



2. NETZWERKTREFFEN IM FÖRDERPROGRAMM "SCHULE IN DER DIGITALEN WELT"

WORKSHOPBESCHREIBUNGEN

WS1: Digitales Lernen und Inklusion

Thomas Moch, Fachberater IT an Förderschulen, Beratungsrektor
Systembetreuung

Lernen mit digitalen Medien oder Lernen über digitale Medien stellt Schüler*innen mit sonderpädagogischem Förderbedarf (und deren Lehrer*innen) vor besondere Herausforderungen, bietet aber auch Chancen. Im Unterricht werden einerseits neue Formen des Lernens, der Differenzierung und der Individualisierung ermöglicht. Andererseits eröffnet sich für Lernende ein Abbau von Barrieren und die Teilhabe am kulturellen und sozialen Leben. Im Workshop zeige ich Beispiele aus einem Förderzentrum geistige Entwicklung. Es werden Organisationsformen dargestellt und die Möglichkeiten der individuellen Anpassung von Lernsettings aufgezeigt und zur Diskussion gestellt.

WS2: Schulrecht in der digitalen Welt: Datenschutz, Kinder- und Jugendmedienrecht, Urheberrecht

Julia E. Herbst, Referentin für Schulrecht und WBT im Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur, Mecklenburg-Vorpommern und Julius E. Herbst, Referent und zertifizierter Datenschutzbeauftragter, ASH – Aktuelles Schulrecht Herbst

Mit Inkrafttreten der DSGVO wurde die Notwendigkeit der Information und Unterstützung zur Umsetzung rechtlicher Veränderungen in diesem Bereich in allen Bildungsbereichen deutlich. Grundlagen des Datenschutzes und Grundsätze der Verarbeitung von personenbezogenen Daten im schulischen Alltag sind auch eineinhalb Jahre nach in Kraft treten der DSGVO in einigen Bereichen in der Umsetzung eine Herausforderung. Der Workshop thematisiert das Spannungsfeld zwischen rechtmäßigem Handeln der Schule und der Anforderung an Innovation und Fortschritt der Digitalisierung in deutschen Schulen. Dabei sind Haltung und Umgang von Lehrkräften und Schulleitungen mit dem Datenschutz in Schulen entscheidend für die rechtmäßige Nutzung digitaler Medien.

Schüler*innen zur Wahrung von Persönlichkeitsrechten zu bilden und zu erziehen kann nur gelingen, wenn Lehrkräfte als Vorbilder selbst Grundrechte achten und ihrerseits rechtstreu handeln. Im Ergebnis wird deutlich: Datenschutz ist Demokratieerziehung! Aber auch: Der rechtmäßige Umgang mit personenbezogenen Daten in der Schule ist möglich.



WS3: Digitalisierung und Partizipation

Daniel Seitz, Geschäftsführer, medialepfade.org – Verein für Medienbildung e.V.

Digitale Medien erweitern den Klassenraum nicht nur um Zugang zu (freiem) Wissen, (un-)erwünschten Kommunikationsräumen und zentralen Lebenswelten der Schüler*innen, sie bieten auch die Chance für Partizipation. Im Workshop werden wir uns einen praxisbezogenen Überblick über spannende Projekte verschaffen, die erfolgreich sowohl schulisch als auch außerschulisch durchgeführt werden.

Anschließend werden wir exemplarisch ein partizipatives sozialräumliches Medienprojekt mit VR (virtual reality) durchführen, um einen Eindruck zu bekommen, wie mit einfacher Ausstattung und BYOD Beteiligung verwirklicht werden kann.

WS4: Didaktischer Einsatz von digitalen Medien

Andreas Hofmann, Medienberater, Trainer, Coach

Dieser Workshop bietet die Möglichkeit, basierend auf meiner über 10 jährigen schulischen Erfahrung mit digitaler Technik, praxisnah, kritisch und motivierend Gedanken und Erfahrungen auszutauschen, Fragen zu stellen und Wege gemeinsam zu strukturieren. Wege für ihren Unterricht und ihre Schulen, wie man die digitale Transformation in den zähen Prozess der Schulentwicklung in Bewegung setzen kann. Mithilfe kleiner Tools und Plattformen werde ich aufzeigen, dass das Implementieren digitaler Technik kein Hexenwerk ist. Mit Vernetzung, Neugier, einem gelebten Konzept und der Einsicht, dass das Internet definitiv nicht mehr weggehen wird, kann man schnell erste Schritte gehen und den Change als große Chance erkennen.

WS5: Schulentwicklungsbausteine zur Unterstützung von digitalen Veränderungsprozessen an Schulen

Bianca Ely und Jacob Chammon, Produkt- und Projektmanagement, Forum Bildung Digitalisierung

Schulen stehen heute vor der Aufgabe, zeitgemäße Bildungsprozesse zu ermöglichen und Kompetenzen zu stärken, die junge Menschen in der digitalisierten Welt benötigen. Das Forum Bildung Digitalisierung erarbeitet derzeit Schulbausteine für gute Schule in der digitalen Welt. Das Selbstlernmaterial richtet sich an erweiterte Schulleitungsteams und unterstützt Prozesse der Unterrichts-, Personal- und Organisationsentwicklung. Die Schulbausteine werden als open educational resources online veröffentlicht und kontinuierlich erweitert. Der Workshop gibt Einblick in prototypische Schulbausteine und ermöglicht Raum für Feedback, Ausprobieren und Gespräch.





STIFTERVERBAND

Bildung. Wissenschaft. Innovation.

 **Heinz Nixdorf Stiftung**

WS6: „Wie funktioniert das?“ - Informatik spielerisch begreifen

Anja Gärtig-Daugs und Alexander Werner, Otto-Friedrich-Universität Bamberg

Wie kommt das Foto von der Digitalkamera auf den Computermonitor?
Wie findet der Computer so schnell die Kontaktinformation von meiner Freundin?
Im Workshop soll anhand der „Experimentierkiste Informatik“ ein Lehr- und Lernkonzept vorgestellt werden, das den Schüler*innen mithilfe von begreifbaren, haptischen Materialien die grundlegenden Funktionsprinzipien von digitalen Medien nahe bringen soll. Nachdem sich die Schüler*innen diese „unplugged“ mithilfe der Experimentierkiste angeeignet haben, bieten kindgerechte Anwendungsprogramme und die Arbeit mit digitalen Medien ihnen Raum diese Funktionskonzepte wiederzuentdecken.

WS7: Green Screen im Unterricht

Verena Knoblauch, Friedrich-Staedtler-Schule Nürnberg

Mithilfe der Green Screen Technik können für die Schüler*innen Situationen des alltäglichen und nicht-alltäglichen Lebens fantasievoll erfahrbar gemacht werden. Live Reportagen aus Griechenland, Italien und China? Im Einhornkostüm bei einer Modenschau mitlaufen? Mit der Green Screen Technik ist das kein Problem. Im Workshop werden vielfältige Beispiele und Ideen aus der Schulpraxis vorgestellt. Danach können die Teilnehmenden selbst aktiv werden.

WS8: „Propaganda“ - Nachrichtenkompetenz bei Lehramtsstudierenden

Alexandra Habicher, Universität zu Köln

Die Fähigkeit zur Reflexion und das Bewusstsein über den Wahrheitsgehalt und die Hintergründe von Nachrichten sind zentraler Bestandteil der Demokratieerziehung und bilden damit auch eine wichtige „digitale“ Kompetenz. Lehramtsstudierende sind in diesem Kontext wichtige Multiplikator*innen und sollten die Fähigkeiten besitzen, Schulen als Demokratie- und Journalistenschulen gestalten zu können. Der Workshop soll dazu einladen, Erfahrungen aus einem Begleitseminar in den Praxisphasen in Ansätze für die Schule zu übertragen und darüber zu diskutieren, wie neue Wege auf dem Weg zu informierter Partizipation am globalen Diskurs eröffnet werden können.



SCHULE IN DER
DIGITALEN WELT®



STIFTERVERBAND
Bildung. Wissenschaft. Innovation.

Heinz Nixdorf Stiftung

WS9: MedienScouts: Ein Peer-to-Peer-Projekt zur Förderung der Medienkompetenz von Schüler*innen, Lehrkräften und Eltern

Hendrik Roßmann und Miriam Pooker, Gemeinschaftsschule Neumünster-Brachenfeld

Wie MedienScouts aus der Schülerschaft die tägliche Arbeit im Lehren und Lernen an der Schule unterstützen können und auch im Kontakt mit den Schüler*innen und ihren Eltern von Bedeutung sein können, soll anhand des an der Gemeinschaftsschule Neumünster-Brachenfeld gestarteten Projekts gezeigt werden. Wie genau das aussieht und wie ein ebensolches Projekt auch an der eigenen Schule ins Leben gerufen werden kann, davon berichten Hendrik Roßmann und Miriam Pooker in diesem Workshop.

WS10: „Digitalisierung“ – Was meinen wir damit eigentlich und wie kommen wir zu einem gemeinsamen Verständnis darüber?

Ann-Kathrin Watolla, Technische Universität Hamburg und Sascha Nikolai Wranik, Kay Tauber, Berufliche Schule Fahrzeugtechnik Hamburg

„Welches Bild hast Du im Kopf, wenn Du an Digitalisierung im Kontext von Schule denkst?“ - Dies ist die zentrale Leitfrage, die uns durch den Workshop führen soll. Denn jedem*jeder Einzelnen von uns erscheinen andere Bilder und Vorstellungen, wenn er*sie an den abstrakten Metabegriff „Digitalisierung“ denkt. Im Workshop soll deshalb nochmal individuell der Frage nachgegangen werden, was der Begriff „Digitalisierung“ für jede*n von bedeutet. Ziel des Workshops soll es dabei sein, die vielfältigen Vorstellungen und Bilder der Teilnehmenden sichtbar zu machen und diese zu einem gemeinsamen Verständnis von „Digitalisierung“ zu verbinden.

WS11: Coding in der Grundschule mit dem „Bee-Bot“

Susanne Palmer Parreira, FAU Nürnberg

Der „Bee-Bot“ – ein kleiner Bodenroboter in Bienenoptik – ermöglicht bereits Grundschulkindern auf spielerische Art und Weise etwas über die Bewegungsabläufe von Robotern zu lernen und diese entsprechend zu programmieren. Durch den Umgang mit dem „Bee-Bot“ werden bei den Kindern Kompetenzen im Bereich der algorithmischen Logik des Programmierens und des Fehlerfindens (Debugging) gefördert. Im Workshop soll anhand eines Erfahrungsberichts die praktische Arbeit mit dem „Bee-Bot“ vorgestellt und Einsatzmöglichkeiten diskutiert werden. Nicht zuletzt soll es im Workshop die Möglichkeit dazu geben, die „Bee-Bots“ auch selbst auszuprobieren.



SCHULE IN DER
DIGITALEN WELT®



WS12: Gamification als Schlüssel zu „trockenen“ Themen? Erfahrungen mit dem Planspiel „Ortho & Graf“ im Deutschunterricht

Julia Huismann und Jenny Bartz, Josef-Albers-Gymnasium Bottrop

Lernen mit Spaß leicht gemacht: Im Workshop soll anhand des online-basierten Planspiels „Ortho und Graf“ diskutiert werden, inwieweit Gamification-Elemente gezielt dazu eingesetzt werden können, um Schüler*innen auf spielerische Weise dazu zu bringen, sich selbstgesteuert und in Kooperation mit Mitschüler*innen mit als „trocken“ empfundenen Lerninhalten zu beschäftigen. Das Planspiel „Ortho und Graf“ nimmt dabei ganz konkret das Beispiel der Vermittlung von Kompetenzen zu Rechtschreibung und Grammatik in den Fokus.

WS13: „Zusammen statt alleine“ - Die Chancen offener Bildungsmaterialien für Unterricht und Lehre

Alexandra Habicher, Universität zu Köln

„Verwahren & Vervielfältigen“, „Verwenden“, „Verarbeiten“, „Vermischen“ und „Verbreiten“. Die „5 V-Freiheiten“ sind in der Musikbranche längst Standard. Auch bei der Weiterentwicklung offener Lernmaterialien können sie uns nützlich sein und dadurch völlig neue Möglichkeiten des Lehrens und Lernens eröffnen. Nach einem Impuls zum Thema sollen im Workshop gemeinsam praktische Beispiele für OERs betrachtet werden und wie diese ganz konkret für den Unterricht eingesetzt werden können. Darüber hinaus soll im Workshop Raum gegeben werden, Ideen für eigene Beispiele zu entwickeln.

WS14: Blick in den Maschinenraum

Christian Wedell, Werkstattschule Rostock

„Breitband“ und „WLAN“ werden am häufigsten genannt, wenn es um die Voraussetzungen für modernen Unterricht geht. Doch wie muss der Maschinenraum – die IT einer Schule – gestaltet werden, um für die Zukunft gewappnet zu sein? Ist es möglich die Bedarfe von morgen schon heute zu kennen? Was es braucht, um der Möglichkeit für digitale Innovationen im Unterricht und damit den aktuellen Anforderungen für gutes Lernen und Lehren nachzukommen, darum soll es in diesem Workshop gehen.

WS15: Digitale Welt? Medien? Informatik? – Das „Wieso – Weshalb – Warum“ und auch „Wie“ rund um Lehren und Lernen in der digitalen Welt

Nadine Bergner und Sindy Riebeck, TU Dresden

„Was ist ein Algorithmus?“, „Was versteht man unter Modellieren?“, „Warum sollen meine Schüler*innen genau *dies* wissen und lernen?“ Und: „Wie bringe ich es Ihnen zielgruppengerecht am besten bei?“ In diesem Workshop soll es um die grundsätzlichen Fragen rund um das „Warum“, „Was“ und „Wie“ der medialen Kompetenz-Vermittlung an Schüler*innen gehen. Indessen gibt es auch die Möglichkeit konkrete Lehr- und Lernmaterialien zur Vermittlung der besprochenen Kompetenzen praktisch kennenzulernen.

