



eQualification 2016

Lernen und Beruf digital verbinden

Statuskonferenz des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, Programm „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“
Veranstaltungsort: Leonardo Royal Hotel Berlin Alexanderplatz, Otto-Braun-Straße 90, 10249 Berlin

Programm

Montag, 15. Februar 2016

10:00-10:30 Uhr Royal Foyer	<p>Anmeldung / Imbiss</p> <p>EXTRA während des 1. Tages: Informationsstand zum Thema Gleichstellung der Geschlechter, Antidiskriminierung und Ökologische Nachhaltigkeit im ESF Durch die „Agentur für Querschnittsziele im ESF“ wird die Umsetzung der Querschnittsaufgaben in den ESF-Programmen begleitet. Unterstützung für Projekte bietet sich im Rahmen des Informationsmanagements, der Vernetzung und der Öffentlichkeitsarbeit: Allen interessierten ESF-Akteur/inn/en stehen bspw. Expertisen, Handreichungen, Newsletter sowie Hinweise auf themenspezifische Literatur und geschlechterdifferenzierte Statistiken zu den ESF-Zielgruppen und adressierten Fachpolitiken zur Verfügung. www.esf-querschnittsziele.de</p> <p>Stefanie Auf dem Berge, Agentur für Querschnittsziele im ESF, Berlin</p>
10:30-10:45 Uhr Royal 1-2	<p>Begrüßung und Eröffnung</p> <p>Dr. Gabriele Hausdorf, Leiterin des Referates „Förderung von digitalem Lernen und Medienbildung“ im Bundesministerium für Bildung und Forschung</p>
10:45-11:30 Uhr Royal 1-2	<p>Impulsvortrag</p> <p>Die Zukunft der Arbeit und der Wandel der Arbeitswelt Die Zukunft der Arbeit wird vom digitalen Fortschritt, der Globalisierung, dem demographischen Wandel und institutionellen Veränderungen geprägt. Die Folge ist eine vielfältige Arbeitswelt mit erheblichen Unterschieden der Arbeitsbedingungen nach Branchen und Berufen. Dabei stehen vor allem kreative, interaktive und komplexere Tätigkeiten und die dafür benötigten Fachkräfte im Mittelpunkt. Welche Auswirkungen ergeben sich für die Qualifizierung von Beschäftigten im Zeitalter von Digitalisierung und Industrie 4.0?</p> <p>Dr. Werner Eichhorst, Direktor Arbeitsmarktpolitik Europa, Forschungsinstitut zur Zukunft der Arbeit (IZA), Bonn</p>
11:30-12:30 Uhr Royal 1-2	<p>Podiumsdiskussion</p> <p>Megatrend Digitalisierung – schöne neue Arbeitswelt? Wie wir Wissen erwerben, weitergeben oder erweitern, uns Informationen beschaffen und diese teilen, all das ist im Wandel. Der Grund hierfür lässt sich in einem Wort zusammenfassen: Digitalisierung. Als der Megatrend verändert sie alles: unsere Art zu arbeiten, zu leben, zu kommunizieren, zu konsumieren, zu führen und zu vermarkten.</p> <p>Podium</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dr. Dirk Finning, Zukunftsagenten GmbH, Bergisch Gladbach • André Wilkens, Autor des Buches „Analog ist das neue Bio“ • Christiane Flüter-Hoffmann, Institut der deutschen Wirtschaft, Köln • Prof. Dr. Sascha Stowasser, Direktor des Instituts für angewandte Arbeitswissenschaft e. V. (ifaa), Düsseldorf <p>Moderation: Holger Beckmann, Westdeutscher Rundfunk, Köln</p>
12:30-14:00 Uhr Restaurant	<p>Mittagessen</p>

<p>14:00-16:00 Uhr Royal 1-2</p>	<p>Workshop I Lernerautonomie in der beruflichen Bildung Im Kontext lebenslanger Lernprozesse und der weiten Verbreitung leistungsstarker mobiler Medien werden Lernende zunehmend autonom und lernen lernortunabhängig, mit Hilfe mobiler Endgeräte oder in sozialen Netzen. Eine neue Generation arbeitsplatznaher und tätigkeitsintegrierter Lernmedien und Lehrkonzepte ermöglicht neue Formen der Lernortkooperation bspw. durch eine Vernetzung von Lernenden, Auszubildenden, Betrieben und schulischen Bildungsinstitutionen. Im Workshop, der gemeinsam von den Projekten SAL, KOLA und Kompetenzwerkstatt organisiert und durchgeführt wird, erhalten die Teilnehmenden nicht nur einen Einblick in die Lösungsansätze der drei Projekte, sondern erarbeiten auch gemeinsam Antworten auf Leitfragen.</p> <p>Projekt SAL: Christian Dominic Fehling, Bergische Universität Wuppertal, Thomas Hagenhofer, Zentral-Fachausschuss Berufsbildung Druck und Medien, Kassel Projekt KOLA: Frederick Schulz, Handwerkskammer des Saarlandes, Saarbrücken Regina Osraneck, Institut für Technologie und Arbeit, Kaiserslautern Projekt Kompetenzwerkstatt: Henning Klaffke, TU Hamburg-Harburg</p>
<p>Raum R2</p>	<p>Workshop II Lernkompetenzen als Voraussetzung für digitale Formate der Personalentwicklung Der verstärkte Einsatz von digitalen Medien und sozialen Lernformaten bedingt eine hohe Selbststeuerung individueller Lernprozesse. Daraus ergeben sich neue Herausforderungen für die Beschäftigten. Das Projekt LEKAF untersucht, welche Lernkompetenzen von Mitarbeitenden für erfolgreiches Lernen im betrieblichen Kontext notwendig sind. Ausgangspunkt hierfür ist das veränderte Verständnis von Personalentwicklung: Orientiert sich momentan die Personalentwicklung noch an der Bereitstellung von Lernangeboten, so ist ein Paradigmenwechsel zur nachfrageorientierten Personalentwicklung notwendig. Neben den individuellen Lernkompetenzen spielen sowohl heute als auch morgen die Lernkultur im Unternehmen und die Lernunterstützung durch die Führungskräfte eine wichtige Rolle. Erste Ergebnisse einer Expertenstudie werden vorgestellt und ein Ausblick gegeben.</p> <p>Prof. Dr. Nele Graf, Mentus GmbH, Braunschweig & Hochschule für angewandtes Management, Berlin Denise Gramß, Dipl.-Psych., Hochschule für angewandtes Management, Berlin</p>
<p>Raum R3</p>	<p>Workshop III Trainingsanwendungen mit Virtual Reality Virtual Reality steht inzwischen vor dem Durchbruch auf dem Consumer-Markt: Mit neuen Geräten wie Oculus Rift, Steam VR, Sony Morpheus und vielen weiteren VR-Lösungen steigen erstmals große Hersteller in das Geschäft ein – mit dem Ziel einer möglichst breiten Anwendung. Welche Möglichkeiten bieten diese Techniken für berufliche Trainingszenarien? Der Workshop bietet einen Einblick in die VR-Technik und vermittelt Potenziale und Herausforderungen mit den entsprechenden Geräten. Die Teilnehmer haben die Möglichkeit, die Geräte selbst auszuprobieren und Phänomene wie Motion Sickness sowie deren Lösungsansätze selbst nachzuvollziehen.</p> <p>Projekt: TRACY.B</p> <p>Prof. Dr. Thomas Bremer, Walther Sänger, Sven Gorholt Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW), Berlin // GAME CHANGER Research Cluster</p>
<p>Raum R4+R5</p>	<p>Workshop IV How to get your ‚baby‘ to fly – Digitale Geschäftsmodelle für den Bildungsbereich Um die Nachhaltigkeit von Projektergebnissen zu gewährleisten, muss eine erfolgreiche Produktentwicklung aber auch die Möglichkeit der Vermarktung mitgedacht werden. Im Workshop werden Kommerzialisierungspfade für den Bildungsbereich sowie die dazu passenden Umsetzungsschritte vorgestellt.</p> <p>* Vorbereitend werden die Teilnehmenden nach ihrer Anmeldung für diesen Workshop durch den Moderator kontaktiert und um eine Beschreibung ihres Projektes und erste Kommerzialisierungsansätze gebeten.</p> <p>Jens Hofmann, Sächsische Bildungsgesellschaft (SBG) für Umweltschutz und Chemieberufe Dresden mbH</p>
<p>Raum R6+R7</p>	<p>Workshop V Teile deine Inhalte! Lehrmaterialien nach den eigenen Bedürfnissen aus unterschiedlichen Quellen auswählen, benutzen, kombinieren und weiterverwerten zu können, motiviert viele Lehrende und Lernende, sich mit der Idee der Offenen Bildungsressourcen, Open Educational Resources (OER), auseinanderzusetzen. Der Workshop bietet eine Einführung in das Thema OER, Lizenzierung und Remix-Kultur.</p> <p>Doris Hirschmann & Ingo Blees, Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF) Deutscher Bildungsserver, Frankfurt</p>
<p>16:00-16:30 Uhr Royal Foyer</p>	<p>Kaffeepause</p>
<p>16:30-17:30 Uhr</p>	<p>Format „Projektlupe“ Einblick in die Arbeit ausgewählter Projekte. In Vorträgen und Gesprächen stellen sich diese der Diskussion mit den Teilnehmenden.</p>

Raum R4+R5	<ul style="list-style-type: none"> • Projektlupen BRANCHE Projektlupe I Neues Lehren und Lernen in Tourismus und Gastgewerbe / Projekte EMAG und LAGL Prof. Dr. em. Friedhelm Eicker & Christoph Bohne, Universität Siegen
Raum R2	Projektlupe II Technologie-unterstütztes Lernen in der mechanisch-technischen Arbeit / Projekt DigiLernPro Dr. Carsten Ullrich, DFKI GmbH Dr. Stefan Welling, Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH (ifb) Sebastian Freith, Fakultät für Maschinenbau, Ruhr Universität Bochum
Royal 1-2	<ul style="list-style-type: none"> • Projektlupen ZIELGRUPPE Projektlupe III Medienkompetenzförderung in der beruflichen Einstiegsqualifizierung / Projekt: Lernen plus Prof. Dr. Karsten Wolf, Universität Bremen Dr. Joanna Burchert, Institut für Technik und Bildung, Universität Bremen
Raum R3	Projektlupe IV Training und Qualitätskontrolle in der Hämatologie / Projekt HemaWeb Sebastian Krappe & Thomas Bindl, Fraunhofer Institut für integrierte Schaltungen (IIS), Erlangen
Raum R6+R7	<ul style="list-style-type: none"> • Projektlupen SPECIALS Projektlupe V E-Learning in der Traumapädagogik & Traumatherapie / Projekt ECQUAT Elisa König, Universitätsklinikum Ulm Dr. Lisa Sansen & Laura Saupe, Universität Bielefeld Carolin Oppermann, Universität Hildesheim Veronika Winter, Hochschule Landshut
Raum R1	Projektlupe VI Qualifizierung von schulischen Krisenteams durch digitale Medien / Projekt KOMPASS Prof. Dr. Günter Dörr, Landesinstitut für präventives Handeln, St. Ingbert
Ab 17:30 Uhr Royal 3	Postersession & Imbiss

Dienstag, 16. Februar 2016

<p>09:00-09:30 Uhr Royal 1-2</p>	<p>Zusammenfassung des ersten Tages aus Workshops I-V und Projektlupe I-IV Moderation: Holger Beckmann</p>
<p>09:30-11:30 Uhr Royal 1-2</p>	<p>Workshop VI Gamebased Learning und Gamification Computerspiele prägen den Alltag zahlreicher Jugendlicher und setzen erstaunliche Motivation, Ausdauer und Kreativität frei. Können diese Energien auch für das Lernen in der beruflichen Bildung genutzt werden? Wo ergeben sich neue Einsatzmöglichkeiten und wo haben Serious Games ihre Grenzen? Prof. Dr. rer. medic. Josef Wiemeyer, Technische Universität Darmstadt, Institut für Sportwissenschaft</p>
<p>Raum R2</p>	<p>Workshop VII UMNUTZEN-UMDENKEN Künstlerische Strategien in Projekten analog und digital Im Mittelpunkt dieses Workshops stehen künstlerische Denk- und Handlungsweisen für die Arbeit in Projekten, die anhand mehrerer Aktionen analog als auch digital erarbeitet werden sollen. Hierfür werden unterschiedliche künstlerische Positionen exemplarisch vorgestellt und dienen als Inspiration für die eigene gestalterische Projektpraxis. Mit ganz alltäglichen Materialien wie Papier, Klebeband, Folie und Schreibwerkzeug soll ein Strategie-Wechsel in der Benutzung dieser Utensilien erprobt werden. Aber auch digitale Werkzeuge, wie das iPad, bieten ungewohnte künstlerische Arbeitsmethoden. Das Umdenken, Neudenken und Querdenken soll im Rahmen dieses Workshops bewusst reflektiert und eingesetzt werden. Fanny Kranz, Freiberufliche Kunstvermittlerin und Designerin, Workshopreferentin am Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM)</p>
<p>Raum R4+R5</p>	<p>Workshop VIII Medienqualifizierung pädagogischer Fachkräfte (MEPF) Moderierter Austausch für Projekte aus der Förderbekanntmachung MEPF zusammen mit dem BIBB. Der Informationsaustausch soll vor dem Hintergrund der eigenen Projektaktivitäten zur Weiterentwicklung eines gemeinsamen Verständnisses des Themenkontextes „Medienkompetenz“ dienen. Ergebnisorientiert soll der Frage nachgegangen werden, ob es zu Synergien mit dem BIBB - Forschungsprojekt „Digitale Medien in der betrieblichen Berufsbildung – Medienaneignung und Mediennutzung in der Alltagspraxis von betrieblichem Ausbildungspersonal“ kommen kann, die für die jeweils Beteiligten von gegenseitigem Nutzen sein können. Michael Härtel, Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB), Bonn Michael Sander, Universität Bremen, Institut Technik und Bildung (ITB)</p>
<p>Raum R6+R7</p>	<p>Workshop IX Branchentransfer erfolgreich initiieren Wie ein gelungener branchen- und berufsübergreifender Transfer eines Projektergebnisses aussieht, erfahren Interessierte am Best-Practice-Beispiel „Blok das Online-Berichtsheft“. Im Rahmen dieses Inputs wird detailliert erläutert, wie Projektergebnisse auf andere Branchen und Berufsbilder übertragen und für die unmittelbare Nutzung in der Berufsbildungspraxis aufbereitet wurden. Der Workshop bietet die Gelegenheit, sich über transferfähige Strukturen zu informieren und Adaptionenmöglichkeiten zu diskutieren. Mit Hilfe einer „Zukunftswerkstatt“ werden die Erfolgskriterien für einen branchenübergreifenden Transfer gemeinsam erarbeitet. Tanja Schubert, Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB), Bonn</p>
<p>Raum R3</p>	<p>Workshop III (Wdh..!) Trainingsanwendungen mit Virtual Reality Virtual Reality steht inzwischen vor dem Durchbruch auf dem Consumer-Markt: Mit neuen Geräten wie Oculus Rift, Steam VR, Sony Morpheus und vielen weiteren VR-Lösungen steigen erstmals große Hersteller in das Geschäft ein – mit dem Ziel einer möglichst breiten Anwendung. Welche Möglichkeiten bieten diese Techniken für berufliche Trainingsszenarien? Der Workshop bietet einen Einblick in die VR-Technik und vermittelt Potenziale und Herausforderungen mit den entsprechenden Geräten. Die Teilnehmer haben die Möglichkeit, die Geräte selbst auszuprobieren und Phänomene wie Motion Sickness sowie deren Lösungsansätze selbst nachzuvollziehen. Projekt: TRACY.B Prof. Dr. Thomas Bremer, Walther Sänger, Sven Gorholt, Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW), Berlin // GAME CHANGER Research Cluster</p>
<p>11:30-12:00 Uhr Royal Foyer</p>	<p>Kaffeepause</p>

<p>12:00-12:45 Uhr Royal 1-2</p>	<p>Impulsvortrag</p> <p>Privatheit in der digitalen Welt</p> <p>Das Smartphone mit all seinen nützlichen Apps ist für viele ein unentbehrlicher Begleiter geworden. Die Nutzung von Online-Kartendiensten, das kostenlose Mailkonto im Internet oder das Online-Shopping gehören längst zum Alltag. Aber was passiert mit all den Daten, die ich dabei über mich und meine Interessen und Gewohnheiten im Netz hinterlasse? Wem sind diese Daten so viel Wert, dass mir dafür kostenlose Dienste angeboten werden? Und welche Möglichkeiten gibt es, die Kontrolle über die persönlichen und personenbezogenen Daten wieder zurückzugewinnen? Die fortschreitende Digitalisierung aller Lebensbereiche macht es erforderlich, ganz neu darüber nachzudenken, was Privatheit bedeutet und wie sie erreicht werden kann. Wir brauchen neue technologische Lösungen, die uns dabei unterstützen. Dies ist eine Herausforderung, der sich auch die Forschung stellen muss.</p> <p>Dr. Sven Bugiel, Senior Researcher, Kompetenzzentrum für IT-Sicherheit CISPA, Universität des Saarlandes, Saarbrücken</p>
<p>12:45-13:00 Uhr Royal 1-2</p>	<p>Schlusswort</p> <p>Dr. Gabriele Hausdorf, Leiterin des Referates „Förderung von digitalem Lernen und Medienbildung“ im Bundesministerium für Bildung und Forschung</p>
<p>13:00 Uhr Restaurant</p>	<p>Ende der Veranstaltung und Imbiss</p>