

Fachtagung "Handlungs- und Projektorientierung im Zeitalter der Digitalisierung" am 4./5. Juni 2018 im LISUM (Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg), Ludwigsfelde, Kooperation GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement e.V., LISUM und Regionale Fortbildung Berlin

## Programm Montag, 04. Juni 2018

Ab 12:30 h	Check in				
13:30-14:15 h	<b>Begrüßung / Eröffnung</b> <b>Dr. Götz Bieber</b> , Direktor des Landesinstituts für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM) <b>Prof. Dr.-Ing. Helmut Klausung</b> , Präsident der GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement e.V. <b>Anne Hoffmeister</b> , Regionale Fortbildung Berlin, Operative Schulaufsicht berufliche und zentral verwaltete Schulen				
14:15-15:00 h	<b>Keynote</b> <b>Handlungs- und Projektorientierung als zeitgemäße Formen des Lernens im Zeitalter der Digitalisierung</b> Prof. Dr. Bardo Herzig				
	<b>Sektion A</b>	<b>Sektion B</b>	<b>Sektion C</b>	<b>Sektion D Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien</b>	<b>Open Space</b>
	<b>Digitale Medien im Unterricht</b>	<b>Schulentwicklung und Digitalisierung</b>	<b>Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht</b>		
<b>Einführungsvorträge</b>					
15:15-16:00 h	<b>Unterricht 4.0 – Was Schule vom Internet lernen kann</b> Christian Richter	<b>Wie digital sind unsere Schulen? – Zwei Schülerinnen berichten</b> Noomi Blumenberg & Lea Decker	<b>Warum und wie man mit Spielen gut lernen kann</b> Patrick Nachtigall	<b>Projektmanagement und Digitalisierung für mehr Teilhabe</b> Dr. Antonio Piscopo & Verena Wagner	
<b>Workshops</b>					
16:30-18:00 h	<b>Digitale Werkzeuge im Schulunterricht</b> Björn Nölte	<b>Lernraum Berlin: die Lernplattform als Ausgangspunkt und Schnittstelle des Unterrichts mit digitalen Medien</b> Raik Friedrich	<b>Unterrichtsprojekt "Social Gaming im Hotel" - Schülerinnen entwickeln ein Gestaltungskonzept für Hotels</b> Georg Drunkemühle Mara Harjes & Anna Otten	<b>Kahoot, ClassDojo und Serlo: Digitale Medien im DAZ-Unterricht</b> Valerie Naske	<b>Projektmanagement-Zertifizierung von Schülerinnen und Schülern</b> Ira Meichsner
18:30-21:30 h	<b>Sommer-BBQ</b>				

Fachtagung "Handlungs- und Projektorientierung im Zeitalter der Digitalisierung" am 4./5. Juni 2018 im LISUM (Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg), Ludwigsfelde, Kooperation GPM Deutsche Gesellschaft für Projektmanagement e.V., LISUM und Regionale Fortbildung Berlin

## Programm Dienstag, 05. Juni 2018

Ab 08:30 h Check in

09:00-09:45 h **Keynote**  
**Warum die Digitale Revolution des Lernens (bis jetzt) gescheitert ist**  
Jöran Muuß-Merholz

	<b>Sektion A</b> <b>Digitale Medien im Unterricht</b>	<b>Sektion B</b> <b>Schulentwicklung und Digitalisierung</b>	<b>Sektion C</b> <b>Spielend lernen – analoge und digitale Spiele im Unterricht</b>	<b>Sektion D Handlungs- und Projektorientierung mit digitalen Medien</b>	<b>Open Space</b>
<b>Einführungsvorträge</b>					
10:00-10:45 h	<b>Experimente mit Smartphone, Tablet-PC &amp; Co. für den Physikunterricht</b> Prof. Dr. Jochen Kuhn	<b>Digitalisierung als Projekt am Beispiel der landesweiten Implementation der Lernplattform Itslearning in Bremen</b> Oliver Bouwer & André Sonnenburg	<b>Gamification für das Lernen in der Arbeitswelt von morgen</b> Martin Steinicke	<b>Künstliche Intelligenz und Berufliche Bildung.</b> Prof. Dr. habil. Christoph Igel	
<b>Workshops</b>					
11:00-12:30 h	<b>Praxiserprobte Unterrichtsprojekte und –szenarien mit digitalen Medien</b> Stefan Schwarz	<b>Das dynamische Curriculum: Mit dem Learning-Management-System effektive und funktionale Schulentwicklung gestalten</b> Nico Tobias Wirtz	<b>Digitale Lernspiele im Unterrichtsalltag</b> Stefan Lange	<b>PM-Tool - ein digitales Werkzeug für das handlungs- und projektorientierte Lernen</b> Dr. Walter Jaisli & Beate Vogel	<b>Digitale Medien in internationalen Unterrichtsprojekten: Mit eTwinning Europa entdecken</b> Klaus Kurek & Carmen Quintela González
12:30-13:30 h	<b>Mittagspause</b>				

Fortsetzung nächste Seite

## Workshops

13:30-15:00 h	<b>Basiscurriculum Medienbildung für Lehrkräfte - Lernen mit und über Medien</b> Chris Höppner & Kristin Narr	<b>Digitale Werkzeuge zur Förderung von Partizipation und demokratischem Handeln: Projekt „aula-Schule gemeinsam gestalten“</b> Marina Weisband	<b>Die Schul-Cloud: eine zukunftsorientierte Lehr-und Lerninfrastruktur für Schulen</b> Nils Karn	<b>Video Challenge - eine erlebnispädagogische Möglichkeit für den Erwerb von Projektkompetenz</b> Estuardo Calderon Scheel & Antje Leitert
---------------	--	--	--	---

## 15.30-16:30 h Abschlussplenum

### Chancen und Risiken der Zusammenarbeit zwischen Digitalwirtschaft und Schule:

Sollten Digitalwirtschaft und Schulen stärker zusammenarbeiten? Wie kann eine Zusammenarbeit von Unternehmen und Schulen aussehen?

Moderation:

Norman Heydenreich - stellv. Beiratsvorsitzender GPM-Aktionsprogramm "Mit Projekten Deutschlands Zukunft gestalten"

Teilnehmende:

Joachim Maiß – Schulleiter MMBBS Hannover, Landesvorsitzender des VLW Niedersachsen und Bundesvorsitzender des Bundesverbandes der Lehrkräfte für Berufsbildung BvLB

Dr. André Göbel – Capgemini Germany

Martin Lorenz – Geschäftsführer Itslearning Deutschland

Dr. Nikolai Neufert – Verband Bildung und Erziehung (VBE) Berlin

Christina Adler – Verband Bildung und Erziehung, Vizepräsidentin Brandenburgischer Pädagogen Verband (BPV)