatz. Der Schwerpunkt bei seinem Unterricht liegt bei der Projektarbeit, bei dem die Schüler nicht nur den richtigen und verantwortlichen Umgang mit digitalen Endgeräten lernen, sondern auch verschiedene digitale Unterrichtsprodukte kooperativ erstellen und präsentieren. Seine Praxiserfahrungen teilt er regelmäßig in sozialen Netzwerken und in Blogartikeln oder veröffentlicht diese in Artikeln für Fachzeitschriften.

[Zum Vortrag](#)



## Programm Sektion A: Digitale Medien im Unterricht

### Workshop

#### **Basiscurriculum Medienbildung für Lehrkräfte – Lernen mit und über Medien**

Das noch recht neue Basiscurriculum Medienbildung wirft bei Lehrer\*innen häufig die Frage nach der Umsetzung auf. Klar, Medienbildung soll nun Querschnittsaufgabe sein, doch was heißt dies nun ganz konkret für den Unterricht? Der Workshop gibt mit einem Impulsvortrag und kurzweiligen Praxiserfahrungen einen „kleinen“ Einblick, in die erfolgreiche Praxis.



#### **Chris Höppner**

Freier Bildungsreferent, bildungsideen.org

Ist seit 10 Jahren im Bereich der Medienbildung aktiv und sieht noch immer viele Chancen in der Digitalisierung. Müsste er inhaltliche Schwerpunkte formulieren, wären dies – „Digitale Bildungsprozesse“, „Medienentwicklungsplanung für pädagogische Institutionen“, „Bildungsberatung“, „Gesellschaft im digitalen Kapitalismus“ und „Geschlechtersensible Medienbildung“ – Im Mittelpunkt seiner Arbeit stehen dabei die (digitalen) Lebens-

welten der Zielgruppen, aus denen er häufig das pädagogische Handeln für die Praxis ableitet.

Fotonachweis: Foto „Christian Höppner“, eigene Quelle unter CC BY-NC ND 4.0



#### **Kristin Narr**

Freie Medienpädagogin, bildungsideen.org

Kristin Narr studierte Kommunikations- und Medienwissenschaften mit Schwerpunkt Medienpädagogik an der Universität Leipzig (Magistra Artium). Seit 2012 arbeitet sie als freiberufliche Medienpädagogin. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen in den Bereichen des offenen, kreativen und partizipativen Einsatzes digitaler Medien und des Lernens mit digitalen Medien. Zu diesen Themen konzipiert sie Workshops, führt Projekte durch, be-

rät Bildungseinrichtungen, schreibt Texte, hält Vorträge und moderiert Veranstaltungen. Sie ist Herausgeberin des Handbuchs „Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen“ und Mitglied des Vorstands der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Fotonachweis: Foto „Kristin Narr“ von Anika Dollmeyer unter CC BY 4.0

**Zum Workshop**

---

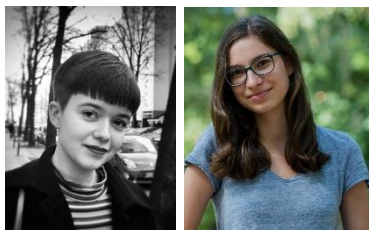
## Programm Sektion B: Schulentwicklung und Digitalisierung

### Einführungsvortrag Tag 1

#### Wie digital sind unsere Schulen? – Zwei Schülerinnen berichten

Mehr Digitalisierung an Schulen!

Leider gelten Digitale Medien an Schulen noch nicht als so selbstverständlich, wie es sein sollte. LehrerInnen gehen oft immer noch davon aus, dass sich in der „Digitalen Welt“ nur die SchülerInnen aufhalten, obwohl es nicht nur ein großer Teil ihres Alltags ist, sondern auch der der LehrerInnen. Digitale Medien werden von allen Menschen täglich genutzt; ob bewusst oder unbewusst. Wir müssen lernen das zu akzeptieren und lernen damit umzugehen. Und die ersten Schritte, um genau das zu tun, gehen wir in den Schulen. SchülerInnen sollten lernen mit dem, was sie alltäglich nutzen richtig und verantwortungsvoll umzugehen. Das ist der erste Schritt, in Richtung einer Digitalen Zukunft.



#### Noomi Blumenberg & Lea Decker

Schülerinnen, Jüdisches Gymnasium Moses Mendelssohn & John-Lennon-Gymnasium

Wir haben beide unser Schülerpraktikum bei politik-digital e.V. absolviert und uns so kennengelernt. Noomi setzt sich innerhalb ihrer Schule für mehr Digitalisierung und LGBTQI+ ein. Lea ist Klimabotschafterin und hält gerne Workshops, für die sie auch gerne mal die ein oder andere Reise auf sich nimmt.

---

## Programm Sektion B: Schulentwicklung und Digitalisierung

### Workshop

#### Lernraum Berlin: die Lernplattform als Ausgangspunkt und Schnittstelle des Unterrichts mit digitalen Medien

In dem Workshop geht es darum, Lernraum-Berlin als multifunktionales Tool für die Organisation von (Lernfeld-) Unterricht, Projektmanagement-Kursen, Kommunikations- und Austauschplattform unter Lehrkräften und Mittel zur Strukturierung von Inhalten kennenzulernen. Dabei liegt das Augenmerk auch auf der individuellen Unterstützung von Lernern mit besonderen Förderbedarfen, ihrer Motivation und dem Austausch untereinander.



#### Raik Friedrich

Fachleiter Informationstechnik in Wirtschaft, Annedore-Leber-Oberschule Berlin

Abgeschlossene Berufsausbildung als Kaufmann für Groß- und Außenhandel  
als studentische Arbeitskraft für Printwerbung und Internetauftritt zuständig → Arbeit mit ERP SAP und PhotoShop, CMS Typo3

Lehramtsstudium L5 Wirtschaftswissenschaften/Sonderpädagogik an der HU Berlin;  
Referendariat, in der ALO fest eingesetzt in den Bereichen BV und W&V;

seit 2017 Fachleiter Informationstechnik in Wirtschaft

[Zum Workshop](#)

---

## Programm Sektion B: Schulentwicklung und Digitalisierung

### Einführungsvortrag Tag 2

#### Digitalisierung als Projekt am Beispiel der landesweiten Implementation der Lernplattform Itslearning in Bremen

“Digital Change is not the destination, it’s a journey.” Der Vortrag soll die Vorgehensweise Bremens bei der Einführung einer landesweiten Lernplattform aufzeigen. Wie sind wir vorgegangen? Was waren die „Stolpersteine“? Wie sieht das Einführungs- und Fortbildungskonzept aus? Warum hat sich Bremen für ein kommerzielles Produkt entschieden? All das sind Fragen, die im Vortrag beantwortet werden sollen. Aus Sicht eines Schulleitungsmitglieds wird außerdem gezeigt, was eine Lernplattform in Bezug auf die Schulentwicklung bedeutet.



#### Oliver Bouwer

Referent für digitale Medien in Schul- und Unterrichtsentwicklung, Landesinstitut für Schule Bremen

Diplom Pädagoge mit Schwerpunkt Medienpädagogik;  
Referent für digitale Medien in Schul- und Unterrichtsentwicklung;  
Arbeitsschwerpunkte: Lernplattform, Schul-IT, Cybermobbing, Medienwelten von Jugendlichen, Medienberatung von Schulen



#### André Sonnenburg

Stellvertretender Schulleiter der Oberschule Habenhausen

Lehrer für Mathematik und Geschichte;  
Medienpädagogischer Mitarbeiter im Zentrum für Medien des LIS;  
Mitglied im Unterstützungsteam „Lernplattform“

[Zum Vortrag](#)

## Programm Sektion B: Schulentwicklung und Digitalisierung

### Workshop

#### Das dynamische Curriculum: Mit dem Learning-Management-System effektive und funktionale Schulentwicklung gestalten

Ein kurzer Impulsvortrag beleuchtet die Schritte und Voraussetzungen, die am John-Lennon-Gymnasium zur plattformbasierten, kollaborativen Curriculumsarbeit geführt haben. Ausgehend von exemplarischen Fachcurricula wird dargestellt, wie diese mit minimalem Aufwand auf die eigene Unterrichtsplanung übertragen und gewinnbringend in den laufenden Unterricht implementiert werden können. Anschließend soll gemeinsam mit den Teilnehmenden diskutiert werden, welche schulischen Entwicklungsschritte und begleitenden Maßnahmen z. B. bei Curriculum-Projekten, der Entwicklung eines Schulprofils oder der Erstellung eines schulischen Medienbildungskonzeptes erforderlich sind. Auf die Vorzüge und Anwendungsfelder von Lernplattformen - auch im Vergleich zwischen kommerziellen und nicht-kommerziellen Anbietern - kann auf Bedarf eingegangen werden.



#### Nico Wirtz

Lehrkraft Deutsch/Englisch, Koordinator für digitale Schulentwicklung, John-Lennon-Gymnasium

Nach 15 Jahren als freier Musiker/Produzent/Autor habe ich mit Mitte 30 ein in früh abgebrochenes Lehramtsstudium wieder aufgenommen und schließlich mit Ende 30 mein Referendariat absolviert. So bin ich zwar kein klassischer Quereinsteiger, dem System Schule aber dennoch für einen längeren Lebensabschnitt „entkommen“. Der daraus resultierende Blick von außen kommt mir seit nunmehr fünf Jahren im aktiven Schuldienst immer wieder zugute - er hilft beim Denken „outside-of-the-box“, beim Finden unkonventioneller Ansätze sowohl im Unterricht als auch bei der Schulentwicklung. Seit zwei Jahren bin ich am John-Lennon-Gymnasium für die Koordination der Digitale Schulentwicklung zuständig.

[Zum Workshop](#)

## Programm Sektion B: Schulentwicklung und Digitalisierung

### Workshop

#### Digitale Werkzeuge zur Förderung von Partizipation und demokratischem Handeln: Projekt „aula–Schule gemeinsam gestalten“

Am Beispiel des Projekts „aula“ wird in diesem Vortrag vorgestellt, wie praktische, verbindliche Beteiligung in der Schule funktionieren kann und was es dazu braucht. Hintergrund ist der wachsende Populismus auf der einen und der stärkere Rückzug ins Private auf der anderen Seite. Weisband führt beide Phänomene auf eine gemeinsame Ursache zurück: das Gefühl von Ohnmacht in politischen Angelegenheiten. Schule hat die Aufgabe, junge Menschen mit Fähigkeiten und Kenntnissen auszustatten, die ihnen erlauben, mündige Bürger zu sein und ihre Gesellschaft zu gestalten. Um aus der gefühlten Ohnmacht heraus zu kommen, müssen sie praktische Erfahrungen mit Verantwortung und Engagement machen. Das Projekt „aula“ ist eine Möglichkeit.



#### Marina Weisband

Projektleiterin, Politik-digital e.V. - Projekt „aula“

Marina Weisband, geboren 1987 in der Ukraine, ist Diplompsychologin mit Schwerpunkt in pädagogischer Psychologie. Sie war von 2011 bis 2012 politische Geschäftsführerin der Piratenpartei Deutschland. Weisbands politische Schwerpunkte liegen in den Bereichen der Bildung und der Bürgerbeteiligung. In ihrem Buch „Wir nennen es Politik“ (2013, Tropen-Verlag) schildert sie für

Politik-Neueinsteiger die Möglichkeiten neuer demokratischer Formen durch Nutzung des Internets.

Seit 2014 leitet sie bei politik-digital e.V. das aula-Projekt zur digitalen und politischen Bildung von Schülerinnen und Schülern.

[Zum Workshop](#)

## Programm Sektion C: Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht

### Einführungsvortrag Tag 1

#### Warum und wie man mit Spielen gut lernen kann

Das Spiel ist dabei ein bedeutender Faktor in der kindlichen Entwicklung. Beim Spielen lernen Kinder neue Zusammenhänge kennen, verarbeiten ihre Erfahrungen und setzen sich mit der Umwelt auseinander. Dies sind keine neuen Erkenntnisse. Von Aristoteles über Schiller bis zu Huizinga, Juul und Piaget finden sich Befunde aus der Philosophie, Pädagogik, Psychoanalytik und Entwicklungspsychologie über die Wichtigkeit vom Spiel als Lern- und Entwicklungsfaktor. Und obwohl wir diese Erkenntnisse haben und in der pädagogischen Praxis, gerade bei Kindern im Alter von null bis sechs Jahren, die immensen Entwicklungsschritte beobachten können, welche Kinder durch das Spielen machen, legen wir alles spielerische bei der Wissens- und Kompetenzvermittlung mit dem Eintritt in die Schule ab und versuchen unseren Kindern das Wissen „einzutrichern“. Der Vortrag „Warum und wie man mit Spielen gut lernen kann“ ist daher ein Plädoyer für interaktive und gamifizierte Wissens- und Kompetenzvermittlung. Über einen Vergleich von Elementen des Spiels und Faktoren des nachhaltigen Lernens und mit Beispielen aus Wissenschaft und Praxis zeige ich auf, warum das Spielen so wichtig für das Lernen ist.



#### Patrick Nachtigall

Spielpädagoge

2017 – Heute freier Dozent & Workshopleiter für Gamification & Digitale Medien

2016 – Heute Kindheitspädagogin bei der AWO Potsdam

2015 – 2016 Public Relations und Projektarbeit bei INA.KINDER.GARTEN

2014 – 2015 Workshops für Kinder & Jugendliche im Bereich Spiel und Erlebnispädagogik

2012 – 2015 BABEK-Studium an der FH Potsdam

2010 – 2012 Soziologie/BWL Studium an der Uni Potsdam

[Zum Vortrag](#)

## Programm Sektion C: Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht

### Workshop

#### Unterrichtsprojekt "Social Gaming im Hotel" - Schülerinnen entwickeln ein Gestaltungskonzept für Hotels

Im Workshop wird der Prozess und das Projektergebnis der Projektmanagement-Woche 2017 an der FOS f. Kunst, Design und Medien der Wilhelm-Wagenfeld-Schule am Beispiel des Projekts „Arcade“ unter Beteiligung von zwei Schülerinnen des Teams „Seventeen Bit“ vorgestellt. In diesem Projekt hat das Team die aktuelle Interessenlage ihrer Schülergeneration aufgegriffen, virtuelle Treffpunkte der Kommunikation in einem fiktiven Hotel zu planen und auf online-Spiele mit „Gaming“-Rooms, „Easter Eggs“ und eine Spielhalle mit familienfreundlichen und teilweise aktivitätsfördernden Spielautomaten im Retro Style anzuwenden. Um ihre Idee zu unterstützen und besser vermarkten zu können, hat das Team mehrere Events als Marketing Aktion überlegt sowie eine Website gestaltet. Zu dieser an „Conventions“ angelehnten Veranstaltung sollen auch VIP-Gäste aus der E-Sport Szene geladen werden. Nach der Projektvorstellung ist Raum für die Entwicklung konkreter Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht von allgemeinbildenden und berufsbildenden Schulen.



#### Georg Drunkemühle

Mitglied der GPM-Fachgruppe/stellvertr. Abteilungsleitung der FOS, ehemaliger Moderator für Schul- und Unterrichtsentwicklung am LIS-Bremen

Studium für Lehramt an Gymnasien in Chemie und Biologie in Münster/Westf. Seit 1981 als Gymnasiallehrer in Bremen am SZ Huchting/Wilhelm Wagenfeld Schule – Berufliche Schulen für Kunst, Design und Medien tätig. Ab 1997 am LIS-Landesinstitut für Schule mit unterschiedlichen Lehrerfortbildungsaktivitäten tätig, zuletzt in den Bereichen Projektmanagement an Schulen, Schul- und Unterrichtsentwicklung, Gesundheit am Arbeitsplatz Schule und Teamentwicklung. Zertifizierter persolog® - Trainer für Persönlichkeits-/Unternehmensberatung und Teamdynamik. Seit 2011 Fachbereichsleiter für Mediale Gestaltung und Qualitätssicherung in der Fachoberschule für Kunst, Design und Medien. 2008 Veröffentlichung des Artikels „Selbstorganisierte Teambildung für eine nachhaltige Schulentwicklung“ (in der PädF 2/2008 gemeinsam mit dem Schulleiter Dr. Strauch); seit 2014 GPM-Trainer für Projektmanagement an Schulen; seit 01.02.2018 pensionierter Oberstudienrat

#### Mara Harjes & Anna Otten

Schülerinnen & Mitglieder des PM-Teams „Seventeen Bits“, Wilhelm Wagenfeld Schule Bremen

[Zum Workshop](#)



---

## Programm Sektion C: Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht

### Einführungsvortrag Tag 2

#### Gamification für das Lernen in der Arbeitswelt von morgen

Gamification als Anwendung von Konzepten aus (digitalen) Spielen kann enger oder weiter aufgefasst werden: Vom „simplen“ Hinzufügen von Punkten & Badges über ein partielles oder komplettes Experience (Re-)Design bis zur Anwendung von spielerischen Interventionen. Doch welche Ansätze sind wofür geeignet? Welche Rahmenbedingungen müssen gegeben sein? Und was sind mögliche Begleiterscheinungen? Der Vortrag beleuchtet diese und weitere Fragen im Kontext des Lernens für und in der Arbeitswelt von morgen. Dies sowohl hinsichtlich der (Aus-/Weiter)Bildung in formalen als auch informalen Lehr-/Lernsituationen.



#### Martin Steinicke

Wissenschaftlicher Mitarbeiter & Lehrbeauftragter Forschungsgruppe CREATIVE MEDIA, Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

Martin Steinicke (\*1981) ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter in Prof Carsten Busch´s Forschungsgruppe Creative Media an der HTW Berlin. In den Anwendungszentren „Digital Value“ und „creative Applied Interactive Technologies“ hilft er KMU die Herausforderungen der Digitalisierung und das Erschließen neuer Märkte und Technologien anzugehen. Zudem erforscht er die Nutzung von Spielekonzepten (Gamification) und -technologien (APITs) sowie deren Synthese im digital spielbasierten Lernen (DGBL). In den Kursen Game & Interaction Design sowie Digital Game-based Learning begleitet er seine Studenten auf der epischen Quest zum eigenen digitalen (Lern-)Spiel.

---

## Programm Sektion C: Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht

### Workshop

#### Digitale Lernspiele im Unterrichtsalltag

Digitale Lernspiele können einen Lösungsansatz bezüglich der Diskrepanz zwischen kompetenzorientiertem Unterricht und fachlicher Inhaltsvermittlung bieten. Mittels selbst erstellter und im Unterrichtsalltag erprobter digitaler Lernspiele soll diese These an praktischen Beispielen verdeutlicht werden. Die Spiele werden im Wirkungskreis der medialen Technisierung des Unterrichts präsentiert und bezüglich der Unterrichtstauglichkeit diskutiert. Ziel des Workshops ist es, die Teilnehmer\*innen für den praktischen Einsatz von Lernspielen im schülerorientierten Unterricht zu sensibilisieren und exemplarisch ein Lernspiel („Memory“) als Output des Workshops selbst zu erstellen.



#### Stefan Lange

Studienrat, Berufsbildende Schulen Wittenberg

Dipl. Betriebswirt (BA) mit der Fachrichtung Bankwirtschaft; Dipl. Handelslehrer an der Universität Leipzig; Staatsexamen für das Lehramt an höheren Schulen am Studienseminar Magdeburg

Bisherige berufliche Tätigkeitsorte:

Sparkasse Leipzig; Private Wirtschaftsschule Müller in Würzburg; OSZ Gesundheit II in Berlin; Berufsbildende Schulen Wittenberg

sonstige Tätigkeitsfelder:

Kreisrat des Landkreises Nordsachsen; Stadtrat der Stadt Bad Dübener; Aufsichtsratsmitglied der Wohnungsbaugesellschaft Bad Dübener GmbH; Aufsichtsratsmitglied der Kurbetriebs mbH Bad Dübener; Vorstandsmitglied des Trägervereins „Evangelisches Schulzentrum Bad Dübener“ e.V.

---

## Programm Sektion C: Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht

### Workshop

#### Die Schul-Cloud: eine zukunftsorientierte Lehr- und Lerninfrastruktur für Schulen



#### Nils Karn

Projektleiter Team Schul-Cloud, MINT-EC

Nils Karn ist seit 2016 im Forschungsprojekt Schul-Cloud. Er ist für die Betreuung der Pilot-schulen sowie für das Anforderungsmanagement zuständig.

Davor hat Herr Karn nach seinem Magisterstudium im Bereich Erwachsenenpädagogik jah-relang im internationalen IT-Projektmanagement gearbeitet und eine Ausbildung als Design Thinker am HPI absolviert.

---

[Zum Workshop](#)

---

## Programm Sektion D: Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien

### Einführungsvortrag Tag 1

#### Projektmanagement und Digitalisierung für mehr Teilhabe

Der Startschuss der Digitalisierungsepoche hat uns zum Teil mit etwas Verzögerung erreicht. Überall ist aber das Wort Digitalisierung inzwischen zu hören. Ob alle Mitsprechende in dieser riesigen Debatte dasselbe Verständnis der Herausforderungen haben, die sich hinter dem Wort bergen, bezweifle ich. Es geht um eine radikale Innovation, die Opportunitäten und Risiken mit sich bringt. Das größte Risiko besteht darin, dass die Kluft der sozialen Schere noch breiter wird. Durch die Digitalisierung passiert noch etwas auf der Ebene der menschlichen Interaktionen, in der privaten sowie in der öffentlichen Sphäre. Einige Mechanismen des demokratischen Lebens selbst haben sich durch die digitalisierte Meinungsbildung bereits tiefst geändert.

Befähigung ist der Schlüssel. Alle Schüler\*innen – vor allem die aus bildungsfernen Lebenswelten – sollten befähigt werden, dieser Innovation und den entsprechenden Herausforderungen auf Augenhöhe zu begegnen. Die Projektform und insbesondere das Projektmanagement eignen sich hervorragend, um sowohl die technischen als auch die „adaptiven“ Aspekte dieser neuen Epoche zu bewältigen.



#### **Dr. Antonio Piscopo**

Senior Manager Region Berlin-Brandenburg, Teach First Deutschland

Dr. Antonio Piscopo, ist als Senior Manager für die Region Berlin-Brandenburg bei Teach First Deutschland zuständig. Er verantwortet gerade ein Pilotprojekt zu den Themen der „Demokratieförderung“ in Kooperation mit dem Bundesministerium des Inneren (BMI) und leitet das Qualifizierungsprogramm in Projektmanagement für Fellows. Er hat 2008 in Philosophie promoviert und seit 2009 lebt er in Deutschland. Bei Teach First Deutschland arbeitet er seit 2014.



#### **Verena Wagner**

Senior Expert Digitale Bildung, Teach First Deutschland

Verena Wagner, Senior Expert Digitale Bildung bei Teach First Deutschland, ist zuständig für die Qualifizierung und Weiterbildung zukünftiger Verantwortungsträger (Fellows), die sich für 2 Jahre an Schulen in sozialen Brennpunkten engagieren. Sie hat Wirtschaft, Kulturwissenschaften sowie interkulturelle Kommunikation studiert, ist ausgebildete Trainerin sowie Coach und leitet bei Teach First das Trainingskonzept im Bereich Digitale Bildung. Zuvor war sie selbst 2 Jahre Vollzeit in einer Schule im sozialen Brennpunkt tätig und arbeitet auch heute noch nebenberuflich als Trainerin für Schüler\*innen von Stipendiatenprogrammen.

[Zum Vortrag](#)

## Programm Sektion D: Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien

### Workshop

#### Kahoot, ClassDojo und Serlo: Digitale Medien im DAZ-Unterricht

Diversität und Medien zu nutzen, um Projektarbeit in der Schule zu etablieren, ist keine Zauberei. Mit einfachen Mitteln können wir Gamificationelemente in den Unterricht einbauen und dabei die Schüler diagnostizieren und motivieren. Virtuelle Klassenräume ermöglichen es über Kontinente hinweg, an Projekten zu arbeiten und den Growth-Mindset-Gedanken zu verinnerlichen. Im Workshop schauen wir uns genauer an, wie SuS ihre 21st Century Skills ausbauen können. Wie wenig es braucht, um durch Medien zu motivieren und wie einfacher auf Leistungsunterschiede und verschiedene Fähigkeiten wir eingehen können. Alphabetisierung, Vokabeln, Mathematik oder die Kommunikation mit allen Eltern, ohne WhatsApp geht.



#### Valerie Naske

Fellow, Teach First Deutschland

Als ich in Kopenhagen studierte, hatte ich das Glück, selbst von digitalem Unterricht zu profitieren und so die Effektivität und Inspiration dieser Art des Unterrichts kennenzulernen. Schon seit meiner Jugend begleiten mich die Themen Interkulturalität und Diversität. Ich vertiefte beides im B.Sc. in Business, Language and Culture. Im Studium setzte ich meinen Schwerpunkt darauf, Diversität für Klein- und Mittelständige Unternehmen zu unterstützen. Bevor ich nach Berlin kam, um mich bei Teach First Deutschland im Programm echte Teilhabe für Geflüchtete einzusetzen, engagierte ich mich für interkulturellen Kinder- und Jugendaustausch beim CISV. In meiner Freizeit finde ich Ausgleich im Garten und beim Harfe spielen.

[Zum Workshop](#)

## Programm Sektion D: Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien

### Einführungsvortrag Tag 2

#### Künstliche Intelligenz und Berufliche Bildung

Digitalisierung und Künstliche Intelligenz verändern Bildung und Qualifizierung mehr als Gesetz und Verordnungen. Das Denken und Handeln in hybriden Teams und intelligenten Bildungsnetzwerken ist für die Gestaltung der Zukunft der Kinder und Jugendlichen sowie von Bildungsinstitutionen von entscheidender Bedeutung. Faktisch verliert Deutschland seit vielen Jahren den Anschluss an die internationalen Entwicklungen. Mit dem Internet der Dinge, Dienste und Daten und den Methoden und Technologien Künstlicher Intelligenz entstehen u.a. durch wissensbasierte Expertensysteme oder durch das Maschinelle Lernen (Anwendung von Sprach- oder Gesichtserkennung in Bildungs- und Arbeitsräumen) aktuell weltweit neue Chancen. Es zeigt sich, dass Schule verstärkt über den formalen Sektor hinaus gedacht muss: ohne die informelle und non-formale Bildung und einen erweiterten Begriff der Bildungsräume wird es kaum gelingen, ein breites gesellschaftliches Verständnis und eine Akzeptanz für die Notwendigkeit, die Chancen und Risiken des digitalen Wandels zu erzeugen. Schulen müssen sich dabei auch mit dem Prozess der digitalen Transformation intensiv(er) beschäftigen. Der Vortrag gibt Einblicke in grundlegende Aspekte Künstlicher Intelligenz und KI-Anwendungen in Bildung und Qualifizierung. Ausgehend vom Konstrukt intelligenter Bildungsräume wird aufgezeigt, welche Umsetzungen Künstlicher Intelligenz für Lehr-Lern-Prozesse auch im internationalen Kontext bestehen und wie die digitale Transformation in Schulen gestaltet werden kann.



#### Prof. Dr. habil. Christoph Igel

Wissenschaftlicher Leiter Educational Technology Lab, Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz DFKI

Professor Dr. habil. Christoph Igel ist Principal Researcher und Wissenschaftlicher Leiter des Educational Technology Lab des Deutschen Forschungszentrums für Künstliche Intelligenz (DFKI) in Berlin. Nach dem Studium der Geschichtswissenschaft, Sportwissenschaft, Pädagogik und Politikwissenschaft (1989-1996) wurde er an der Universität des Saarlandes zur Bedeutung von Kognitionen beim technologiebasierten Lernen promoviert (2000) und habilitierte sich an der Westfälischen-Wilhelms-Universität Münster zu Potenzialen und Mehrwerten von E-Learning für die strategische Entwicklung von Hochschulen und Wissenschaftsdisziplinen in Europa (2007).

[Zum Vortrag](#)

## Programm Sektion D: Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien

### Workshop

#### PM-Tool – ein digitales Werkzeug für das handlungs- und projektorientierte Lernen

Das PM-Tool hilft Lernenden und auch Lehrenden bei der Entwicklung, Planung und Dokumentation eigener Projekte. Das Tool wird in seinen wesentlichen Funktionen vorgestellt. Anschließend haben die Teilnehmer die Möglichkeit, in Gruppen das interaktive Online-Programm an fiktiven Projekten (vorgeschlagen oder selber kreiert) auszuprobieren. Die Entwickler hoffen auf anschließende Kritik und Verbesserungsvorschläge.



#### Dr. Walter Jaisli

Software-Entwickler, Dr. Walter Jaisli

Seit 2005 selbstständig als IT-Berater und Programmierer. Vorher Hochschullehrer für theoretische Physik an der Universität Bremen danach Administrator und IT-Referent am Landesinstitut für Schule (LIS) in Bremen



#### Beate Vogel

Landesinstitut für Schule Bremen

Beate Vogel war bis Ende 2017 Referentin für Curriculumentwicklung und Innovation am Landesinstitut für Schule Bremen. Innerhalb dieser Tätigkeit hat sie bei der Entwicklung nationaler Bildungsstandards der KMK mitgearbeitet und die Bildungspläne für alle Fächer in Bremen im Primar-, Sekundarbereich I und im sonderpädagogischen Bereich verantwortet sowie Standards und Prüfungsaufgaben für die Einfache und Erweiterte Berufsbildungsreife und den Mittleren Schulabschluss Bereich koordiniert und im fremdsprachlichen Bereich mit entwickelt. Erfahrungen im berufsbildenden Bereich hat sie durch die in Bremen neu eingeführte Werkschule gesammelt und im Rahmen der damit verbundenen curricularen Arbeit Fortbildungen zum Projektmanagement in Bremen aber auch in internationalen Projekten mit Berufsschulen durchgeführt

[Zum Workshop](#)

---

## Programm Sektion D: Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien

### Workshop

#### Video Challenge - eine erlebnispädagogische Möglichkeit für den Erwerb von Projektkompetenz

Die Teilnehmer\*innen lernen eine neue erlebnispädagogische Möglichkeit für den Erwerb von Projektmanagementkompetenzen kennen, die sowohl im Unterricht als auch zur Fortbildung von Lehrer\*innen eingesetzt werden kann.

Die „Video-Challenge“ verbindet Medienkompetenz und Projektmanagement mit effizienter Kommunikation durch Storytelling.

Im Workshop produzieren die Teilnehmer\*innen in Teams ein 1-minütiges Video. Alle Teammitglieder werden an Planung und Erstellung der Videos beteiligt.

Anschließend werden im Plenum die Erfahrungen und Möglichkeiten des Transfers in die eigene Praxis diskutiert. Als Best-Practice-Beispiel wird das vom Berliner Senat finanzierte Projekt „Video Challenge in Berliner Schulen - Nachhaltige Integration von Schüler\*innen der Willkommensklassen“ vorgestellt.

Thematisch werden wir uns mit der Rolle der Lehrkräfte im Zeitalter der Digitalisierung auseinandersetzen. Die entstandenen Videos können mit den Tagungsteilnehmer\*innen und anderen Interessenten geteilt werden.



#### Estuardo José Calderon Scheel

Project Manager – Trainings, Project Solutions GmbH

Estuardo Calderón Scheel arbeitet als Berater, Trainer und Moderator für die Project Solutions GmbH, in Ludwigshafen. Sein BWL Studium in Deutschland und Brasilien hat ihm die International Project Management Association näher gebracht, wo er sich seit 2007 engagiert. Seine Sprachkenntnisse und polyvalente Einsetzbarkeit in Branchen- und Länderübergreifende Projekten gibt ihm eine globale Übersicht für die Lösung von Problemen.

Die Moderation von Gruppenprozessen, insbesondere wenn Kreativität gefragt ist, sind die Arten von Herausforderung, die er ständig sucht.



#### Antje Leitert

Qualitätsbeauftragte & Leiterin des Arbeitskreises Projektmanagement, Jane-Addams-Schule (Oberstufenzentrum Sozialwesen)

bis 1993 Studium der Wirtschaftspädagogik und Referendariat mit den Fächern Wirtschaftswissenschaften und Rechnungswesen; seit 1991 in der Beruflichen Bildung in Berliner OSZ tätig.

Arbeitsschwerpunkte: Lernen in Modellunternehmen, SOL, Kompetenzorientiertes Lernen in Lernfeldern, Individualisiertes Lernen, Projektmanagement in Unterricht und Schule; seit 2011 Fortbildnerin für Lehrkräfte der Beruflichen Schulen Berlins im Bereich Projektmanagement; seit 2011 Arbeit mit und in der Fachgruppe „PM macht Schule“ der GPM; Berufsmotivation: Schule und Unterricht so gestalten, dass sie motivierende, fördernde und fordernde Lernumgebung für jede\*n Schüler\*in sind.



## Open Space

### Workshop

#### Projektmanagement-Zertifizierung von Schülerinnen und Schülern

Workshop mit und für Pädagogen, die bereits Materialien von PM macht Schule einsetzen, nach dem Konzept PM macht Schule arbeiten und erste Erfahrungen damit an ihren Schulen gesammelt haben. Wir möchten gemeinsam mit Ihnen in die nahe Zukunft schauen und folgende Fragen mit Ihnen diskutieren:

- Ist aus Sicht der Pädagogen eine PM-Zertifizierung für Schülerinnen und Schüler denkbar?
- Welches Potenzial hätte eine PM-Zertifizierung für Schülerinnen und Schüler?
- In welchem Rahmen (Schulform, Klassenstufe, Benotung) ist eine PM-Zertifizierung vorstellbar? In welche Fächer könnten die kompetenzorientierte Projektarbeit und die PM-Zertifizierung eingebunden werden?
- Wie praktikabel erscheint eine PM-Zertifizierung für Schülerinnen und Schüler an Schulen? Welche Rahmenbedingungen werden dafür an Schulen benötigt?



#### Ira Meichsner

Trainerin und Assessorin für Projektmanagement, Systemische Coach, StarkStrom Projekt-coaching

Ira Meichsner, Dipl.-Informatikerin, zertifizierte Projektmanagerin IPMA/PMA, Lehrtrainerin PM macht Schule (GPM) arbeitet seit 2009 selbstständig für Unternehmen und Organisationen, die sich handlungsorientiert fit machen für künftige Projektarbeit. Sie begleitet Teams und Einzelpersonen und unterstützt sowohl beim Erlernen von Projektmanagement-Methoden als auch bei der Entwicklung persönlicher Führungskompetenz. Ihre Arbeit in Mentoring-Programmen zeigt, dass die Schlüsselkompetenzen Kooperationsbereitschaft, Kommunikationsstärke, Selbstmanagement und Empathie sowie die Anwendung probater Projektmanagement-Methoden heute so essentiell sind, dass im Bildungssystem so früh wie möglich Raum vorhanden sein sollte, diese entdecken und entwickeln zu können..

[Zum Workshop](#)

---

## Open Space

### Workshop

#### **Digitale Medien in internationalen Unterrichtsprojekten: Mit eTwinning Europa entdecken**

Mit der Vision, eine Plattform für Schulen in Europa zu schaffen, die gemeinsame Unterrichtsprojekte sicher und unkompliziert ermöglicht, ging eTwinning 2005 an den Start. Heute nutzen über 500.000 Lehrkräfte das Angebot, um Kontakte zu Kolleginnen und Kollegen in ganz Europa zu knüpfen und internetgestützte Unterrichtsprojekte mit Schülerinnen und Schülern zu verwirklichen.

eTwinning ist zu einer lebendigen Lerngemeinschaft gewachsen, die zur Kompetenzentwicklung von Lehrenden und Lernenden beiträgt: In den Unterricht integrierter Austausch mit Partnerklassen bringt Motivation, ermöglicht die authentische Anwendung von Fremdsprachen und fördert das Verständnis für andere Kulturen. Lehrkräfte können zudem vielseitige Fortbildungsangebote nutzen und von einem intensiven fachlichen Austausch profitieren.

Der Workshop stellt die Plattform [etwinning.net](http://etwinning.net) mit der geschützten Lernumgebung TwinSpace vor und gibt mit Projektbeispielen Einblick in die pädagogische Arbeit mit eTwinning.

#### **Klaus Kurek**

Berater Erasmus+ und eTwinning, Pädagogischen Austauschdienst (PAD) des Sekretariats der Kultusministerkonferenz

Ich bin 58 Jahre alt und seit 1992 Lehrer für Englisch, Pädagogik und Psychologie am Oberstufenzentrum Elbe-Elster in der Abteilung Sozialwesen. Seit 1997 habe ich die Koordination der Internationalisierung am OSZ übernommen. Außerdem arbeite ich seit 1997 für das MBJS als Fachberater für den Bildungsgang Fachoberschule Sozialwesen. Seit 2016 bin ich für den Pädagogischen Austauschdienst als Berater für die Programme Erasmus+ und eTwinning tätig.

#### **Carmen Quintela González**

Referentin für eTwinning (Nationale Koordinierungsstelle), Pädagogischen Austauschdienst (PAD) des Sekretariats der Kultusministerkonferenz

Nach dem Studium der Allgemeinen Sprachwissenschaft und einem Studium zur Fachtextübersetzerin habe ich 2005 das Lernen mit digitalen Medien als spannendes Aufgabenfeld entdeckt: Als wissenschaftliche Mitarbeiterin an den Universitäten Bonn und Bochum setzte ich mich für die Implementierung von Lernplattformen und Blended-Learning-Angeboten ein; mit Dozenten und Tutoren entwickelte ich Qualitätsstandards für die Lehre. Seither befasse ich mich mit der Frage nach der Qualität digitaler Lehr- und Lernangebote – seit 2010 als Referentin der deutschen eTwinning-Koordinierungsstelle im Kontext internationaler schulischer Projektarbeit. Im EU-Programm eTwinning verantworte ich nationale und europäische Auszeichnungen und bin zuständig für die Entwicklung pädagogischer Begleitmaterialien.

**Zum Workshop** 

---

## Partner



Die GPM ist der führende Fachverband für Projektmanagement in Deutschland. Mit derzeit über 8.000 Mitgliedern, davon rund 375 Firmenmitglieder, aus allen Bereichen der Wirtschaft, der Hochschulen und der öffentlichen Institutionen bildet die GPM das größte Netzwerk von Projektmanagement-Experten auf dem europäischen Kontinent.

Das primäre Ziel der 1979 gegründeten GPM ist es, die Anwendung von Projektmanagement in Deutschland zu fördern, weiter zu entwickeln, zu systematisieren, zu standardisieren und weiter zu verbreiten.

Mehr dazu unter [www.gpm-ipma.de](http://www.gpm-ipma.de)



Nach einer langen pädagogischen Geschichte wurde das LISUM Berlin-Brandenburg am 1. Januar 2007 auf der Grundlage eines Staatsvertrages zwischen den Ländern Berlin und Brandenburg gegründet.

Zielgruppen sind ca. 48.250 Lehrkräfte in Berlin und Brandenburg, Schulleitungsmitglieder, Schulaufsichtsbeamte, Schüler\*innen, Eltern sowie Verbände und Organisationen in der Bildungsregion Berlin-Brandenburg.



In der dezentralen Organisationsstruktur der Regionalen Fortbildung im Land Berlin ist die Fortbildung für die beruflichen Schulen als eigene Region 13 verankert. Sie unterbreitet auf der Grundlage des Lehrkräftebildungsgesetz (LBiG) den Lehrkräften in allen Bereichen des „Handlungsrahmens Schulqualität“ Angebote zur professionellen Entwicklung ihres pädagogischen Handelns.

---

## Informationsbereich



Wir zeigen, dass Jugendliche unabhängig von ihrer Herkunft erfolgreich sein können.



itslearning ist das personalisierte Lernmanagementsystem, mit über 7 Millionen aktiven Nutzern weltweit und somit Europas größter LMS-Anbieter für Schulen. Informationen zum Lernen mit Plattform und individuelle Demos unter: <http://itslearning.com/de>

The logo for edu; labs is a black rectangle with the text "edu; labs" in a white, lowercase, sans-serif font. The semicolon is a light blue color.

edu; labs

Unter [www.eduabs.de/oeer](http://www.eduabs.de/oeer) sammeln wir Unterrichtsideen für eine zeitgemäße Medienbildung, die auch in der Schule realisierbar ist. Zu unterschiedlichen Kompetenzen bietet die Sammlung erprobte Materialien, die unter offenen Lizenzen stehen. "edulabs" ist ein Projekt der Open Knowledge Foundation Deutschland e.V., in Kooperation mit [mediale.pfade.org](http://mediale.pfade.org) Verein für Medienbildung.

The logo for PACEMAKER is a dark blue square with the word "PACEMAKER" in white, uppercase, sans-serif font. Below it, in a smaller font, is the tagline "Schrittmacher für digitale Schulen".

PACEMAKER  
Schrittmacher für digitale Schulen

Pacemaker – Schrittmacher für digitale Schulen ist eine Bildungsinitiative von EDUCATION Y und Teach First Deutschland für mehr Bildungsgerechtigkeit durch systemische Schulentwicklung.



eTwinning – Das Netzwerk für Schulen in Europa  
eTwinning ist Teil des EU-Programms Erasmus+ und verbindet Schulen und Lehrkräfte in 42 Ländern Europas, um europäische Vielfalt und interkulturellen Austausch online ins Klassenzimmer zu holen.

