

Ignite Session „Digitale Didaktik“

DAI Heidelberg

Begeisterbus - mobiler Makerspace und alternatives Klassenzimmer

Mut zum Selbermachen, Kompetenz zum kritischen Hinterfragen und Selbstwirksamkeit im Umgang mit komplexer Technik: Mit diesen pädagogischen Zielen geht der *Begeisterbus* als mobiler Makerspace und alternatives Klassenzimmer neue Wege in der Vermittlung von digital-technischem Wissen. Betrieben von der Maker- und Hacker-Community in Heidelberg ermöglicht der *Begeisterbus* Jugendlichen einen anwendungsorientierten und kreativen Umgang mit Technik und eine reflektierende Auseinandersetzung mit digitalen Welten.

Jasper Schmidt studierte Soziologie, Politik und Ökonomie mit einem Schwerpunkt auf interdisziplinäre Stadtforschung. Seit 2015 arbeitet er für das DAI und beschäftigt sich hier mit dem Aufbau zeitgemäßer Lern- und Begegnungsräume für die Stadt im 21. Jahrhundert. Schwerpunkte sind hier die Verknüpfung der Maker- und Hacker-Community mit gemeinwohlorientierten Sozialprojekten, Jugendlichen und Stadtentwicklung.

Auch als Workshop am Sa, 21.09.



Institut für Digitales Lernen

Bildung in Zeiten der digitalen Revolution mit dem mBook. Gemeinsames Lernen, Geschichte denken – differenziert, individualisiert, vernetzt

Der Vortrag behandelt Konzeptentwicklung, Realisierung und Implementierung des mBooks. Das neuartige Schulbuch ist browserbasiert, differenzierbar, kompetenzorientiert und individualisierbar. Im Vortrag geht es – am Beispiel des digitalen Schulbuches – um die konkrete Realisierung gegenwärtiger didaktischer Paradigmen, den Aufbau und die Führung digital arbeitender Produktionsteams, sowie um Distributions- und Implementierungsstrategien für digitale Lehr- und Lernmittel.

Marcus Ventzke ist Geschichtsdidaktiker, Historiker sowie Lehrer und Weiterbildner. Als Geschäftsführer des *Instituts für digitales Lernen und der Digitale Lernwelten GmbH* treibt er die Digitalisierung in der deutschen Bildungslandschaft mit schultauglichen Modellprojekten wesentlich voran. Als Privatdozent und Hochschullehrer an der Universität Eichstätt-Ingolstadt befasst sich Ventzke u.a. mit digitaldidaktischer Theorieentwicklung.



Bildungsvereinigung Arbeit und Leben Niedersachsen Süd gGmbH

Senior*innen und Schüler*innen drehen gemeinsam Kurzfilme mit dem Smartphone

Die Berufsfachschule für Altenpflege *ARBEIT UND LEBEN Göttin-gen* führte im Winter 2018/19 ein Projekt zur semiprofessionellen Erstellung eigener Kurzfilme mit dem Smartphone durch. Die Auseinandersetzung mit digitaler Technik sollte einen Impuls liefern, intensiver in Kontakt zu kommen und spielerisch Kreativität und Ideenreichtum zu fördern. Zwei von fünf Gruppen beendeten ihre Projekte mit sehenswerten Kurzfilmen zu den Themen Gesundheitsprophylaxe und der Frage des „guten Alterns“.

Cornelius Hantscher studierte Kulturwissenschaften mit den Schwerpunkten Visuelle Anthropologie, Alternative Gesundheitstechniken und Populäre Kulturen. Seit 2011 arbeitet er als Dozent für Soziologie, Politik und Kommunikation. 2009 erhielt er eine Zertifizierung zum Hypnose-Coach, 2012 folgte eine zum Lachyoga-Leiter.



Open Knowledge Foundation Deutschland e. V. & Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Jugend hackt & hello world – Mit Code die Welt verbessern

Jugend hackt und *hello world* sind Programme für junge Menschen, die mit ihren technischen Fähigkeiten die Welt verbessern wollen. Ehrenamtliche Mentor*innen entwickeln mit Teilnehmer*innen digitale Werkzeuge, Prototypen und Konzepte. Während sich *Jugend hackt* an programmierbegeisterte Jugendliche richtet, schafft *hello world* niedrigschwellige und kreative Zugänge zu Themenfeldern rund um Technik, Robotik und Coding für Kinder und Jugendliche.

Malou Weiße studierte Kinder- und Jugendmedien an der Universität Erfurt. In ihrer Magisterarbeit bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW evaluierte sie das Projekt *PowerUp – Medienpädagogik und Erziehungshilfe*. Im März 2017 übernahm sie die Koordination des neu gestarteten Projekts *hello world*.

Paula Grünwald hat 2015 ihre Masterarbeit an der PH Freiburg im Fach Medien in der Bildung abgeschlossen und darin die Wirkung des Hackathon-Angebots von *Jugend hackt* untersucht. Seit ihrem Abschluss ist sie selbst Mitglied von *Jugend hackt* und übernahm 2018 dessen Programmleitung. Mit einem inzwischen 12köpfigen Team baut sie Hackathon-Angebote im ganzen deutschsprachigen Raum auf.

