Programm

2021/2

THE BASEMENT

DIGITALE SCHNITZELJAGD!
Laufen, lernen, suchen, finden!

[Mission] Draußen und in Bewegung lernen: mit digitalen Tools eine Schnitzeljagden gestalten!

[Termin] 20.09. & 04.10.2021, 17.00–19.00 Uhr

[Inhalt] Nach einem Jahr mit viel Zeit am PC sind Ideen für orts- und zeitunabhängiges Lehren und Lernen gefragt! In dieser Veranstaltung werden Möglichkeiten für lehrreiche digitale Schnitzeljagden vorgestellt.
In der ersten von zwei Veranstaltungen werden dafür Grundlagen zu Game-based Learning erarbeitet sowie Anleitungen zu praktischen Umsetzungen und das Tool Actionbound vorgestellt. In einer zweiwöchigen Pause zwischen den Veranstaltungen sind die Teilnehmenden eingeladen, das Tool auszuprobieren und erste Spielideen zu entwickeln. In der zweiten Sitzung konkretisieren wir die Ideen und diskutieren die Möglichkeiten und Grenzen des Unterrichtseinsatzes sowie die spielerischen Elemente.

[Zielgruppe] Lehrkräfte

[Outcome] Lehrkräfte erarbeiten eigene Unterrichtsideen und setzen diese praktisch um.

[Team] Katharina Poltze, Janina Becker

VIRTUAL REALITIES
Test & try

[Mission] Virtual Reality ausprobieren, erkunden und eigene Materialien entwickeln

[Termin] 23.09.2021, 16.30–18.00 Uhr

[Inhalt] In dem offenen Workshop haben Lehrkräfte die Gelegenheit, VR auszuprobieren, Aufgaben zu testen und eigene Unterrichtsideen und -materialien für den Einsatz von VR zu entwickeln. So können eigene immersive Lernumgebungen hergestellt und erprobt werden. Im Anschluss können interessierte Lehrkräfte mit ihrer Klasse einen Termin im Basement vereinbaren und die entstandenen Lehrmaterialien testen.

[Zielgruppe] Lehrkräfte und Schulklassen

[Outcome] Lehrkräfte erhalten die Möglichkeit, eigene VR-Materialien für den Unterricht zu entwickeln und in einem eigenen Workshop zu erproben. Schüler*innen können neue Lernerfahrungen in Virtual Reality machen.

[Team] Janina Becker, Xiuli Huang, Katharina Poltze, Maren Tribukait

OPEN BASEMENT
Ein Kennlerntag für alle

[Mission] Digitale Bildung ausprobieren, diskutieren und miteinander gestalten

[Termin] 01.10.2021, 15.00–18.00 Uhr

[Inhalt] The Basement bietet eine technische Infrastruktur, medienpädagogisches Know-how, wissenschaftliche Grundlagen und eine inspirierende Umgebung. Learning by doing ist das Motto dieser offenen Veranstaltung. Alle sind eingeladen, sich das Basement mit seinen Angeboten anzueignen. Tauchen Sie in virtuelle Welten ein, probieren Sie Serious Games aus oder informieren Sie sich über Desinformation in sozialen Netzwerke in der Ausstellung „The Glass Room: Misinformation Edition". Bei Bedarf ist Austausch und Beratung möglich, die Mitarbeiter*innen stehen gerne mit Rat und Tat zur Seite.

[Zielgruppe] Alle Menschen mit Interesse an Bildung in der digitalen Welt

[Outcome] Unsere Besuchenden erhalten neue Impulse, können eigene Ideen direkt ausprobieren und gemeinsam mit unserem Team diskutieren. Gemeinsam können Unterrichtskonzepte und Vermittlungsstrategien erarbeitet und geplant werden.

[Team] Janina Becker, Maren Tribukait

AUSSTELLUNG: THE GLASS ROOM
Misinformation Edition

[Mission] Die Zirkulation von Information in sozialen Medien verstehen und sich vor Desinformationen schützen

[Termin] 1.10. bis 30.11.2021

[Inhalt] Was passiert, wenn wir uns zunehmend in sozialen Medien und dem Internet informieren? Welche Informationen sehen wir, und was verpassen wir? Wie können wir prüfen, ob Informationen der Wahrheit entsprechen? Diese Fragen stehen im Mittelpunkt der von Tactical Tech kuratierten Ausstellung über Daten und Datenschutz, die weltweit – und jetzt auch in The Basement! – präsentiert wird. Passend zur Ausstellung wird ein Workshop angeboten, der in die Techniken des Faktenchecks einführt.

[Zielgruppe] Alle, die sich über Daten und Datenschutz informieren möchten

[Outcome] Die Besuchenden erfahren, wie Informationen in sozialen Medien verbreitet, präsentiert und verändert werden, und können sich ein Daten Detox Kit mitnehmen, das erklärt, wie man Fakten von Fiktion unterscheidet.

[Team] The Basement Team

VIELFALT IN DER HISTORISCHEN BILDUNG
Diversitätssensible (Selbst-)Lernmaterialien kennenlernen und mitgestalten

[Mission] Materialien zu Diversität an die eigene vielfältige Lerngruppe anpassen und datenschutzgerecht gestalten

[Termin] 2.11.2021, 14.00–18.00 Uhr

[Inhalt] Wie können Unterrichtsmaterialien dem Wandel historischer Sinnbildung angesichts gesellschaftlicher Vielfalt gerecht werden? Und wie kann ich mit meinen Schüler*innen gesellschaftliche Diversität thematisieren? Hierfür bietet die Webplattform „Zwischentöne" innovative Ansätze und Unterrichtskonzepte an. Die Teilnehmenden lernen Materialien zu gesellschaftlicher Diversität und zur Verfolgung und Vernichtung von Minderheiten zur Zeit des Zweiten Weltkrieges kennen und erarbeiten Unterrichtsideen sowie Ideen für die (datenschutzgerechte) Gestaltung von Selbstlerneinheiten.

[Zielgruppe] Lehrkräfte

[Outcome] Die Teilnehmenden nehmen Ideen für eine diversitätsbewusste historische Bildung mit und können Fragen zu Privacy, Datenschutz und Didaktisierung diskutieren.

[Team] Carolin Bätge, Marvin Priedigkeit, Andreas Weich

SERIOUS GAMES & SERIOUS PLAYING
Digitale Spiele für den Geschichtsunterricht nutzen

[Mission] Vorurteile über und in Computerspiele(n) hinterfragen – und Ideen für die Nutzung im Unterricht entwickeln

[Termin] 05.11.2021, 15.00–18.00 Uhr

[Inhalt] Was passiert in einem Computerspiel? Wie werden Entscheidungen durch das Spiel beeinflusst, wie viel Entscheidungsmacht haben Spielende tatsächlich? Welche Bilder werden entwickelt, welche Narrationen verstärkt, mit welchen wird gebrochen und wie geht es uns als Spielenden dabei? Diesen und anderen Fragen stellen wir uns, indem wir zunächst Computerspiele mit historischen Inhalten selbst spielen und gemeinsam das Erlebte reflektieren. In einem zweiten Schritt überlegen wir, wie diese Erkenntnisse für einen Lernprozess genutzt werden können und wie Serious Games und Serious Playing im Unterricht methodisch eingesetzt werden können.

[Zielgruppe] Lehrkräfte

[Outcome] Die Teilnehmenden bekommen die Gelegenheit, Computerspiele zu historischen Themen zu spielen und kritisch zu reflektieren, sowie Anregungen zum Einsatz im Unterricht.

[Team] Janina Becker, Maren Tribukait

BACK TO NORMAL!?
Schule & Unterricht nach Corona

[Mission] Gute Ideen aus dem Distanzunterricht retten und weiterentwickeln

[Termin] 09.11.2021, 16.00–19.00 Uhr

[Inhalt] Die Covid-19-Krise hat digitale Formate gefordert und damit Schule und Unterricht verändert. Gemeinsam möchten wir diskutieren: Was hat gut/schlecht funktioniert? Welche Schlüsse lassen sich für den eigenen Unterricht ziehen? Welche Erkenntnisse sind Ideengeber bisten Potenzial für Weiterentwicklung und Fortführung im „normalen" Unterricht? Und was ist eigentlich normaler Unterricht? Aus den Ergebnissen der Diskussionen entwickeln wir gemeinsam Unterrichtskonzepte, die die erfolgreichen Strategien der Krise in das weitere Unterrichtsgeschehen integrieren.

[Zielgruppe] Lehrkräfte

[Outcome] Die Lehrkräfte entwickeln eigene Unterrichtskonzepte aufbauend auf eigenen Erfahrungen, die neue Erkenntnisse integrieren.

[Team] Katharina Poltze, Janina Becker

MEDIENREFLEXION MIT METHODE
Eine medienwissenschaftliche Herangehensweise für die Bildungspraxis

[Mission] Medienhandeln in der Schule reflektieren – und für die Unterrichtsplanung und Schulentwicklung lernen

[Termin] 11.11.2021, 14.00–18.30 Uhr

[Inhalt] Wie verändert die Einführung digitaler Medien die Schulkultur? Welche Auswirkungen haben diese Veränderungen auf die Rollen von Lehrkräfte und Schüler*innen? Welche didaktischen Herausforderungen ergeben sich in neuen Lernumgebungen? Die Medienkonstellationsanalyse bietet ein grundlegendes Raster, um unterschiedlichste Medien (oder besser: Medienkonstellationen) – vom direkten Gespräch bis zum digitalen Whiteboard – zu analysieren und kritisch zu reflektieren. Anhand der praktischen Erfahrungen der Teilnehmenden wird eine Methodik vermittelt, die den Ausgangspunkt einer kritischen Medienreflexion darstellen kann.

[Zielgruppe] Lehrkräfte

[Outcome] Die Methodik bietet den Teilnehmenden eine Grundlage, um Schulentwicklungsprozesse (zum Beispiel Medienkonzepte) zu gestalten und didaktische Entscheidungen zu treffen.

[Team] Philipp Deny, Andreas Weich

BILDUNG IN DER DIGITALEN WELT
Medienkompetenz – was heißt das eigentlich?

[Mission] Die KMK-Strategie und Medienkompetenzbegriffe in die Praxis übertragen

[Termin] 15.11.2021, 16.00–17.30 Uhr

[Inhalt] Aus Interviews mit Lehrkräften und Schüler*innen wird deutlich, das kein kohärenter Begriff von Medienkompetenz zu existieren scheint. Die Forderungen der KMK (2017) zur Bildung in der digitalen Welt eröffnen mit ihren 61 Aspekten von Medienkompetenz ein breites, schwerlich erschließbares Feld. In dem Workshop werfen wir einen Blick auf das von Dieter Baacke (1996) entwickelte Medienkompetenzmodell und weitere aktuelle Medienkompetenzmodelle. Im Austausch über eigene Erfahrungen der Lehrkräfte setzen wir die KMK-Strategie, sowie diese Modelle in ein Verhältnis und entwickeln gemeinsam Handlungsstrategien, diese in die Praxis zu übersetzen.

[Zielgruppe] Lehrkräfte

[Outcome] Die Teilnehmenden bekommen einen Überblick über politische und wissenschaftliche Konzeptionen von Medienkompetenz und Anregungen, wie sie die Medienkompetenzen ihrer Schüler*innen praktisch fördern können.

[Team] Janina Becker

KURZ UND KNAPP
Micro-Lessons für den Flipped Classroom

[Mission] Mit anschaulichen Micro-Lessons den Flipped Classroom Wirklichkeit werden lassen

[Termin] 24.11. & 01.12.2021, 17.00–18.30 Uhr

[Inhalt] Zunächst erhalten die Teilnehmenden selbst eine Micro-Lesson, in der sie die Grundlagen des Flipped Classroom-Modells, der MOOCs und der SPOCs erlernen. Anschließend werden wir die Form der Micro-Lessons sowie die Inhalte diskutieren und reflektieren. Danach werden wir unter Verwendung von Camtasia und ähnlichen Tools eigene Micro-Lessons erstellen.

[Zielgruppe] Lehrkräfte

[Outcome] Die Teilnehmenden erhalten Grundwissen zu Micro-Lessons, Flipped Classroom, MOOCs und SPOCs sowie die Möglichkeit, sich die Gestaltung von Micro-Lessons praktisch anzueignen.

[Team] Janina Becker, Xiuli Huang

MEDIA UPSIDE-DOWN
Bildungsmedien auf den Kopf gestellt

[Mission] Das Design von Bildungsmedien kritisch hinterfragen – und Ideen für alternative Nutzungen entwickeln

[Termin] 30.11.2021, 16.00–18.00 Uhr

[Inhalt] Lehrkräften wird in dieser Veranstaltung eine Struktur an die Hand gegeben, Vor- und Nachteile bestimmter Designs und Systematiken von Tools einzuschätzen. Sie lernen anhand konkreter Beispiele von Audience Response Systemen (wie z.B. Kahoot! und Mentimeter) den Einsatz digitaler Bildungsmedien kritisch zu reflektieren, neu zu denken, selbst neue Formen zu entwickeln und auszuprobieren.

[Zielgruppe] Lehrkräfte

[Outcome] Die Teilnehmenden bekommen Impulse zur Beurteilung digitaler Bildungsmedien und Tipps, wie sich bekannte Tools auf kreative neue Art nutzbar machen lassen.

[Team] Felicitas Macgilchrist, Andreas Weich, Nadine Wagener-Böck

HOUR OF CODE
Stunde des Codierens

[Mission] In einer Stunde die Basics des Programmierens spielerisch erlernen

[Termin] 6.12.2021, 16.30–18.00

[Inhalt] Nach einer kurzen Einführung in die weltweit stattfindende „Hour of Code", in der Millionen von Menschen das Coding ausprobieren, wählen Teilnehmende ein Tutorial aus. Von Star Wars zu Angry Bird, Frozen oder Minecraft, es ist für jeden etwas dabei. Für eine Stunde arbeiten die Teilnehmenden selbstgesteuert – mit Unterstützung des Teams – mit ihrem Tutorial.

[Zielgruppe] Alle im Alter von 6 bis 99 Jahren, die ohne Vorkenntnisse in das Programmieren hineinschnuppern möchten

[Outcome] Nach einer Stunde haben die Teilnehmenden ein erstes Verständnis von den Bausteinen und der Logik des Programmierens entwickelt. Sie haben das Coding entmystifiziert. Sie lernen, dass Programmieren Spaß machen und kreativ sein kann und dass alle Menschen es verstehen können, ungeachtet des Alters, des Geschlechts, des ethnischen oder sozioökonomischen Hintergrund.

[Team] Felicitas Macgilchrist, Helene Bierstedt, Liesa Traupe

#STORIES @LESSONS
Wissensvermittlung durch Social Media Profile

[Mission] Erfolgskriterien von Social Media Profilen für den Unterricht nutzen!

[Termin] 13. & 15.12.2021, 16.00–18.00 Uhr

[Inhalt] In der ersten Veranstaltung stellen wir Digital Storytelling vor und nähern uns dem Konzept durch die Analyse von Social Media Profilen: Was passiert auf den Kanälen? Welche Profile sind erfolgreich und warum? Welche Geschichten werden erzählt und wie? Wir betrachten daran anschließend konkrete Beispiele aus der Wissensvermittlung über Social Media (z.B. historische Persönlichkeiten in Instagram-Profilen, …). In dem zweiten Termin nehmen wir die gewonnen Erkenntnisse mit und gestalten darauf aufbauend konkrete, fachbezogene Konzepte für den eigenen Unterricht.

[Zielgruppe] Lehrkräfte aller Fächer (Sek I und II)

[Outcome] Die Lehrkräfte erarbeiten ein eigenes und anwendbares Unterrichtskonzept mit Methoden des Digital Storytelling am Beispiel von Social Media Profilen.

[Team] Katharina Poltze, Janina Becker

THE BASEMENT

Programm

2021/2

Zukünfte ausprobieren

The Basement ist ein offener Raum für alle, die digitale Bildung selbst erproben, erforschen und miteinander kritisch-reflexiv gestalten möchten.

Anmeldung

Bitte melden Sie sich unter basement@gei.de an, wenn Sie an einer Veranstaltung teilnehmen möchten.

Kontakt

The Basement
Georg-Eckert-Institut –
Leibniz-Institut für internationale Schulbuchforschung
Freisestr. 1
38118 Braunschweig
Tel.: +49 531 59099-326
E-Mail: basement@gei.de

@GeorgEckertInstitut
@GeorgEckert
Georg-Eckert-Institut
basement.gei.de

Digital Lab Georg-Eckert-Institut
GEORG ECKERT INSTITUT
Leibniz-Institut für internationale Schulbuchforschung
Leibniz Gemeinschaft