Diggi17

Enter Next Level Learning

VORLÄUFIGES PROGRAMMHEFT
FEBRUAR 2017

© Bild: Fotolia, Anitta Ponne; Gestaltung: Viktoriya Lebedynska

ZfL Zentrum für LehrerInnenbildung

Universität zu Köln

rrzk

Universitäts- und Stadt Bibliothek Köln

ZUKUNFTS AGENTEN

Die VeranstalterInnen: Das Zentrum für LehrerInnenbildung gemeinsam mit dem Regionalen Rechenzentrum sowie der Universitäts- und Stadtbibliothekder Universität zu Köln in Kooperation mit den Zukunftsagenten

Inhaltsverzeichnis

Erfahren Sie mehr über die digitale Zukunft 3

Diskutieren Sie mit uns folgende Schwerpunkte 5

... drei Tage lang 6

Veranstaltungsort 7

Ablauf 8

Keynotes 10

Sundowner-Vorträge 13

Podiumsdiskussion 15

Frei wählbare Vorträge und Workshops 16

Workshops am Donnerstag 17

Vorträge am Donnerstag 18

Workshops am Freitag 20

Lernen Sie uns kennen 48

Erfahren Sie mehr über die digitale Zukunft

Die Tagung „**Diggi17 – Enter Next Level Learning**“ stellt das Highlight des ZfL-Themenjahres 2017 „Digitalisierung meets LehrerInnenbildung“ dar. Sie findet vom 27. – 29. September 2017 an der Universität zu Köln statt und richtet sich an AkteurInnen der LehrerInnenbildung, Lehrende in Schulen und Hochschulen, NachwuchswissenschaftlerInnen und zukünftige Lehrkräfte sowie Interessierte mit Bezug zu Bildung und Digitalisierung.

Auf der Tagung werden BesucherInnen und ExpertInnen aus Wissenschaft und Schule sowie aus LehrerInnenbildung und Arbeitswelt zusammengebracht, um gemeinsam über Entwicklungen der Digitalisierung im Kontext von Lehren und Lernen zu diskutieren.

- Wie können die Lernwelten der Zukunft aussehen?
- Welche Kompetenzen erfordern diese von Lehrer- und Schülerschaft?
- Wie wirkt sich die digitale Transformation gesamtgesellschaftlich aus und welche wechselseitigen Wirkungen zwischen Bildung, Arbeit und Gesellschaft sind besonders zu beachten?

Die Inhalte der Tagung beschäftigen sich dabei in unterschiedlichster Weise mit den drei Schwerpunkten: #education, #brain, #work&play.

Das Zentrum für LehrerInnenbildung und seine Kooperations-partnerInnen laden Sie herzlich an die Universität zu Köln ein, Ihr Wissen und Können zu erweitern, zu hinterfragen und zu teilen. Es erwarten Sie neben Keynotes, Sundowners, einer Podiumsdiskussion sowie Vorträgen und Workshops eine Reihe von offenen Formaten zum Austausch und Lernen. Sie haben stets auch die Chance, digitale Methoden und Innovationen auszuprobieren.

Die VeranstalterInnen der Diggi17-Tagung sind das Zentrum für LehrerInnenbildung gemeinsam mit dem Regionalen Rechenzentrum sowie der Universitäts- und Stadtbibliothek der Universität zu Köln in Kooperation mit den Zukunftsagenten.

Diskutieren Sie mit uns folgende Schwerpunkte ...

#education: Ein Wunsch an Digitalisierung lautet, dass das Klassenzimmer zum globalen Raum wird, in dem individuellen Lernbedürfnissen entsprochen werden kann.

- Wie könn(t)en digitale Medien zur Weiterentwicklung von Lehr- und Lernprozessen sinnvoll beitragen?
- Welche Kompetenzen von Lehrenden sind dafür gefragt?
- Was ist in der Aus- und Weiterbildung von Lehrenden gefordert?

#brain: Bei der Gestaltung von angemessenen (digitalen) Lernumgebungen hilft ein besseres Verständnis darüber, wie und wann man am besten lernt.

- Was hat das menschliche Lernen mit dem Lernen von superintelligenten Maschinen gemein und worin unterscheiden sie sich?
- Wie wirken sich unterschiedliche multimediale Angebote auf das Lernen aus?
- Was können solche Erkenntnisse zur Weiterentwicklung von Lehr- und Lernprozessen mit digitalen Medien beitragen?

#work&play: Die aktuellen technologischen Entwicklungen wirken sich auf alle Lebensbereiche aus. Somit ist die Herausforderung, Lösung zu finden, wie Brücken zwischen dem Bildungswesen und anderen Bereichen wie etwa der Alltagswelt und der Berufswelt 4.0 geschlagen werden können.

- Welche technischen Entwicklungen nutzen Kinder, Jugendliche und Erwachsene bereits im Alltag und in der Arbeitswelt?
- Auf welche (Arbeits-) Welt gilt es, SchülerInnen vorzubereiten?
- Wie verändert die Digitalisierung die Rolle von LehrerInnen und anderen AkteurInnen des Bildungswesens?

… drei Tage lang

Mit dem Auftakt der Tagung am späten Mittwochnachmittag bekommen die BesucherInnen eine Vorstellung dessen, wie sich die Arbeitswelt sowie Lehr- und Lernprozesse durch „Künstliche Intelligenz“ in naher Zukunft weiter verändern können.

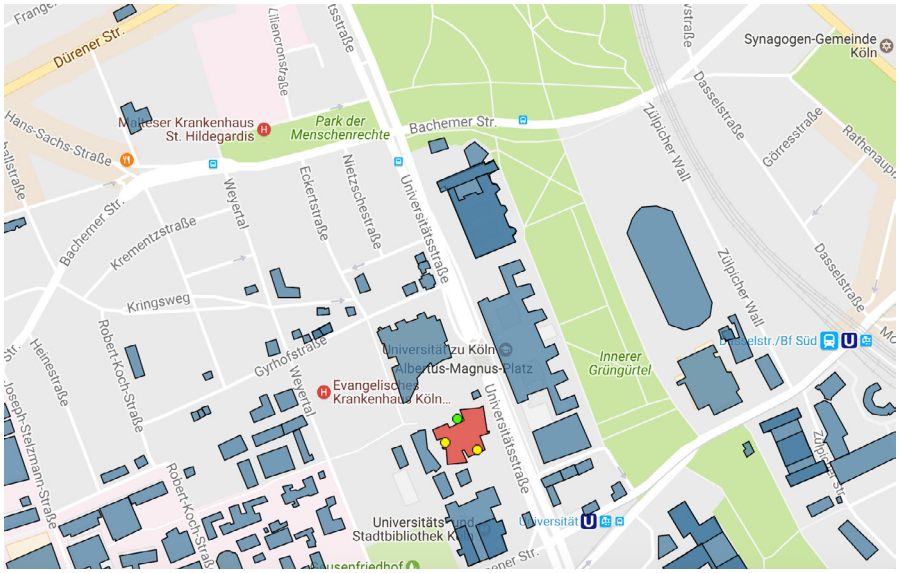
An den beiden Folgetagen haben die BesucherInnen Zeit, um durch den Austausch mit ExpertInnen aus Forschung und Praxis u.a. mehr zu aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnissen, technischen Innovationen und praktischen Anwendungsideen zu erfahren.

Hierzu steht Ihnen ein breites Portfolio zur Auswahl, aus dem Sie das Tagungsprogramm so zusammenstellen können, das Ihren individuellen Wünschen und Bedürfnissen gerecht wird.

Zum Abschluss werden die Themen und Fragestellungen der drei Tage am Freitagnachmittag mit ausgewählten Podiumsgästen durch die folgende These miteinander verknüpft: **„Programmiere oder du wirst programmiert?!“ – Brauchen wir ein Pflichtfach Informatik?**

Die Podiumsdiskussion ist eine öffentliche und kostenlose Zusatzveranstaltung zur Tagung.

Veranstaltungsort



Adresse

Universitätsstraße 35 | 50931 Köln, Hörsaalgebäude Gebäude 105
Universität zu Köln

Anreise mit der Bahn

Mit öffentlichen Verkehrsmitteln ist das Neue Seminargebäude am einfachsten mit der Linie 9, Haltestelle Universität, zu erreichen.

Von Köln Hauptbahnhof

Vom Hauptbahnhof fahren Sie mit den U-Bahn Linien 16 oder 18 zwei Stationen bis zum Neumarkt. Dort steigen Sie dann oberirdisch in die Linie 9 Richtung Sülz/Universität ein.

Mit der Linie 9 fahren Sie vier Stationen bis Universität. Dort steigen Sie aus und biegen in Fahrtrichtung rechts in die Universitätsstraße ein, bis Sie zum Albertus-Magnus-Platz (Hauptgebäude) gelangen. Das Hörsaalgebäude befindet sich gegenüber dem Philosophikum am Albertus Magnus Platz. Die Fahrt dauert ungefähr 20 Minuten.

Ablauf

MITTWOCH

Ab 16:30 Uhr	Registrierung
17:00 – 17:15 Uhr	Willkommen, Anmoderation
17:15 – 19:00 Uhr	**#keynote-brain** von Prof. Dr. Christian Bauckhage mit anschließender Diskussion
ab 19:00 Uhr	Fingerfood und Networking

DONNERSTAG

Ab 09:30 Uhr	Willkommenskaffee, Registrierung
10:00 – 11:00 Uhr	Begrüßung **#diggilog – opening talk** mit Prof. Dr. Stefan Herzig (Prorektor für Lehre und Studium der Universität zu Köln), Prof. Dr. Ulrich Lang (Direktor des Regionalen Rechenzentrums derUniversität zu Köln), Myrle Dziak-Mahler (Geschäftsführerin des Zentrums für LehrerInnenbildung der Universität zu Köln), Dr. Hubertus Neuhausen (Direktor der Universitäts- und Stadtbibliothek Köln)
11:00 – 12:30 Uhr	**#keynote-work&play** von Prof. Dr. Jutta Rump mit anschließender Diskussion
12:30 – 13:30 Uhr	Mittagspause; parallel Inspiration Field und Lounge
13:30 – 15:00 Uhr	Workshops; parallel Inspiration Field, Lounge, Kaffee

15:30 – 16:30 Uhr	Vorträge; parallel Inspiration Field, Lounge, Kaffee
17:15 – 18:00 Uhr	Feedbackrunde
18:00 – 19:00 Uhr	Abendessen
19:00 – 20:00 Uhr	Sundowner-Vorträge; parallel Inspiration Field und Lounge
ab 20:00 Uhr	Ausklang bei Wein und Kölsch

FREITAG

Ab 09:00 Uhr	Willkommenskaffee, Registrierung
09:30 – 11:00 Uhr	Willkommen, #keynote-education von Prof. Renee Hobbs mit anschließender Diskussion
11:00 – 12:30 Uhr	Workshops
12:45 – 13:45 Uhr	Mittagspause
13:45 – 15:15 Uhr	Podiumsdiskussion mit anschließender Fragerunde (öffentlich und kostenlos). Podiumsgäste sind: Prof. Dr. Christian Bauckhage, Prof. Dr. Axel Freimuth, Aya Jaff, Prof. Dr. Jutta Rump und André Spang

Moderator

Armin Himmelrath

© Jörg Haderlein

17:00 – 19:00 Uhr

Keynotes

#keynote-brain

Prof. Dr. Christian Bauckhage

© Fraunhofer IAIS

Dr. Christian Bauckhage ist Professor für Informatik / Mustererkennung an der Universität Bonn und Lead Scientist für Maschinelles Lernen am Fraunhofer Institut für Intelligente Analyse und Informationssysteme (IAIS) in Sankt Augustin. In seiner Forschung und Lehre beschäftigt er sich mit Theorie und Praxis der künstlichen Intelligenz. Seine Vorlesungen zu diesen Themen sind öffentlich auf YouTube zugänglich. Es ist ihm ein persönliches Anliegen, didaktische Konzepte zu entwickeln, die es erlauben, dieses zunehmend wichtige Thema bereits Schülerinnen und Schülern zu vermitteln.

11:00 – 12:30 Uhr

DO

#keynote-work&play

Prof. Dr. Jutta Rump

© Jutta Rump

Dr. Jutta Rump ist Professorin für Allgemeine Betriebswirtschaftslehre mit Schwerpunkt Internationales Personalmanagement und Organisationsentwicklung an der Hochschule Ludwigshafen. An der Ludwig-Maximilians-Universität München (LMU) lehrt sie im Executive Master-Studiengang Human Resource Management.

Darüber hinaus ist sie Direktorin des Instituts für Beschäftigung und Employability in Ludwigshafen (IBE) – eine wissenschaftliche Einrichtung der Hochschule Ludwigshafen und Forschungsschwerpunkt des Landes Rheinland-Pfalz. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Trends in der Arbeitswelt und die Konsequenzen für Personalmanagement und Organisationsentwicklung sowie Führung.

In zahlreichen Unternehmen und Institutionen ist Jutta Rump als Projekt- und Prozessbegleiterin tätig. Hinzu kommen Mandate aus Wirtschaft, Politik, Stiftungen und Verbänden. Seit 2007 gehört sie zu den 40 führenden Köpfen des Personalwesens im deutschsprachigen Raum (Personalmagazin).

EN

#keynote-education

Prof. Renee Hobbs

© University of Rhode Island

Renee Hobbs is Professor of Communication Studies at the Harrington School of Communication and Media at the University of Rhode Island. She co-directs the Graduate Certificate Program in Digital Literacy at the University of Rhode Island's School of Education and Professional Studies. She has authored six books and more than 150 publications on media literacy education research, pedagogy and practice. Hobbs is the founding co-editor of the open access, peer reviewed Journal of Media Literacy Education, the official publication of the U.S. based National Association for Media Literacy Education and she directs the Media Education Lab, whose mission is to advance the quality of media literacy education through research and community service.

19:00 – 20:00 Uhr

DO

Sundowner-Vorträge

#education: E-Portfolios machen die individuelle Profilbildung im Hochschulstudium möglich und für die zukünftige Arbeitswelt sichtbar

Prof. Dr. André Bresges (Universität zu Köln)

© Henning Angerer

Die Abschlussnote des Studierenden ist nur ein Teil der Information, die einen potenziellen Arbeitgeber interessieren. Welche berufsbezogenen Erfahrungen bringt die Bewerberin oder der Bewerber mit? Ist er/sie teamfähig, besteht sichtbar die Bereitschaft sich mit Neugierde und Engagement in einer multidisziplinären Gruppe einem neuen Problem zu widmen? Gerade in Unterrichtszusammenhängen sind dazu Kompetenzen gefragt, die sich durch eine eindimensionale Note kaum ausdrücken lassen.

Das elektronische Portfolio ist für Studierende nicht nur eine Möglichkeit, sich auf der Prozessseite selbst zu reflektieren; es ist auch eine Möglichkeit, mit seiner Ergebnisseite seine berufsbezogene Identität auszudrücken und mit Ausbildungsverantwortlichen und den Personalentscheider*innen im System Schule gemeinsam optimale Passungen zu finden.

19:00 – 20:00 Uhr

DO

#brain: Die Biologie des Geistesblitzes – Wie die guten Ideen entstehen

© Henning Beck

Dr. Henning Beck

Überall werden sie gesucht: die kreativen Köpfe, die neuen Ideen und innovativen Produkte, die den Unterschied ausmachen. Doch wie organisiert das Gehirn überhaupt Wissen und Informationen und erzeugt damit neue Ideen?

Henning Beck wirft einen spannenden Blick hinter die Kulissen der fehlerhaftesten und gleichzeitig innovativsten Struktur überhaupt auf der Welt: dem Gehirn. Ein wissenschaftliches Plädoyer für Fehler im Denken, ineffiziente Gedankengänge und den Reiz, Neues zu wissen.

#work&play: Führung und Potenzial einer neuen Generation – Erfahrungen aus 6.000 Lebensgeschichten

Ali Mahlodji (Geschäftsführer, Chief Storyteller & Chief Visionary, whatchado GmbH)

© Karola Riegler

Warum der Fokus auf Potenziale die Kraft in sich birgt, die Zukunft der Bildung im digitalen Zeitalter zu verändern.

www.whatchado.com

13:45 – 15:15 Uhr

FR

Podiumsdiskussion

Programmiere oder du wirst programmiert?!

Die Podiumsdiskussion auf der Diggi17-Tagung mit anschließender Fragerunde ist öffentlich und kostenlos und lädt zum Dialog über die Einbettung von Digitalisierung in den Schulunterricht ein. „Brauchen wir ein Pflichtfach Informatik?“ lautet die Frage im Zentrum des Podiumsgesprächs. Auf dem Podium diskutieren hierzu:

Prof. Dr. Christian Bauckhage, Professor für Informatik / Mustererkennung an der Universität Bonn und Lead Scientist für Maschinelles Lernen am Fraunhofer Institut für Intelligente Analysen und Informationssystem (IAIS) in St. Augustin;

Prof. Dr. Axel Freimuth, Rektor der Universität zu Köln, Vorsitzender des Max-Planck-Institutes für Gesellschaftsforschung (Köln) und für Radioastronomie (Bonn), Vorsitzender des Max-Planck-Institutes für Züchtungsforschung und für Radioastronomie sowie Vorsitzender des Aufsichtsrats des Universitätsklinikums Köln;

Aya Jaff, Software-Entwicklerin und Studentin für Ökonomie und Sinologie. Jaff arbeitete unter anderem auch an der Verschlüsselungsplattform Leap mit und ist Mitgründerin des Online-Börsenspiels Tradity, das heute von 11.000 SchülerInnen gespielt wird;

Prof. Dr. Jutta Rump, Professorin für Allgemeine Betriebswirtschaftslehre mit Schwerpunkt Internationales Personalmanagement und Organisationsentwicklung an der Hochschule Ludwigshafen sowie Direktorin des Instituts für Beschäftigung und Employability in Ludwigshafen (IBE);

André Spang,Referent in der Staatskanzlei NRW im Referat „Digitale Gesellschaft, Medienkompetenz NRW“. Vorher war André Spang Lehrer für Musik und Religion am Kaiserin Augusta Gymnasium in Köln, Medienberater im Kompetenzteam NRW und Lehrbeauftragter an der Universität zu Köln.

Frei wählbare Vorträge und Workshops

Stellen Sie sich aus über 40 Vorträgen und Workshops das Tagungsprogramm zusammen, das Ihren individuellen Wünschen und Bedürfnissen gerecht wird. Nutzen Sie Pausen zum Austausch mit KollegInnen und ExpertInnen, bummeln Sie über das sogenannte Inspiration Field (**#inspiration-field**), auf dem Innovationen den ganzen Donnerstagnachmittag über vorgestellt werden, oder nutzen Sie die Zeit für Ihre eigenen Projekte in unserer Lounge. Wir haben für Sie ein breites Portfolio zusammengestellt, aus dem Sie frei wählen können.

Bitte melden Sie sich vorab zu den Vorträgen und Workshops an, so dass gewährleistet ist, dass die Gruppengrößen für ein aktives Arbeiten nicht überschritten werden. Einige Veranstaltungen erfordern gängige mobile Endgeräte, die bitte ganz nach dem Credo „Bring your own device“ (BYOD) selbst mitzubringen sind. So können Sie direkt mit Ihren vertrauten Technologien vorgestellte Systeme und Methoden ausprobieren.

Auf den folgenden Seiten finden Sie ausführliche Informationen zu allen Formaten, an denen Sie am Donnerstag und Freitag teilnehmen können.

DO

Workshops
13:30 - 15:00 Uhr

Digitale Literaturbegegnungen – From Stickmen to short Comic Strips ... 21

Computerspiele und schulisches Lernen ... 22

Post-Truth: Geschichte lernen in der digitalen Filterblase ... 22

Diggi-Kurse in der Kölner LehrerInnenbildung – Eine Bereicherung für Unterricht und Lehre? ... 23

Unterrichtsmaterial gestern, heute, morgen ... 23

Digitale Geräte im Klassenzimmer – doch wie mache ich das? ... 24

Die Relevanz und Umsetzung von Medienbildung im inklusiven Unterricht am Beispiel von Tablets ... 24

„Space-Odyssee meets Klassenzimmer" – Ein interdisziplinärer Workshop zwischen Wissenschaft, Kunst und Medienpädagogik im digitalen Zeitalter 25

Digitale Schule – die Zukunft des individualisierten Lernens ... 26

Web-Tools im Unterricht. Erprobung und Diskussion ... 26

Herausforderung angenommen! ... 27

Ambulatory Assessments in der empirischen Bildungsforschung – ein neues Paradigma ... 27

Wie gut ist mein (E-)Teaching? Über Werkzeuge zur selbständigen Begleitevaluation digitaler Lehr- und Lernkonzepte ... 28

DO

Vorträge
15:30 – 16:30 Uhr

MINTegration – Sprachbarrieren im Naturwissenschaftsunterricht abbauen mithilfe digitaler Medien 29

Der gute Ruf im Netz 30

Blended-Learning-Fortbildungen zur durchgängigen sprachlichen Bildung in BiSS 31

Digital macht durchlässig! – Warum die Digitalisierung ein „Mehr" an Führung und weniger Management erfordert 31

Digital humanities teaching: theory meets practice 32

Internetpropaganda als Herausforderung für Lehrer/-innen: Förderung von Medienkritikfähigkeit im EU-Forschungsprojekt CONTRA 32

BleTeach – Blended Learning in der Lehrerfortbildung – Entwicklung eines Fortbildungskurses zum sprachsensiblen Fachunterricht für Lehrkräfte der Sekundarstufen 33

Conditioning in the classroom: some practical tips from the study of human and animal learning 33

Warum Digital Natives ein Mythos sind. Und was dies für schulische Medienbildung bedeutet 34

Kooperative Textproduktion in digitalen Medien: Lerner- und Zukunftsperspektiven 35

Collaborative studios – Neue Strategien des kollaborativen Lernens und deren schulische Perspektiven 36

Feedbackgestützte digitale Rückkopplungssysteme in der Lehre – Vorteile und Grenzen 37

Fernsteuerung von realen Experimenten über das Internet in der Schule: Ein Konzept zur Vernetzung von Schule und Hochschule mit Hilfe moderner Medien 37

DO

Vorträge
15:30 – 16:30 Uhr

Tablets und Co – jetzt auch schon in der Grundschule? 38

„Imagination in Education“ – Zur Rolle des Imaginären als Differenz und Chance digitaler Lernprozesse 38

Pilotprojekt ZfL-Pub: Wie können Konzepte, Ideen und Erkenntnisse zum Thema „LehrerInnenbildung“ über eine Open Access Publikationsplattform für eine breite Zielgruppe verfügbar gemacht werden? 39

Grenzenlos kartieren – OpenData und OpenSource in der Geographie-LehrerInnenbildung 40

Das E-Portfolio in der Kölner LehrerInnenbildung – Ein Fortschritt für die kontinuierliche Selbstreflexion? 41

Bilder bilden - Interdisziplinäre Bildwissenschaft im digitalen Zeitalter 42

Mind over Media – Analyzing Propaganda in an international perspective 42

Mit 6 Schritten in die Digitale Lehre 43

Coden, Basteln und Unterrichten mit dem Raspberry Pi 43

Warum es an der Zeit ist, Arbeit komplett neu zu denken anstatt Schönheitspflege zu betreiben 44

Watch & Track – Professionelle Wahrnehmung in der Lehrer*innenbildung mit Eye-Tracking 45

Smart Technologies for inclusive education: technologiegestützte Interventionen bei Lern- und Verhaltensproblemen im inklusiven Unterricht 45

Programmieren in der Grundschule mit WeDo 2.0 46

Umgang mit Smartphones in Lehr- und Lernkontexten 46

Medienpädagogik in der Schule ist notwendig – aber wie ist es eine Bereicherung für meinen Unterricht? 47

Digitale Literaturbegegnungen – From Stickmen to short Comic Strips

Astrid Acker (Universität zu Köln)

Literaturbegegnungen ergänzen den (fremdsprachlichen) Unterricht durch ihre affektive Dimension, die Raum für Subjektivität und besonders für Kreativität bietet.

Dieser Workshop will aufzeigen, wie eine schrittweise Digitalisierung solcher Begegnungen dazu eingesetzt werden kann, dass nicht nur die unterschiedlichen Lern- und Begabungstypen innerhalb der Lerngruppe angesprochen, sondern auch die Grenzen der Kreativität im Klassenzimmer aufgebrochen werden. Mit Hilfe von Smartphones, Tablets und Laptops, sowie dazugehöriger (kostenloser) Software sollen einfache Comic Strips erstellt werden, die durch ihre Kombination von Bild- und Textelementen binnendifferenzierend und fächerübergreifend eingesetzt werden können. Eine Begabung zum Zeichnen ist nicht notwendig (sondern allenfalls wünschenswert)!

Wichtige Informationen zu Medien/Software: Zur Teilnahme am Workshop sollte möglichst jede/r Teilnehmer/in entweder ein Tablet (iOS/Android oder Amazon Fire) ggf. mit Eingabestift oder einen Laptop (MacOS oder Windows) mit der installierten Software „Sketchbook“ zur Verfügung haben. Die benötigte Software „Sketchbook“ erhalten Sie in der kostenfreien Version für Tablets im jeweiligen App-/Playstore oder für den Laptop auf der Homepage des Herstellers: https://www.sketchbook.com/?locale=de.

Computerspiele und schulisches Lernen

Prof. Dr. Sandra Aßmann (Ruhr-Universität Bochum) sowie Jun.-Prof. Dr. Dr. habil. Kai Kaspar und Jun.-Prof. Peter Moormann (beide von der Universität zu Köln)

Im Workshop werden wir anhand konkreter Beispiele erörtern, inwiefern unterhaltungsorientierte Computerspiele geeignet sein können, schulische Lehr- und Lernprozesse anzustoßen bzw. zu bereichern. Die ausgewählten Beispiele werden aus medienpädagogischer, -ästhetischer und -psychologischer Perspektive betrachtet. Zudem wollen wir gemeinsam mit den Teilnehmer*innen fachdidaktische Einsatzmöglichkeiten diskutieren.

Post-Truth: Geschichte lernen in der digitalen Filterblase

Prof. Dr. Sebastian Barsch (Christian-Albrechts-Universität zu Kiel)

Algorithmen helfen uns, im Netz das zu sehen, was wir sehen wollen. Doch was für Auswirkungen hat das?

In diesem Workshop soll exemplarisch am Fach Geschichte erarbeitet werden, wie (historisches) Lernen auf die zunehmende Verschleierung der faktenorientierten Wirklichkeit reagieren kann, um SchülerInnen Orientierung in ihrer subjektiven digitalen Filterblase zu ermöglichen. Dies kann auch auf andere schulische Inhalte übertragen werden, bei denen neben Fakten vor allem auch Argumentation, Urteil und Pluralität im Mittelpunkt von Lehr-und Lernprozessen stehen.

Diggi-Kurse in der Kölner LehrerInnenbildung – Eine Bereicherung für Unterricht und Lehre?

Christian Friebe und N.N. (beide am ZfL an der Universität zu Köln)

In diesem Workshop werden inhaltliche Konzeption und die technische Realisierung verschiedener Diggi-Kurse (Lernmodule) in den Begleitseminaren der Praxisphasen des Lehramtsstudiums vorgestellt. Es besteht die Möglichkeit, sowohl Diggi-Kurse des ZfL auszuprobieren, als auch aktiv erste Schritte zu einem eigenen Lernmodul zu beschreiten. MitarbeiterInnen des ZfL stehen Ihnen während des gesamten Workshops beratend zur Seite. Zum Abschluss des Workshops werden Möglichkeiten und Grenzen der Nutzung von Lernmodulen in Unterricht und Lehre diskutiert.

Unterrichtsmaterial gestern, heute, morgen

Jun.-Prof. Dr. Sandra Hofhues (Universität zu Köln)

Der Medienwandel macht vor Schule und Unterricht nicht halt. Auch Unterrichtsmaterialien verändern sich beständig, beispielsweise in Richtung digitalen Unterrichtsmaterials und OER.

Im Workshop wird daher danach gefragt, wie sich Unterrichtsmaterial tatsächlich verändert (hat). Welche Fähigkeiten sind vonnöten, um selbst digitales Unterrichtsmaterial oder OER zu gestalten? Der Workshop wird vom BMBF-geförderten Projekt OERlabs der Universitäten Köln und Kaiserslautern angeboten.

Digitale Geräte im Klassenzimmer – doch wie mache ich das?

Henning Host (ZfL an der Universität zu Köln), Detlef Steppuhn (Erich-Gutenberg-Berufskolleg Köln) sowie Henning Kwiatkowski und Oliver Frühwein (beide vom Einhard-Gymnasium Aachen)

In diesem Workshop berichten Experten von ihren „Best Practice" - Lösungen für die Nutzung digitaler Geräte im Schulbereich. Nach einem kurzen Impulsvortrag erhalten Sie Hilfestellung bei der Erarbeitung eines eigenen Konzeptes zur Einbindung von Endgeräten an Ihrer Schule. Weiterhin geben Ihnen die Experten Ideen und Tipps, wie z.B. mobile Endgeräte der SchülerInnen oder Augmented bzw. Virtual Reality-Angebote in den Unterricht didaktisch sinnvoll eingebunden werden können. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, sich mit anderen TeilnehmerInnen auszutauschen und Ideen gemeinsam (weiter) zu entwickeln.

Die Relevanz und Umsetzung von Medienbildung im inklusiven Unterricht am Beispiel von Tablets

Ilham Huynh und Manuel Wagener (ZuS, Universität zu Köln)

Aktuell erhält die Medienbildung u.a. auch im Zuge der Strategie zur „Bildung in der digitalen Welt" der Kultusministerkonferenz (2016) zunehmende Aufmerksamkeit und Relevanz. Aber wie können Schüler*innen mit unterschiedlichen Bedarfen, wie z.B. körperlich-motorischen Beeinträchtigungen, geringen Deutschkenntnissen oder Hochbegabung mit Hilfe von digitalen Medien konkret am gemeinsamen Lernen in der Schule teilhaben? In diesem Workshop werden diese und mehr Fragen am Beispiel von Tablets diskutiert und konkrete Umsetzungsmöglichkeiten präsentiert und gemeinsam erprobt. Mit Hilfe von individuellen Konfigurationsmöglichkeiten, der Einstellung von Bedienungshilfen und diversen App-Angeboten bieten Tablets Lehrkräften zahlreiche Möglichkeiten, inklusiven Unterricht zu gestalten. Wie bedarfsgerechte, an persönlichen Lernbedürfnissen angepasste Lernszenarien und -materialien mit Tablets aussehen können, wird gemeinsam mit den Teilnehmer*innen des Workshops in einer praktischen Arbeitsphase mit iPads erarbeitet.

„Space-Odyssee meets Klassenzimmer" – Ein interdisziplinärer Workshop zwischen Wissenschaft, Kunst und Medienpädagogik im digitalen Zeitalter

Dipl.-Psych. & Sonderpäd. Ingo Jungclaussen (Universität zu Köln) und Nino Alonso (staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe)

Es wird ein Konzept für eine schulische Projektarbeit vorgestellt: der Workshop befasst sich auf kreative Weise mit dem Medium Funkwellen, um hierdurch interdisziplinäre Fragestellungen im Bereich Wissenschaft, Kunst und Medienpädagogik kritisch zu diskutieren. Der Workshop richtet sich an Lehramts-Studierende, Lehrkräfte, Uni-Dozenten sowie Interessierte aller Art aus den Bereichen Physik, Sozialwissenschaften, Kunst/ Kunstpädagogik, Mediendidaktik, Informatik mit Interesse an interdisziplinär ausgerichteten Lernzielen im Spannungsfeld zwischen technisch-physikalischen, medien- und kunstpädagogischen sowie gesellschaftlichen Fragestellungen.

Das im Workshop dargestellte Thema ist mit einem technischen Minimalaufwand in der Schule sowie in der universitären Lehre umsetzbar und stellt eine Anregung dar, bisherige Lern- und Lehrinhalte auf kreative Weise methodisch für technische Entwicklungen aus dem Bereich junger Lebenswelten zu öffnen. Die Teilnehmer (z.B. Schüler) sollen so in dieser Auseinandersetzung mit technisch, kulturell sowie ästhetisch bedeutsamen Inhalten digitale Medien im heutigen Zeitalter kritisch hinterfragen und so zu einem gebildeten und kritischen Selbst-und Weltverhältnis im digitalen Zeitalter kommen. Der Workshop nimmt in seinem Titel darauf Bezug, dass die Möglichkeiten Funkwellen zu empfangen sich nicht nur auf den Globus begrenzen, sondern es ebenso möglich ist Radio Astronomie zu betreiben oder den Sprechfunk der internationalen Raumstation ISS zu empfangen.

Digitale Schule – die Zukunft des individualisierten Lernens

Olaf Köster-Ehling (stellv. Vorstand der Montag Stiftung Jugend und Gesellschaft) und das Education Innovation Lab Berlin

Digitaler Unterricht steckt an vielen Schulen in Deutschland noch in den Kinderschuhen und ist oftmals nur eine Kopie überholter Lernformate und Materialien.

- Doch wie sieht zeitgemäßer Unterricht mit digitalen Medien heute aus?
- Welche Potenziale bietet die Digitalisierung für inklusives und individualisiertes Lernen?
- Und welche Bedürfnisse haben die SchülerInnen beim Lernen mit digitalen Medien?

Um sich diesen Fragen anzunähern, erste Erkenntnisse zu gewinnen und die Grundlage für eine größere Vision zu schaffen, haben das Education Innovation Lab Berlin und die Montag Stiftung Jugend und Gesellschaft das Pilotprojekt “Digitales Lernbüro“ gestartet. In diesem Workshop werden erste Ergebnisse präsentiert und im gemeinsamen Gespräch mit den TeilnehmerInnen Möglichkeiten für ihren Schulalltag aufgezeichnet.

Web-Tools im Unterricht. Erprobung und Diskussion

Nicola Kowski und Jochen Pahl (beide von der Universität zu Köln)

Für alle Phasen von Lehr- Lernprozessen können auch populäre Web-Anwendungen nützliche Werkzeuge sein.

Ausgewählte Anwendungen (z.B. zur Recherche und zur Präsentation) sollen im Workshop erprobt und deren Einbindung in die Unterrichtspraxis der Teilnehmerinnen und Teilnehmer diskutiert werden.

Herausforderung angenommen!

Dr. Annette Ricke, Kristina Auerswald und Dr. Dirk Basten
(alle von der Universität zu Köln)

Der Workshop richtet sich an Lehrende im universitären Kontext und befasst sich mit den Herausforderungen aus dem Alltag der Lehrenden. Anhand von Beispielen aus der Lehrpraxis der Workshopteilnehmer*Innen soll erarbeitet werden, wie Schwierigkeiten zielführend fokussiert und optimalerweise gelöst werden können. Hierzu soll ein Leitfaden zur Hilfe genommen werden, der auf dem Instructional Design beruht. Herr Dr. Basten wird ein Beispiel aus seiner Veranstaltung für den Weg vom erkannten Problem bis zur Lösung und deren Umsetzung vorstellen. Im Rahmen der Lösungsvorschläge sollen auch digitale Tools vorgestellt werden, die den Lehrenden in Köln zur Verfügung gestellt werden.

Für maximal 10 Teilnehmende wird im Anschluss die Möglichkeit bestehen, einen Beratungstermin zu vereinbaren. Der Workshop wird in einer Form von Blended Learning angeboten. Nähere Informationen dazu bei Workshop-Anmeldung.

Ambulatory Assessments in der empirischen Bildungsforschung – ein neues Paradigma

Prof. Dr. Christian Rietz (Universität zu Köln)

Die Digitalisierung und damit verbundene „Randprodukte“ wie Apps, elektronische Tagebücher, GPS oder Wearables eröffnen der empirischen Bildungsforschung neue Möglichkeiten. Im Rahmen des Workshops werden die verschiedenen Herangehensweisen an Datenerfassung und -analyse diskutiert, Best Practice-Beispiele vorgestellt und kritisch diskutiert. Weiterhin kann der Einsatz der Ambulatory an Beispielen der Workshopteilnehmer vertieft werden.

Wie gut ist mein (E-)Teaching? Über Werkzeuge zur selbständigen Begleitevaluation digitaler Lehr- und Lernkonzepte

Marco Rüth und Jun.-Prof. Dr. Dr. habil. Kai Kaspar
(beide von der Universität zu Köln)

Die Evaluation von Innovationen im Bereich digitaler Lehr- und Lernmethoden ist ein zentraler Aspekt, um Entscheidungen über notwendige Modifikationen und die Fortführung solcher innovativen Konzepte zu fällen. Eine entsprechende Begleitevaluation erfordert eine sorgfältige Planung und solide Kenntnisse über notwendige Evaluationsschritte und -kriterien. In einem Workshop soll erörtert werden, welche Kenntnisse und Kompetenzen Lehrende im Hochschulkontext benötigen, um innovative Ideen und Projekte digitaler Lehre selbstständig und realistisch bewerten zu können.

Zusammen mit den Teilnehmer*innen des Workshops sollen allgemeine sowie fachspezifische Gelingensbedingungen einer systematischen Begleitevaluation erarbeitet werden. Die Erfahrungen aus dem Workshop sollen Lehrenden helfen, die Effektivität ihrer Konzepte und Innovationen empirisch untersuchen und reflektieren zu können.

Vorträge
15:30 – 16:30 Uhr

MINTegration – Sprachbarrieren im Naturwissenschaftsunterricht abbauen mithilfe digitaler Medien

Jun.-Prof. Dr. Amitabh Banerji (Universität zu Köln)

Im Projekt MINTegration geht es um die Pilotierung einer Unterrichtskonzeption zu experimentellen Themen der Chemie, bei der Lernende mit Sprachproblemen digitale Hilfsmittel nutzen können (u.a. Videos und Übersetzungs-Apps), um ihre Sprachbarrieren abzubauen. Das Projekt ist in das Masterstudium des Lehramts-Studiengangs Chemie (für Haupt- und Realschulen) der Universität zu Köln integriert.

Die Studierenden entwickeln im Rahmen eines Projektseminars die Lernstationen und digitalen Hilfsmittel selbst und pilotieren ihre Konzeption am Ende des Semesters mit Schüler*innen aus zwei Vorbereitungsklassen. Eine Begleitforschung durch Fragebögen und Beobachtungsstudien soll zum einen die Akzeptanz und Wirksamkeit der digitalen Hilfsmittel offenlegen und zum anderen Aufschluss über die Entwicklung von Schlüsselkompetenzen bei den Studierenden (Stichwort: Medienkompetenz) geben.

Der gute Ruf im Netz

Dr. Iris Bockermann (AG Digitale Medien in der Bildung, Universität Bremen)

‚Sag mir, was du tust und ich sage dir, wer du bist.'

Das Internet ist der Ort, wo wir uns treffen, austauschen, uns vernetzen, suchen und finden, wo wir partizipieren und uns vielleicht auch einmischen, wo wir teilhaben an weltweiten Bewegungen, wo wir zeigen, was wir gerne und gut machen, wo wir Freud und Leid, Erfolge und Niederlagen mit Familien, Freunden und interessierter Öffentlichkeit teilen. Wer sich im Netz bewegt, zeigt sich.

Unsere Kinder und SchülerInnen wachsen in und mit dem Netz auf und sie machen viel und sind gerne im Netz (präsent) – leider fehlt ihnen manchmal in jungen Jahren und auch später die Informationskompetenz und Medienkritik. Diesem Umstand etwas entgegenzusetzen, wurde ein Bildungsmodul entwickelt, welches in der Lehrerausbildung und viel in Brennpunktschulen eingesetzt wird und sich bewährt hat.

Im Vortrag werden die zentralen Inhalte des Moduls und auch die Erfahrungen in der Lehrerausbildung und in Schulen dargelegt.

Vorträge
15:30 – 16:30 Uhr

Blended-Learning-Fortbildungen zur durchgängigen sprachlichen Bildung in BiSS

Jana Brucksch und Michaela Mörs (Mercator-Institut für Sprachförderung und Deutsch als Zweitsprache, Bildung durch Sprache und Schrift (BiSS), Universität zu Köln)

‚Bildung durch Sprache und Schrift' (BiSS) ist eine Bund-Länder-Initiative zur wissenschaftlichen Überprüfung und Weiterentwicklung von Angeboten zur Sprachförderung, Sprachdiagnostik und Leseförderung für Kinder und Jugendliche. Teil des Programms sind umfangreiche Fortbildungen für Lehrer_innen und Erzieher_innen, die zu einem großen Teil als Blended-Learning-Fortbildungen gestaltet werden.

Im Vortrag wird das Fortbildungskonzept in BiSS im Allgemeinen und das Konzept der Blended-Learning-Fortbildungen im Besonderen vorgestellt. Dabei wird an aktuelle Forschungsergebnisse zur Wirksamkeit von Lehrerfortbildungen angeknüpft und auf Ergebnisse einer ersten Pilotierungsphase eingegangen.

Digital macht durchlässig! – Warum die Digitalisierung ein „Mehr" an Führung und weniger Management erfordert

Myrle Dziak-Mahler (ZfL an der Universität zu Köln)

Wir stehen vor der Aufgabe unsere „Führung" im Klassenzimmer und/ oder Lehrerzimmer im Zuge der digitalen Disruption überdenken zu müssen. Veränderung als Normalfall, Demokratisierung des Wissens, das Schreckgespenst der Komplexität – diese Schlagworte machen deutlich, dass unsere traditionellen Strukturen, die auf Erhalt und Stabilität ausgelegt sind, den Anforderungen nicht gewachsen sind. Aber was passiert, wenn wir Räume öffnen, Hierarchien auf ihre Nützlichkeit hin hinterfragen und alte Rollenbilder in Frage stellen?

EN

Digital humanities teaching: theory meets practice

Prof. Dr. Øyvind Eide (Universität zu Köln)

Digital humanities has a strong practical tradition, which makes it different from many other areas of the humanities. In the talk I will present our experiences of teaching digital humanities in Cologne with an emphasis on how we let the students experiment and learn by doing in a context of critical humanities thinking. The aim is to use theory as a basis for practice in parallel with using practice as a tool for investigating theoretical questions.

Internetpropaganda als Herausforderung für Lehrer/-innen: Förderung von Medienkritikfähigkeit im EU-Forschungsprojekt CONTRA

Julian Ernst (Universität zu Köln)

Wie können Lehrer/-innen mit extremistischer Internetpropaganda im Unterricht umgehen? Antworten auf diese Fragen möchte das EU-Forschungsprojekt CONTRA liefern. Neben Besonderheiten der digitalen Dimension von Extremismus werden im Vortrag Lernarrangements vorgestellt, die speziell zur Förderung der Medienkritikfähigkeit von Schüler/-innen mit Blick auf Internetpropaganda entwickelt wurden. Es folgt eine kritische Diskussion der Arrangements auf Grundlage erster Evaluationsergebnisse.

Dr. Josephine Schmitt, Dr. Diana Rieger, Michaline Trompeta, M.A. sind Co-Autor/-innen.

BleTeach – Blended Learning in der Lehrerfortbildung – Entwicklung eines Fortbildungskurses zum sprachsensiblen Fachunterricht für Lehrkräfte der Sekundarstufen

Prof. Dr. Christine Garbe (Universität zu Köln)

Das BleTeach-Projekt adressiert zwei zentrale Probleme der Lehrer(fort)-bildung in den Europäischen Mitglieds-Staaten:

1. (Allgemein) Die unbefriedigenden Bedingungen für eine lebenslange berufliche Fortbildung von Lehrkräften in Europa, die sich sehr häufig auf unregelmäßige, unsystematische und kurzzeitige Fortbildungen beschränkt.

2. (Spezifisch) Die fehlende Ausbildung und Qualifikation von Fachlehrkräften der Sekundarstufen im Bereich der Vermittlung von fachbezogenen Lese- und Schreibkompetenzen.

Conditioning in the classroom: some practical tips from the study of human and animal learning

EN

Associate Prof. Mark Haselgrove (The University of Nottingham)

School is one of the most important contexts in which learning happens. But when and how do we learn best? This talk will give an overview of some of the general principles that are important for determining when humans, like other animals, do (and do not) learn. It will also be discussed how these principles of learning can be applied to digital and nondigital educational contexts.

Vorträge
15:30 – 16:30 Uhr

Warum Digital Natives ein Mythos sind. Und was dies für schulische Medienbildung bedeutet

Prof. Dr. Kai-Uwe Hugger (Universität zu Köln)

Heutigen Kindern und Jugendlichen wird häufig das Label Digital Native gegeben, um sie als besondere, digital geprägte Generation zu kennzeichnen. Aber wie gehen sie eigentlich jenseits solcher Pauschaldiagnosen mit digitalen Technologien um?

Der Erziehungswissenschaftler Kai Hugger zeigt in seinem Vortrag die Heterogenität der gegenwärtigen kindlichen und jugendlichen Medienwelten und Medienkompetenz-Profile auf und dass sich Lehrer*innen verstärkt auf diese Komplexität einstellen müssen.

Kooperative Textproduktion in digitalen Medien: Lerner- und Zukunftsperspektiven

Prof. Dr. Michael Becker-Mrotzek, Dr. Matthias Knopp und Vertretungs-Prof.'in Kirsten Schindler (alle von der Universität zu Köln)

Im Vortrag werden die beiden Lehr-/Lernformen "Virtuelle Schreibkonferenz“ und "Computerpraktikum für Schüler*innen“ vorgestellt; beide werden seit mehreren Jahren am IDSL II angeboten und fortlaufend weiterentwickelt. Die im Rahmen des Seminars zuvor zu Schreibberater*innen ausgebildeten Studierenden beraten unter Zuhilfenahme von digitalen Textproduktions- und Kommunikationsumgebungen Schüler*innen der dritten Jahrgangsstufe bei der kooperativen Textproduktion am Computer. Dadurch eröffnet sich einerseits für die Schüler*innen ein früher Zugang zur medialen und konzeptionellen Schriftlichkeit, andererseits können die Studierenden ihre methodisch-didaktischen Kompetenzen erproben und erweitern.

Im Vortrag werden die grundlegende Konzeption der Schreibberatung sowie entsprechende theoretische Grundlagen vorgestellt, der Fokus liegt auf exemplarischen Textprodukten und den einzelnen Schritten im Textproduktionsprozess. Insbesondere wird ausgeführt, welche Effekte im Seminar durch den Einsatz der digitalen Medien erzielt werden, welche Vorteile sich daraus für die beiden adressierten Lernergruppen – Studierende sowie Schüler*innen – ergeben und welche Zukunftsperspektiven derartige Lehr-/Lernformen bieten.

Collaborative studios – Neue Strategien des kollaborativen Lernens und deren schulische Perspektiven

Gesa Krebber (abgeordnete Lehrerin am Institut für Kunst und Kunsttheorie der Universität zu Köln; Königin-Luise-Schule in Köln)

Durch Social Media rücken Strategien der Kollaboration in den Fokus und bieten neuartige, kreative Potentiale für Lernsituationen. Die neue Zusammenarbeit ist gekennzeichnet durch Teilhabe an Wissen, kollaboratives, informelles Lernen, Spielkultur und Ästhetisierung. Damit können Bildungssetting über digitale Tools und Apps kollaborativ gestaltet und transformiert, tradierte Unterrichtsformen wie die Werkstatt- und Atelierarbeit reaktiviert werden.

Perspektiven des kollaborativen Lernens im Kontext digitaler Tools werden im Vortrag anhand von Beispielen aus kunstdidaktischen Lernsituationen vorgestellt und im Hinblick auf ein Bildungsverständnis der Kollaboration diskutiert.

Feedbackgestützte digitale Rückkopplungssysteme in der Lehre – Vorteile und Grenzen

Prof. Dr. Christian Rietz (Universität zu Köln)

Nach einer kurzen Darstellung zu Feedback in der (Hochschul)lehre und im Unterricht soll auf Möglichkeiten der digitalen Implementierung von Feedbacksystemen eingegangen werden. Hier werden Usability und Nachhaltigkeit der Systeme im Vordergrund stehen und Best-Practice-Hinweise gegeben. Weiterhin werden empirische Studien vorgestellt, die die (nachhaltige) Wirkung dieser Systeme exemplarisch untersuchen.

van Koll, S. & Rietz, C. (2016). Effects of Web-Based Feedback on Students' Learning. International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 28(3), 385-394.

Fernsteuerung von realen Experimenten über das Internet in der Schule: Ein Konzept zur Vernetzung von Schule und Hochschule mit Hilfe moderner Medien

Dr. Mohamed Ait Tahar (Technische Hochschule Köln) und Prof. Dr. Andreas Schadschneider (Universität zu Köln)

Experimente spielen in den Naturwissenschaften und deren Vermittlung in Schule und Hochschule eine wichtige Rolle. Leider kommen sie gerade im Schulunterricht aus verschiedenen Gründen oft zu kurz. In dem hier vorgeschlagenen Projekt soll daher LehrerInnen und SchülerInnen mit Hilfe moderner Medien der Zugriff auf moderne Experimente vom Klassenzimmer oder von zu Hause aus ermöglicht werden. Es basiert auf dem FREI-Projekt (Fernsteuerung von realen Experimenten über das Internet), das Studierenden an der TH Köln erlaubt, ausgewählte reale Experimente ferngesteuert über das Internet auszuführen.

Dieser Ansatz wird nun an die Bedürfnisse von Schulen angepasst, wobei in einer begleitenden Studie die Akzeptanz und Lernwirksamkeit evaluiert und ihr Einfluss auf die Motivation zur Beschäftigung mit Naturwissenschaften untersucht werden soll.

Vorträge
15:30 – 16:30 Uhr

Tablets und Co – jetzt auch schon in der Grundschule?

Prof. Dr. Daniela Schmeinck (Universität zu Köln)

Der aktuelle Perspektivrahmen Sachunterricht beschreibt als Ziel aktueller Medienerziehung bei Grundschulkindern die Förderung einer erweiterten Medienkompetenz. Doch was genau sind entwicklungsangemessene Kompetenzen im Umgang mit Medien? Und wie können Tablets und Co einen Beitrag zur handlungsorientierten Medienerziehung leisten und somit zur Verbesserung von Unterricht beitragen?

Der Vortrag bietet Einblicke in die Thematik unter besonderer Berücksichtigung sachunterrichtlicher Anforderungen.

„Imagination in Education" – Zur Rolle des Imaginären als Differenz und Chance digitaler Lernprozesse

Dr. Lucia Sehnbruch (Universität zu Köln) und Dr. Rüdiger Wild (FernUniversität in Hagen)

Imagination – unser Eigenantrieb, Neugier, Entdeckerfreude, Vision, auch die eigene Projektion auf die Welt – ist eine Grundvoraussetzung des Lernens und entscheidend für die Selbstmotivation und Selbstwirksamkeit, die Lust am Lernen und des Behaltens. Trotz der gestiegenen Bedeutung medial gestützter Lernprozesse aber können Imaginationen nicht digital substituiert werden und stellen damit eine wesentliche Differenz zwischen menschlichem und künstlichem Lernen dar.

Gleichwohl sind digitale Medien in besonderer Weise dazu in der Lage, Imaginationen in Bildungsprozessen zu fördern, da sie vielfältige Möglichkeiten der Interaktion, Kooperation und Kollaboration unter den Lernenden und zwischen Lernenden und Lehrenden bieten. Verschiedene digitale Lernszenarien, die in der Schule der Zukunft zum Einsatz kommen könnten (z.B. MOOCs, Flipped Classrooms, Mobile Learning) können die Chancen, aber auch die Grenzen einer Förderung von imaginärem Lernen durch digitale Medien verdeutlichen.

Pilotprojekt ZfL-Pub: Wie können Konzepte, Ideen und Erkenntnisse zum Thema „LehrerInnenbildung“ über eine Open Access Publikationsplattform für eine breite Zielgruppe verfügbar gemacht werden?

Lisa Joosten (ZfL an der Universität zu Köln) und Dr. Peter Kostädt (Universitäts- und Stadtbibliothek Köln)

Die Sammlung und Veröffentlichung elektronischer Ressourcen ist ein wichtiger Baustein innerhalb der digitalen Lehre. Die Universitäts- und Stadtbibliothek Köln (USB Köln) fungiert in diesem Bereich als Serviceanbieter und unterstützt die Institutionen der Universität zu Köln beim Aufbau spezifischer Dienstleistungen. Ein Beispiel ist die Kooperation mit dem Zentrum für LehrerInnenbildung (ZfL), denn auch hier finden nicht alle Publikationen Einzug in etablierte Verlage. Dadurch sind ihre Sichtbarkeit und die Chance vermindert, dass diese Konzepte, Ideen und Erkenntnisse Einzug in den wissenschaftlichen und praktischen Diskurs erhalten.

Das Kooperationsprojekt von USB und ZfL reagiert auf diese Herausforderung, indem es als Open Access Publikationsplattform AkteurInnen der LehrerInnenbildung die Möglichkeit bietet, ihr Wissen und ihre Erfahrungen kostenlos einer breiten Zielgruppe verfügbar zu machen.

Grenzenlos kartieren – OpenData und OpenSource in der Geographie-LehrerInnenbildung

Frederik von Reumont (Universität zu Köln)

Die aktuellen OpenSource und OpenData Bewegungen ermöglichen neue Formen des forschenden Lernens. In diesem Vortrag wird ein Best Practice aus dem Bereich der Geographischen Informationssysteme (GIS) für LehramtskandidatInnen präsentiert.

Die neue allgemeine Verfügbarkeit von Daten erlaubt es Studierenden nahezu jede Thematik interessengeleitet zu bearbeiten. Voraussetzung ist lediglich ein Rechner mit Internetzugang, um die Datenbanken vom globalen bis zum lokalen Maßstab anzuzapfen, seien es Daten der Vereinten Nationen oder der Stadt Köln.

Mächtige OpenSource-Software steht zur freien Verfügung, um die Datenmengen analysieren und eigene Fragestellungen beantworten zu können, unterstützt durch eine aktive online-Community, die Tutorials bereitstellt und Fragen beantworten kann. Lernenden die Möglichkeiten aufzuzeigen, mit frei verfügbaren Ressourcen zu arbeiten, fördert ihre Unabhängigkeit beim Lernen und Forschen und entwickelt eine eigenständige und kritische Geisteshaltung.

ZfL
Zentrum für LehrerInnenbildung

Das E-Portfolio in der Kölner LehrerInnenbildung – Ein Fortschritt für die kontinuierliche Selbstreflexion?

Svenja Jaster und Henning Host (beide vom ZfL an der Universität zu Köln)

In diesem Workshop wird der Einsatz des elektronischen Portfolios in den Praxisphasen des Lehramtsstudiums an der Universität zu Köln diskutiert. Dabei wird zentral die Rolle des E-Portfolios als Reflexionsinstrument zur produktiven Auseinandersetzung mit der Studien- und Berufswahl, den Praxiserfahrungen und der Gestaltung des eigenen Studienwegs erörtert und exemplarische Portfolio-Aufgaben vorgestellt.

Des Weiteren wird die Portfolio-Funktion im Rahmen des Einsatzes in dem Learning-Management-System ILIAS praktisch aufgezeigt und Anwendungsmöglichkeiten im universitären Kontext visualisiert. Darüber hinaus wird ebenfalls der praktische Nutzen eines Portfolios für die schulische Arbeit und dessen Einsatz im Unterricht und extracurricularen Aktivitäten aufgezeigt.

FR

Bilder bilden - Interdisziplinäre Bildwissenschaft im digitalen Zeitalter

Dr. phil. Bojan Godina, Entwickler des mehrfach preisgekrönten Präventionsprojekts Medienscout

„Bilder sind Schüsse ins Gehirn“ behaupten Konsumentenpsychologen. Comics, Werbung, Spielfilme oder auch Computerspiele haben schon längst nicht nur die schnelle, sondern auch tiefe und ganzheitliche Wirkung von Bildern auf unser Gehirn erkannt, einschließlich auf unsere Emotionen und Motivation, und dies gewinnbringend umgesetzt. Davon kann auch der (Schul-) Unterricht bei richtiger Nutzung profitieren; denn gekonnter Umgang mit medialen Bildwelten und ihren Wirkmechanismen als didaktische Ergänzung kann das Lernen und Lehren derselben Inhalte von einem ermüdenden zu einem positiven Lernerlebnis verwandeln.

In diesem Workshop wird zunächst gezeigt, wie die Medienindustrie erfolgreich mit Bildern arbeitet und welche neuropsychologische Mechanismen aktiviert werden, um die Aufmerksamkeit, positives Erleben und Motivation zu fördern. Im zweiten Teil wird aufgezeigt, inwieweit dieses Wissen im (hoch)schulischen Lernkontext transferiert werden kann.

Mind over Media – Analyzing Propaganda in an international perspective

EN

Prof. Dr. Silke Grafe und Christian Seyferth-Zapf (Universität Würzburg) sowie Prof. Renee Hobbs (University of the Rhode Island, USA)

“Hate speech” and “fake news” are rather new phenomena and are closely related to a term that might sound old-fashioned to many – propaganda. In this workshop we will show that propaganda is all around us, every day and everywhere. We will have lively and in-depth discussions about examples of international contemporary propaganda by using the Internet platform “Mind over Media”. Participants will explore links between media literacy and propaganda from a theoretical perspective. Furthermore, insights into a classroom project which aims at fostering media literacy skills through teaching propaganda are given.

Mit 6 Schritten in die Digitale Lehre

Prof. Dr. Jürgen Handke (Philipps-Universität Marburg)

Ziel des Workshops ist es, fächerübergreifende sowie fachspezifische Konzepte zu erstellen, wie, mit welchem Aufwand und mit welchen Mitteln digitale Elemente für die Lehre erstellt werden können. Zusätzlich wird anhand praktischer Beispiele gezeigt, wie die erstellten Elemente in den aktuellen Lehrprozess eingebunden werden können.

Dem Workshop vorangestellt ist ein kurzer Überblick über die Grundprinzipien und Bestandteile der Digitalen Lehre.

Literatur: Handke, Jürgen. 2015. Handbuch Hochschullehre Digital. Marburg: Tectum Verlag.
Video: https://youtu.be/i5drxPQEcQc
Laptop mit Internetzugang: erforderlich

Coden, Basteln und Unterrichten mit dem Raspberry Pi

Tobias Hübner (Luisen-Gymnasium Düsseldorf) und Viktoriya Lebendynska (ZfL an der Universität zu Köln)

In diesem Workshop dreht sich alles um den Raspberry Pi - ein nur ca. 40,-€ teurer Mini-Computer, der von einer gemeinnützigen Organisation in England speziell für die Schule entwickelt wurde.

Zunächst werden Grundlagen im Umgang mit dem Pi vermittelt, anschließend werden verschiedene Einsatzszenarien vorgestellt. In kleinen Gruppen sollen beispielhafte Unterrichtsszenarien und -materialien entwickelt werden, die Kindern und Jugendlichen Schritt für Schritt erklären, wie sich einfach Programme schreiben und Hardware mit dem Pi ansteuern lässt. Erfahrungen im Programmieren sind hilfreich, aber keine Voraussetzung.

FR

Warum es an der Zeit ist, Arbeit komplett neu zu denken anstatt Schönheitspflege zu betreiben

Judith und Markus Klups (Zukunftsagenten GmbH)

Schaut man in die aktuelle Presse, auf Kongresse und Veranstaltungen, scheinen Robots, die Generation Y, Digital Natives und die innovativsten Tools die Arbeitswelt von Morgen zu dominieren und zu revolutionieren. Keine Frage, all dies hat seine Berechtigung.

In unserem Workshop möchten wir den Fokus von New Work jedoch auf ein anderes Thema legen, nämlich auf die Fragen:

- Wie können wir Arbeit durch Digitalisierung und Dank z.B. der zunehmenden Flexibilisierung & Individualisierung so gestalten, dass Talente über alle Lebensphasen hinweg „beschäftigungsfähig“ bleiben?

- Was können Unternehmen tun, um die immensen ungenutzten Potenziale, die in Zeiten des Fachkräftemangels oft direkt vor ihrer Nase (oder auf dem Spielplatz) sitzen, zu erkennen und zu nutzen?

- Wie können wir „Arbeit“ so neu und anders denken, dass eine echte Flexibilität für all die gegeben ist, die (dauerhaft oder temporär) kein immer noch häufig dominierendes klassisches „Normalarbeitsverhältnis“ annehmen können und/oder wollen?

Kontrovers, schnörkellos und interaktiv möchten wir anregen, diskutieren, arbeiten und lösen von klassischen Mustern.

Watch & Track – Professionelle Wahrnehmung in der Lehrer*innenbildung mit Eye-Tracking

Prof. Dr. Johannes König und Jun.-Prof. Dr. Dr. habil. Kai Kaspar (beide von der Universität zu Köln)

Die Schulung einer professionellen Wahrnehmung in der Lehrer*innenausbildung mit Videos erfreut sich derzeit einer großen Beliebtheit. Wie lernt man in der Zukunft, Unterrichtssituationen professionell wahrzunehmen, zu analysieren und Entscheidungen zu treffen? Der Workshop stellt als Innovation einen auf Eye-Tracking basierenden Ansatz vor, mit dem das eigene Aufmerksamkeitsverhalten in der Unterrichtssituation zum Gegenstand eines gezielten Trainings werden kann. Es sollen Implikationen für die zukünftige Gestaltung der Lehrer*innenbildung gemeinsam diskutiert und konkrete Handlungsanregungen für die Arbeit mit Videos und Eye-Tracking in der universitären Lehrer*innenbildung entwickelt werden.

Smart Technologies for inclusive education: technologiegestützte Interventionen bei Lern- und Verhaltensproblemen im inklusiven Unterricht

Dr. Morena Lauth und Prof. Dr. Gerhard Lauth (beide von der Universität zu Köln)

Bislang wurde der inklusive Unterricht noch kaum als Anwendungs- und Wirkbereich von digitalen Technologien erschlossen. Gerade hier sind verhaltensorientierte Präventions- und Interventionsmaßnahmen nachgewiesenermaßen wirksam und von technologiegestützten Programmen gute Effekte zu erwarten. Daher ist weiterer Forschungs- und Entwicklungsbedarf gegeben, der im Workshop diskutiert werden soll.

Programmieren in der Grundschule mit WeDo 2.0

Prof. Dr. Daniela Schmeinck (Universität zu Köln)

WeDo 2.0 animiert die Schüler dazu sich mit spannenden Experimenten sowie kindgerechten Forschungsaufgaben auseinanderzusetzen. Beim Bauen und Programmieren von Robotern entwickeln sie durch Anfassen und Ausprobieren eigene Lösungen, die sie mithilfe der Software dokumentieren, untereinander teilen und diskutieren können. Dabei werden Teamarbeit, kritisches Denken und Kreativität gefördert und die Freude am Lernen geweckt.

Im Workshop bauen die Teilnehmer erste eigene Modelle, statten diese mit Motoren und Sensoren aus und erwecken sie mittels einer einfachen, grafischen Programmiersoftware „zum Leben“. Der Workshop richtet sich primär an interessierte Kolleginnen und Kollegen, Studierende sowie Lehrerinnen/Lehrer der Grundschule und der Sekundarstufe I. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Umgang mit Smartphones in Lehr- und Lernkontexten

Dr. Silviana Stubig und Dipl.-Psych. Charlotte Meskemper (beide an der Universität zu Köln)

Der Workshop beschäftigt sich mit den Gründen für private, (von der Lehrperson nicht intendierte) Smartphonenutzung innerhalb Lehr-Lernkontexten und der Frage, wie pädagogische Fachkräfte darauf reagieren können.

Der Workshop besteht aus zwei Einheiten: Zunächst wird den Teilnehmer*innen eine Übersicht zum aktuellen Forschungsstand der Thematik gegeben und eigene empirische Erkenntnisse werden vorgestellt. Die Implikationen für Schulen und (angehende) Lehrer*innen werden gemeinsam diskutiert. In der zweiten Einheit sollen Konzepte für den zukünftigen Umgang mit Smartphones in Lehr- und Lernkontexten mit den Teilnehmer*innen in Gruppen erarbeitet werden.

FR

ZfL
Zentrum für LehrerInnenbildung

Medienpädagogik in der Schule ist notwendig – aber wie ist es eine Bereicherung für meinen Unterricht?

N.N. (ZfL an der Universität zu Köln), Christin Feldmann (freie Medienpädagogin) und Frajo Ligmann (Gymnasium Würselen)

In diesem Workshop bieten zwei ExpertInnen „Best Practice"- Beispiele aus ihrer Arbeit als Medienpädagogin bzw. Lehrer an. Nach einem kurzen Impulsvortrag finden Sie sich mit anderen TeilnehmerInnen in Interessengruppen zusammen, um ganz konkrete Umsetzungsideen angepasst an Ihre individuellen Interessen und aktuellen Bedarfe aus der Praxis entwickeln zu können und sich auszutauschen. Die beiden ExpertInnen unterstützen Sie dabei durch Tipps und Ideen für die Entwicklung eines eigenen Medienkonzeptes an Ihrer Schule (z.B. Medienscouts, WhatsApp-Regeln, Surfschein usw.) oder für die Implementierung zusätzlicher unterrichtlicher Angebote im Bereich Medienkompetenz.

Lernen Sie uns kennen

Das Zentrum für LehrerInnenbildung (ZfL) an der Universität zu Köln koordiniert, moderiert und gestaltet als zentrale wissenschaftliche Einrichtung fakultäts- und hochschulübergreifend das Lehramtsstudium. Das ZfL berät und begleitet angehende LehrerInnen vom Eignungs- und Orientierungspraktikum im ersten Studienjahr bis zum Studienabschluss und während der Promotionsphase.

Unter einem Dach findet sich im ZfL das gemeinsame Prüfungsamt, die Graduiertenschule, das Beratungszentrum und Koordinationsstellen für zukunftsweisende Aspekte der LehrerInnenbildung. Das ZfL wirkt aktiv an der Entwicklung und Gestaltung struktureller, konzeptioneller und organisatorischer Rahmenbedingungen mit und pflegt den Dialog mit Institutionen der universitären wie auch praktischen LehrerInnenbildung und den zuständigen Ministerien.

Weitere Details und Anmeldung zur Tagung finden Sie unter: https://diggi17.uni-koeln.de.

Die Tagung „Diggi17 – Enter Next Level Learning“ ist Bestandteil des ZfL-Themenjahres „Digitalisierung meets LehrerInnenbildung“. Alle Veranstaltungen und Aktionen des Themenjahres finden Sie immer aktuell auf http://zfl.uni-koeln.de/digitalisierung.html.

Bei weiteren Fragen steht Ihnen **Anna Metzger**, Projektmanagerin „Digitalisierung meets LehrerInnenbildung“, als Ansprechpartnerin gerne zur Verfügung:

Telefon: +49 221 470 3216
E-Mail-Adresse: anna.metzger@uni-koeln.de