

Fachtagung "Handlungs- und Projektorientierung im Zeitalter der Digitalisierung"

am 4./5. Juni 2018 im LISUM (Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg), Ludwigsfelde,

in Kooperation mit der GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement

Programm Montag, 4. Juni				
Ab 12:30 h	Check in			
13:30-14:15 h	Begrüßung / Eröffnung Dr. Götz Bieber , Direktor des Landesinstituts für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM) Prof. Dr.-Ing. Helmut Klausing , Präsident der GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement e.V. Anne Hoffmeister (Regionale Fortbildung Berlin)			
14:15-15:00 h	Keynote Prof. Dr. Bardo Herzig , Uni Paderborn, Professor für Allgemeine Didaktik, Schulpädagogik und Medienpädagogik Handlungs- und Projektorientierung als zeitgemäße Formen des Lernens im Zeitalter der Digitalisierung			
	Sektion A	Sektion B	Sektion C	Sektion D
	Digitale Medien im Unterricht	Schulentwicklung und Digitalisierung	Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht	Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien
Einführungsvorträge				
15:15-16:00 h	Christian Richter , LISUM <i>Unterricht 4.0 – Was Schule vom Internet lernen kann</i>	Lea Decker , Schülerin am John-Lennon-Gymnasium <i>Zeitgemäßes Lernen in der Schule zwischen Anspruch und Wirklichkeit - aus Sicht einer Schülerin</i>	Patrick Nachtigall , Spielpädagoge <i>Warum und wie man mit Spielen gut lernen kann</i>	Dr. Antonio Piscopo, Verena Wagner , Teach First Deutschland <i>Projektmanagement und Digitalisierung für mehr Teilhabe</i>
Workshops				
16:30-18:00 h	Björn Nölte , Oberstufenkoordinator Voltaireschule Potsdam <i>Digitale Werkzeuge im Schulunterricht</i>	Raik Friedrich , Regionale Fortbildung Berlin <i>Lernraum Berlin: die Lernplattform als Ausgangspunkt und Schnittstelle des Unterrichts mit digitalen Medien.</i>	Georg Drunkemühle (Pädagoge) und Schülerinnen der Wilhelm Wagenfeld Schule Bremen <i>Spielentwicklung als Unterrichtsprojekt</i>	Valerie Naske , Teach First Deutschland <i>Kahoot, ClassDojo und Serlo: Digitale Medien im DAZ-Unterricht</i>
18:30-21:30 h	Abendprogramm			

Programm Dienstag, 5. Juni				
Ab 08:30 h	Check in			
09:00-09:45 h	Keynote Jöran Muuß-Merholz , Diplom-Pädagoge und Geschäftsführer Jöran und Konsorten (Schwerpunkt: Bildung im Zeitalter des digitalen Wandels) Warum die Digitale Revolution des Lernens (bis jetzt) gescheitert ist			
	Sektion A	Sektion B	Sektion C	Sektion D
	Digitale Medien im Unterricht	Schulentwicklung und Digitalisierung	Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht	Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien
Einführungsvorträge				
10:00-10:45 h	Prof. Dr. Jochen Kuhn , TU Kaiserslautern, Didaktik der Physik <i>Experimente mit Smartphone, Tablet-PC & Co. für den Physikunterricht</i>	Oliver Bouwer , Landesinstitut für Schule Bremen <i>Digitalisierung als Projekt am Beispiel der landesweiten Implementation der Lernplattform Itslearning in Bremen</i>	Martin Steinicke , Wissenschaftlicher Mitarbeiter, HTW Berlin <i>Gamification für das Lernen in der Arbeitswelt von morgen</i>	Prof. Dr. habil. Christoph Igel , Professur für Bildungstechnologie, TU Chemnitz, Wiss. Leiter des Educational Technology Lab des Deutschen Forschungszentrums für Künstliche Intelligenz (DFKI) in Berlin: <i>Künstliche Intelligenz und Berufliche Bildung.</i>
Workshops				
11:00-12:30 h	Stefan Schwarz , Schulbereichsleiter und Sonderpädagoge, Oberlinsschule Potsdam <i>Praxiserprobte Unterrichtsprojekte und –szenarien mit digitalen Medien</i>	Nico Tobias Wirtz , John-Lennon-Gymnasium Berlin, Beauftragter für digitale Schulentwicklung <i>Das dynamische Curriculum: Mit dem Learning-Management-System effektive und funktionale Schulentwicklung gestalten</i>	Stefan Lange , Dipl. Betriebswirt (BA)/Dipl. Handelslehrer, Berufsbildende Schulen Wittenberg <i>Digitale Lernspiele im Unterrichtsalltag</i>	Dr. Walter Jaisli , Software-Entwickler & Beate Vogel , Landesinstitut für Schule Bremen <i>PM-Tool - ein digitales Werkzeug für das handlungs- und projektorientierte Lernen</i>
12:30-13:30 h	Mittagspause			
Workshops				
13:30-15:00 h	Chris Höppner, Kristin Narr , bildungsideen.org <i>Basiscurriculum Medienbildung für Lehrkräfte - Lernen mit und über Medien</i>	Marina Weisband , politik-digital.de <i>Digitale Werkzeuge zur Förderung von Partizipation und demokratischem Handeln: Projekt „aula–Schule gemeinsam gestalten“</i>	Nils Karn , Hasso-Plattner-Instituts (HPI) <i>Die Schul-Cloud: eine zukunftsorientierte Lehr- und Lerninfrastruktur für Schulen</i>	Estuardo Calderon Scheel , Project Solutions GmbH, Antje Leitert , Regionale Fortbildung Berlin: <i>Integrationsprojekt „Video Challenge“ – eine erlebnispädagogische Möglichkeit für den Erwerb von Projektkompetenz</i>

15.30-16:30 h

Abschluss

Plenum / Podium:

Chancen und Risiken der Zusammenarbeit zwischen Digitalwirtschaft und Schule: Sollten Digitalwirtschaft und Schulen stärker zusammenarbeiten? Wie kann eine Zusammenarbeit von Unternehmen und Schulen aussehen?