

Impulsareal LERNEN DER ZUKUNFT | FUTURE LEARNING

Programm Bühne

Noch mehr Programm finden Sie im Makerspace und im digitalen Klassenzimmer

Samstag, 25.1.2020

Ein Barcamp ist ein für jede*n offenes Konferenzformat, bei dem Teilnehmer zu TeilgeberInnen werden und spontan 45-minütige Sessions, Gespräche, Workshops anbieten. Ein 5-10-minütiger Input, dann Erfahrungsaustausch und Diskussion. Bei diesem Mixed Barcamp existiert bereits eine Reihe von Session-VORSCHLÄGEN.

Die Barcamp Sessions finden im Bühnereal, Makerspace und Digitalen Klassenzimmer statt.

11:00 – 15:00 Uhr	Highlight – Barcamp Day <i>Gesamtleitung Christian Füller – Mitarbeit EduPnx und Paul Wege</i>		
11:00 – 12:00 Uhr	Mixed Barcamp mit Lehrern und Unternehmern – Das Lernen von morgen in Schule und Wirtschaft Einführung in den Tag – Vorstellungsrunde und Sessionplanung für den Tag		
12:00 – 13:00 Uhr	BARCAMP Session-Vorschlag 1 „Was kann Schule von Innovationsprozessen in der Wirtschaft lernen?“ Der Workshop richtet sich an Lehrer und Firmenangehörige, die ihre Erfahrungen in der Digitalisierung austauschen sollen. Was motiviert Mitarbeiter? Welche Skills sind gefragt? Top down oder bottom up? Technik vor Kultur? Welche Tools helfen? <i>Matthias Wrede, Unternehmer und Berater, Apandia GmbH, Bremen</i>	BARCAMP Session 2 Erste Runde Barcamp offen für Vorschläge von TeilgeberInnen	BARCAMP Session-Vorschlag 3 „Kuratieren mit Wakelet: Wie verändern digitale Medien den Unterricht?“ Ines Bieler, Gymnasiallehrerin und Lehrerbildnerin stellt das Tool Wakelet vor Austausch mit den Teilnehmern <i>Ines Bieler, Zentrum für Lehrerbildung, Uni Halle-Wittenberg</i>
13:00 – 14:00 Uhr	BARCAMP Session-Vorschlag 4 „Coding als digitales Werkzeug verstehen. Kompetenzen des 21. Jahrhunderts“ <i>Annenieke Frank, Gründerin des Start-ups EduHeroes, Berlin</i>	BARCAMP Session 5 Zweite Runde Barcamp offen für Vorschläge von TeilgeberInnen	BARCAMP Session-Vorschlag 6 „Maker Education in der Regelschule – Wir basteln Mathe und Deutsch“ Paul Wege zeigt, wie man Making-Elemente in Fächer einbauen kann, die man vorher nicht mit praktischen Übungen in Verbindung gebracht hätte <i>Paul Wege, Lehrer, Maker, Gründer von Social-Tech</i>
14:00 – 15:00 Uhr	BARCAMP Session-Vorschlag 7 „Digitalisierung in Schule und Unternehmen: Parallelen im Change-Management“ Ines Müller-Vogt berichtet aus einem Schulgründungs- und Veränderungsprojekt und fragt: Kann man das eigentlich vergleichen? <i>Ines Müller-Vogt, Bauingenieurin, Bildungspunk, Change-Managerin</i>	BARCAMP Session 8 Dritte Runde Barcamp offen für Vorschläge von TeilgeberInnen	BARCAMP Session-Vorschlag 9 „Bullet Journaling – ein Workshop“ Bullet Journaling ist Teil des digital Detox und ein Verfahren der Entschleunigung und Selbstachtsamkeit. Die beiden Tutorinnen erklären, wie man seine Agenda per Hand selbst schreibt, ohne Termine und Pläne zu verlieren. Vorstellen verschiedener Bullet Journals und Stifte, Abgrenzung zu Kalligraphie und Handlettering <i>Zara Tariq, Sarah Krebs, Tutorinnen, Schreibzentrum Goethe-Universität, Frankfurt</i>

15:00 – 16:00 Uhr	„Digitales Quartett“ im Fishbowl-Format „Entwicklungsprozesse in Schule und Unternehmen: Soll Schule von der Wirtschaft lernen?“ <i>Christian Füller u. a. mit Elke Höfler, Ines Bieler, Zara Tariq</i>
16:00 – 17:00 Uhr	Präsentation „Thomas Lüdecke lädt ein zu einem Rundgang durch Makerspace und digitales Klassenzimmer“ <i>Thomas Lüdecke, Tablet Academy Deutschland</i>

Sonntag, 26.1.2020

Thementag Coden & Schreiben – Moderation Christian Füller	
10:30 – 11:15 Uhr	Gespräch Highlight – „Expedition in die digitale Welt – Einstiegs-Workshop (nicht nur) für Lehrer*innen“ Die Kultur der Digitalität. Der Workshop zeigt auf, was Newcomer und mittlererfahrene Nutzer bei der Digitalisierung erwarten. <i>Elke Höfler, Lecturer am Institut für Romanistik, Schwerpunkt: Fachdidaktik und Lehrveranstaltungen zu mediendidaktischen Themen, Universität Graz</i>
11:15 – 12:00 Uhr	Fachvortrag „Von der analogen Lehrkraft zur Lehrkraft 2.0“ Die Westermann Gruppe unterstützt Lehrkräfte auf dem Weg der Digitalisierung, damit diese digitale Möglichkeiten flexibel und zielorientiert für die ganze Klasse und sich selbst nutzen können. <i>Thomas Roser, Westermann Gruppe, Braunschweig</i>
12:00 – 12:45 Uhr	Hardtalk Wozu noch Handschrift, wenn alle tippen, wischen und Sprachbotschaften schicken? <i>Sarah Krebs, Tutorin, Schreibzentrum Goethe-Universität, Frankfurt</i>
12:45 – 13:30 Uhr	Workshop Highlight – Leichter lernen mit digitalen Tools für Hoch- und Tiefbegabte Individuelles Lernen ist DIE pädagogische Methode. Bei Lernern mit Handicaps wie bei Hochbegabten gibt es nur einmalige Lerntypen. Digitale Tools helfen, ihnen gerecht zu werden <i>Christine Skupsch, Counsellor bei IQ Beratung, Bad Soden</i>
13:30 – 14:15 Uhr	Gespräch mit Präsentation Analog, digital, postdigital: Mutation des Notierens Bullet Journals und Handlettering-Bögen bringen ein Revival des Analogen. Im nächsten Schritt werden handschriftliche Agenden parallel digitalisiert. Zara Tariq stellt die Methoden und Produkte vor <i>Zara Tariq, Tutorin, Schreibzentrum Goethe-Universität Frankfurt</i>
14:15 – 15:00 Uhr	Fachvortrag Tablets in der Grundschule: vom No-Go zum Must-have Sollten Kinder in der Grundschule bereits mit digitalen Technologien und Lernapps arbeiten oder bleibt der Klassenraum analoges Terrain? Hierzu gibt es in vielen Lehrerzimmern unterschiedlichste Ansichten. <i>Thomas Lüdecke, Tablet Academy Deutschland</i>
15:00 – 15:45 Uhr	Fachvortrag Digitale Werkzeuge für einfaches, mediengestütztes Unterrichten Neue Technologien ermöglichen einen einfachen, schnellen Einstieg in den digitalen Unterricht und bieten vom Anfänger bis hin zum Experten unbegrenzten Freiraum für kreative, digitale Unterrichtsgestaltung. <i>Dirk Zettl, Promethean GmbH, Essen</i>
15:45 – 16:30 Uhr	Fachvortrag Augmented reality. Play to learn the world Our aim is to show children that classic education devices (GLOBE, for instance) are still effective and interesting to play with. We want to take our children from 'life in the phone' to real life with digital features. <i>Alexander Tarasov Alaysky's PK Globen, Moscow, Russia</i>

Montag, 27.1.2020

Thementag Lernmethoden & Lernräume – Moderation Christian Füller	
10:30 – 11:45 Uhr	Gespräch Highlight – Hessens Wissenschaftsministerin Angela Dorn (Die Grünen) im Gespräch mit dem ersten Dozentenroboter Yuki und Prof. Jürgen Handke <i>Yuki ist der erste Lehrroboter: Kollege Computer</i> <i>Angela Dorn (Die Grünen), Hessische Ministerin für Wissenschaft und Kunst, Wiesbaden</i> <i>Prof. Dr. Jürgen Handke, Institut für Anglistik und Amerikanistik, Philippsuniversität Marburg</i>
11:45 – 12:30 Uhr	Präsentation/Gespräch Lernen in der Cloud: Wie Schüler*innen in Echtzeit zusammen lernen, schreiben, schneiden <i>Werner Grafenhain, WebWeaver. Grundlage der Sachsen-Cloud und der Cloud des Volkshochschulverbands, Köln</i>
12:30 – 13:15 Uhr	Fachvortrag Upskilling Lebenslanges Lernen von der Hochschule ins Unternehmen hin zu new skills! <i>Veronika Taube und Helmut Kausler, Steelcase AG, München</i>
13:15 – 14:00 Uhr	Fachvortrag Digitale Werkzeuge für einfaches, mediengestütztes Unterrichten Neue Technologien ermöglichen einen einfachen, schnellen Einstieg in den digitalen Unterricht und bieten vom Anfänger bis hin zum Experten unbegrenzten Freiraum für kreative, digitale Unterrichtsgestaltung. <i>Dirk Zettl, Promethean GmbH, Essen</i>
14:00 – 14:45 Uhr	Keynote Highlight – Lernräume und Lernformate im 21. Jahrhundert Digitales Lernen verändert nicht nur unseren Bildungsbegriff, sondern auch die Schule als Ort. Klassenzimmer verschwinden, neue fraktale Lernlandschaften mit Ateliers entstehen <i>Prof. Dr. Uta Hauck-Thum, Professorin für Grundschulpädagogik, LMU München</i>
14:45 – 15:30 Uhr	Digitales Quartett Highlight – Milliarden für die Digitalisierung der Schulen, aber nur Brosamen für die Start-ups <i>Christian Füller u. a. mit Prof. Dr. Uta Hauck-Thum</i>
15:30 – 16:15 Uhr	Fachvortrag Globes. Renewal story Globe is the classic educational device. It has long life from early terrestrial globes constructed in Persia and from "Erdapfel" made in 1492 by Martin Behaim to the modern digital device with augmented reality. <i>Alexander Tarasov Alaysky's PK Globen, Moscow, Russia</i>
16:15 – 17:00 Uhr	Führung „Thomas Lüdecke lädt ein zu einem Rundgang durch Makerspace und digitales Klassenzimmer“ <i>Thomas Lüdecke, Tablet Academy Deutschland</i>

Dienstag, 28.1.2020

Makerday Spielen & Kreieren – Moderation Christian Füller	
10:30 – 11:15 Uhr	Keynote Highlight – Das neue Zeitalter der Kreativität In ihrem Vortrag zeigt Dr. Stephanie Dreyfürst Beispiele dafür, wie man mit kreativen Methoden neue (Lern-)Wege beschreiben kann. Alte Gewohnheiten aufzubrechen fällt vielen schwer, aber wenn „Lebenslanges Lernen“ keine leere Floskel bleiben soll, braucht es neue und ungewöhnliche Perspektiven <i>Dr. Stephanie Dreyfürst, promovierte Germanistin und Schreibforscherin, erfindet und entwickelt neue kreative Produkte, etwa ein neues Schreibjournal für Studierende in der Abschlussphase des Studiums, Zarbock Media, Frankfurt</i>
11:15 – 12:00 Uhr	Workshop Experimente mit digitalen Werkzeugen Paul Wege ist mit Schülern der Gesamtschule zu Besuch und hat Basteleien aus seinem Makerspace mitgebracht <i>Paul Wege, Lehrer, Maker, Gründer von Social-Tech, Frankfurt</i>
12:00 – 13:00 Uhr	Fachvortrag Roboter und 3D-Druck in der Schule: Wir machen uns die Welt, wie sie uns gefällt Programmieren, Coding und Roboter sind Worte, die in Gesprächen rund um den Digitalpakt immer wieder fallen. Was kann man davon im eigenen Klassenraum jetzt schon umsetzen? <i>Thomas Lüdecke, Tablet Academy Deutschland</i>
13:00 – 14:00 Uhr	Gespräch Highlight – Digital durchstarten im Vorschulalter: mit und ohne Tablet! Viele Leute denken, Programmieren kann man nur am Rechner lernen – falsch. Anders Fuchs stellt mit Materialien der Firma Wehrfritz sein Konzept des Digitalisierens ohne digitale Geräte vor <i>Anders Fuchs, Wehrfritz, Bad Rodach</i>
14:00 – 15:00 Uhr	Digitales Quartett Highlight – Ist Basteln und Experimentieren deep learning? <i>Christian Füller u. a. mit Anders Fuchs, Dr. Stephanie Dreyfürst</i>

paperworld