



# eQualification 2018

## Lernen und Beruf digital verbinden

Statuskonferenz des Bundesministeriums für Bildung und Forschung,  
Programm „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“  
Veranstaltungsort: bcc Berlin Congress Center, Alexanderstr. 11, 10178 Berlin

## Programm

Montag, 5. März 2018

09.30–10.30 Uhr	<b>Anmeldung und Imbiss</b>
10.30–10.45 Uhr	<b>Begrüßung und Eröffnung</b>  <b>Dr. Gabriele Hausdorf</b> Leiterin des Referats „Digitaler Wandel in der Bildung“ im Bundesministerium für Bildung und Forschung  <b>Moderation: Holger Beckmann</b> WDR
10.45–11.15 Uhr	<b>Impulsvortrag</b>  <b>„Arbeiten 4.0 – kein Wandel ohne Kulturwandel und neue Wege zum Wissen: Wie verändern sich Anforderungen an Bildung im Zeitalter der Digitalisierung?“</b> Strategien für die Arbeitswelt von morgen: Bei der Frage, wie wir in Zukunft arbeiten, geht es auch um den Kulturwandel innerhalb von Unternehmen. Wie gelingt es manchen Unternehmen, die Potenziale der Mitarbeitenden besser zu entfalten? Welchen Beitrag leisten digitale Bildungsprozesse hierzu? Professor Dr. Christoph Igel forscht und entwickelt seit mehr als 20 Jahren zur digitalen Bildung. Er widmet sich der Unterstützung von Bildungs- und Qualifizierungsprozessen (vor-)schulischer, akademischer sowie beruflicher Aus-, Fort- und Weiterbildung durch innovative Softwaretechnologien. Christoph Igel ist der Ansicht, dass es mehr als einer curricularen Verordnung bedarf, um digitale Bildung möglich zu machen. Er ist der Ansicht, dass es in Deutschland nicht an der Technik mangelt – aber es bedarf eines Kulturwandels.  <b>Prof. Dr. Christoph Igel</b> Leiter des Educational Technology Labs des Deutschen Forschungszentrums für Künstliche Intelligenz (DFKI), Berlin
11.15–12.00 Uhr	<b>Podiumsdiskussion</b>  <b>„Arbeiten 4.0 – kein Wandel ohne Kulturwandel“</b> Mit der Digitalisierung und den daraus resultierenden Anforderungen an die Mitarbeitenden sind die Unternehmen besonders gefordert: Wie gehen Unternehmen unterschiedlicher Größe damit um? Welche Strategien für Aus- und Weiterbildung gibt es? Welche Unterstützung brauchen Unternehmen und was leisten sie aus eigener Kraft im Zuge der digitalen Bildung?  <b>Susanne Blüml</b> Beraterin für Aus- und Weiterbildung, dm-drogerie markt, Berlin „Sage es mir und ich werde es vergessen, zeige es mir und ich werde mich daran erinnern, lasse es mich tun und ich werde es verstehen“: Das ist die Idee hinter dem dm-Ausbildungsbestandteil LidA – Lernen in der Arbeit. Den Satz hat dm sich bei Konfuzius entliehen, das Konzept dazu ist hausgemacht. Susanne Blüml ist für ca. 500 Mitarbeitende in etwa 50 Filialen im Berliner Raum zuständig, darunter Filialleiterinnen und -leiter, Stellvertreterinnen und Stellvertreter, Filialmitarbeiterinnen und -mitarbeiter, Lehrlinge und Studierende. dm-drogerie markt ist Teil der Initiative „Kulturwandel“ und geht als beispielhaftes Unternehmen voran, das in seinen Mitarbeitenden mehr sieht als Angestellte und ihnen mehr bietet als einen Arbeitsplatz.  <b>Joana Breidenbach</b> betterplace.org und betterplace lab, Berlin Joana Breidenbach ist Sozial-Unternehmerin und Gründerin der Spendenplattform betterplace.org. Im Jahr 2010 erfolgte die Gründung des betterplace lab, einem ‚Think und Do Tank‘, der die Schnittstelle zwischen digitalen Medien und Gemeinwohl erforscht. Das betterplace lab ist überzeugt: Die Digitalisierung kann die Welt verbessern. Dafür forscht und experimentiert das betterplace lab an der Schnittstelle zwischen Innovation und Gemeinwohl. Als Forschungsabteilung von betterplace.org, Deutschlands größter Spendenplattform, verbreitet es Wissen, inspirieren durch Geschichten und kämpft dafür, dass die Digitalisierung positiv genutzt wird.

11.15–12.00 Uhr	<p><b>Fortsetzung Podiumsdiskussion</b></p> <p><b>Rainer Haus</b> Leiter Organisations- und Personalentwicklung, Heidelberger Druckmaschinen AG, Wiesloch „Die Digitalisierung ist ein Wegbereiter.“ Rainer Haus begreift Digitalisierung als Nährboden für neue Ideen- und Geschäftsmodelle, für Individualisierung, für die Besetzung von Nischen und gleichzeitig als die Bühne für die Vermarktung. Wer auf Daten zugreifen kann, die Intelligenz besitzt, daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen und schnell genug in der Umsetzung ist, verschafft sich Marktvorteile. Deshalb startet Heidelberger Druckmaschinen mit seiner strategischen Neuausrichtung „Heidelberg goes digital“. Neben wegweisenden Initiativen in der Digitalisierung der Branche wird hier bewusst in die digitale Transformation der Mitarbeiter und der Unternehmenskultur investiert. Rainer Haus meint: „Eins ist sicher ... es gibt kein ENTWEDER ODER, sondern nur ein UND.“</p> <p><b>Alexandra Horn</b> Konsortialleiterin Mittelstand 4.0 – Kompetenzzentrum Berlin Das Kompetenzzentrum Berlin Mittelstand 4.0 unterstützt mittelständische Unternehmen bei der digitalen Transformation. Anhand von Veranstaltungen, Trainings oder mit eigenen Digitalisierungsprojekten werden Führungskräfte sowie Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter informiert und geschult, um dem Wandel im Zuge der Digitalisierung gewachsen zu sein. Zahlreiche Praxisprojekte und Lösungen laden zur Nachahmung und Weiterentwicklung ein, z. B. die vernetzte Produktion. Alexandra Horn kennt sowohl die Projekte als auch die Bedürfnisse der Unternehmen. Durch passendes Matching fördert sie die Weiterentwicklung, die die Digitalisierung fordert.</p> <p><b>Prof. Dr. Christoph Igel</b> Leiter des Educational Technology Labs des Deutschen Forschungszentrums für Künstliche Intelligenz (DFKI), Berlin</p> <p><b>Jan Westerbarkey</b> Geschäftsführer WESTAFLEX, Gütersloh Die Firma WESTAFLEX ist ein deutscher Haustechnik-Hersteller mit Stammsitz in Gütersloh. Jan Westerbarkey: „Der digitale Wandel führt zu tiefgreifenden Veränderungen. Zukunftssicherheit erwächst aus der inneren Lebendigkeit eines Unternehmens; aus dem vorbehaltlosen Engagement jedes einzelnen Mitarbeiters, jeder einzelnen Mitarbeiterin. Nur Unternehmen, in denen die Heterogenität der einzelnen Mitarbeiterinnen- und Mitarbeiter-Persönlichkeiten anerkannt und genutzt wird, haben Chancen im rasanten Wandel der Geschäftsmodelle. Damit rückt der Geist eines jeden Unternehmens, das Betriebsklima oder, anforderungsorientierter ausgedrückt, das Leistungs- und Lernklima eines Unternehmens, in den Vordergrund.“</p> <p><b>N. N.</b> Plenum (ein freier Stuhl für Teilnehmende aus dem Plenum – diskutieren Sie mit!)</p>	
12.00–12.15 Uhr	<b>Kampagnenfilm zur Roadshow/Bundesinstitut für Berufsbildung</b>	
12.15–14.00 Uhr	<b>Mittagessen</b>	
14.00–16.00 Uhr	<p><b>Workshops* (120 Minuten)</b></p> <p>Informationen zu ausgewählten Themen und interaktive Mitgestaltung</p>	
14.00–15.00 Uhr/ 15.00–16.00 Uhr	<p><b>Projektlupe* (60 Minuten)</b></p> <p>Einblick in die Arbeit ausgewählter Projekte: In Vorträgen und Gesprächen stellen sich diese der Diskussion mit den Teilnehmenden</p>	
16.00–16.30 Uhr	<b>Kaffeepause</b>	
16.30–19.00 Uhr	<p><b>„Verstehen &amp; Vernetzen“ – Projektausstellung</b></p> <p><b>Ausstellung von geförderten Vorhaben aus den Bereichen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Duale Ausbildung</li> <li>- Aufstiegsqualifizierung/Weiterbildung</li> <li>- Medienkompetenzförderung/Medienbildung</li> <li>- Freie Lernmaterialien/OER</li> <li>- Wissensmanagement/Transfernetzwerke</li> <li>- Inklusion</li> </ul> <p><b>Zusätzlich: Guided Tour</b> In kleinen Gruppen werden Sie durch die Projektausstellung geführt. Los geht's zur vollen Stunde am Anmeldecounter. Dauer ca. 30 Minuten</p>	<p><b>„VR-Park“ – Virtual-Reality-Projekte zum Erleben und Mitmachen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>TimeRide VR Köln – eine virtuelle Zeitreise durch das alte Köln vor über 100 Jahren</b> Matthias Flierl, TimeRide GmbH, Köln</li> <li>- <b>ELLI2 – Mixed-Reality-Stimmtraining für Lehrende</b> Thorsten Sommer, RWTH Aachen University</li> <li>- <b>ICAROS Flightdeck – Flugmaschinenprojekt</b> Sina Möller, Spielmacher Event GmbH, Laboe</li> <li>- <b>EPICSAVE – Notfallsanitäterinnen und -sanitäter trainieren mit Serious Games in Virtual Reality</b> Prof. Dr. Jonas Schild, Hochschule Bonn Rhein-Sieg, St. Augustin</li> <li>- <b>SVL2020 – gemeinsames Lernen in der virtuellen Realität für die Druck- und Medientechnologie</b> Dominic Fehling, Bergische Universität Wuppertal</li> <li>- <b>MESA – Medieneinsatz in der Schweißausbildung</b> Benjamin Knoke, Bremer Institut für Produktion und Logistik GmbH</li> </ul>
19.00 Uhr	<b>Ende des 1. Veranstaltungstags</b>	

\* Die detaillierte Übersicht der Workshops und Projektlupe entnehmen Sie bitte den folgenden Tabellen.

Montag, 5. März 2018

### Workshops 14.00–16.00 Uhr (120 Minuten)

Aus- und Weiterbildung	OER	Methoden & Medien	Special
<p><b>1) Interaktive und Augmented Lernvideos in der beruflichen Bildung</b></p> <p>Mit Lernvideos kann die Arbeitsprozessorientierung konsequent umgesetzt werden und Lernende können mit kontextsensitiven Informationen unterstützt werden.</p> <p>Im Praxisworkshop erhalten Teilnehmende die Gelegenheit, selbst mit Eye-Tracker und Action Cam zu experimentieren und über die Einsatzmöglichkeiten im Rahmen eines Knowledge-Cafés zu diskutieren.</p> <p><b>Martina Kunzendorf</b> TU Dortmund <b>Stefan Wagner</b> Hannoversche Werkstätten</p>	<p><b>2) Open Up Your Project!</b> Wie man Bildungsprojekte zu offenen Bildungsprojekten macht</p> <p>Erarbeitung einer Vorgehensweise, wie man das Potenzial offener Ansätze wie OER, Open Source und Open Access analysiert und damit wirkungsvoll die Reichweite eines Projekts erhöht. Ergebnis ist ein kompakter Leitfaden, der ebenfalls unter einer offenen Lizenz veröffentlicht wird.</p> <p><b>Prof. Dr. Jan Pawlowski</b> Hochschule Ruhr West, Mülheim an der Ruhr <b>Prof. Dr. Sabine Moebis</b> Duale Hochschule, Baden-Württemberg</p>	<p><b>3) Lernen durch Gestalten mit offenen Bildungsmedien</b> Best-Practice zur Erschließung projektübergreifender Synergien</p> <p>Anhand eines prototypischen Ablaufs einer Lehrveranstaltung werden die Herausforderungen für die Recherche, Erstellung und Weitergabe von Lehr-Lern-Medien identifiziert und diskutiert. Es entstehen Checklisten für den Umgang mit (freien) Bildungsmaterialien.</p> <p>(BMBF-Projekte Aufgabenkultur der Qualitätsinitiative Lehrerbildung &amp; OERsax)</p> <p><b>Prof. Dr. Anne Lauber-Rönsberg &amp; Sebastian Horlacher</b> TU Dresden <b>Aline Bergert</b> TU Bergakademie Freiberg <b>Prof. Dr. Hermann Körndle &amp; Gregor Damnik</b> TU Dresden</p>	<p><b>4) Digitaler Wandel in der Berufsbildung Transfer- und Verwertungsmöglichkeiten von Projektergebnissen</b></p> <p>Idealerweise entstehen nach Abschluss geförderter Projekte Anknüpfungspunkte, die zu einer sichtbaren Nachnutzung, Adaption und Verbreitung der erprobten Konzepte im betrieblichen Umfeld führen können. Das folgt keinem Automatismus. Allerdings sind im Kontext einer frühzeitig initiierten Anbindung an die deutlich zu beobachtenden Veränderungen im Berufsbildungssystem deutlich erhöhte Verwertungschancen möglich. In der Session erhalten Sie zunächst Hintergrundinformationen, verbunden mit Hinweisen über Veränderungsprozesse des Berufsbildungssystems im digitalen Wandel. Es folgen Beispiele erfolgreich verlaufener Transferaktivitäten aus den Vorhaben Kompetenzwerkstatt, BLOK und KOLA.</p> <p><b>Michael Härtel</b> Bundesinstitut für Berufsbildung, Bonn <b>Dr. Henning Klaffke</b> TU Hamburg-Harburg <b>Andreas Ueberschaer</b> Bildungsportal Sachsen, Chemnitz <b>Dr. Stefan Gerhard</b> Handwerkskammer des Saarlandes, Saarbrücken</p>

### Projektlupen 14.00–15.00 Uhr (60 Minuten)

Aus- und Weiterbildung	Aus- und Weiterbildung	OER	OER	Methoden & Medien
<p><b>5) medienBAR</b> Motivation des Ausbildungspersonals für den Einsatz digitaler Medien in der Ausbildung</p> <p><b>Annegret Umlauf</b> HWK Dresden <b>Dr. Jörg Neumann</b> TU Dresden</p>	<p><b>6) InDigiTrain</b> Digitales Training für flexible Aus- und Weiterbildung bei Logopädinnen und Logopäden und Hygienefachkräften</p> <p><b>Prof. Dr. Claudia de Witt, Christina Gloerfeld &amp; Jessica Felgentreu</b> FernUniversität Hagen <b>Cornelia Oestereich &amp; Diana Althoetmar</b> Schule für Logopädie, Hattingen <b>Anne van Eimern</b> Bildungsinstitut im Gesundheitswesen, Essen</p>	<p><b>7) OSM@BB</b> OER als Weg zur Zusammenarbeit von schulischer und außerschulischer Medienbildung</p> <p><b>Martin Nestler</b> Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg, Ludwigfelde-Struveshof</p>	<p><b>8) OERinForm</b> Stärkung von Medienzentren im Umgang mit OER</p> <p><b>Vildan Cetin</b> Universität zu Köln <b>Nina Oehler</b> Johannes Gutenberg-Universität Mainz <b>Tobias Koch</b> Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf <b>Hanno Langfelder</b> Universität Augsburg <b>Stefanie Berger</b> Humboldt-Universität zu Berlin <b>Fred Neumann</b> Friedrich-Alexander-Universität</p>	<p><b>9) SHELTER</b> Online-Kurse zu sensiblen Themen mit heterogenen Teilnehmergruppen</p> <p><b>N. N./Carolin Schloz</b> Universitätsklinikum Ulm</p>

Montag, 5. März 2018

### Projektlupen 15.00–16.00 Uhr (60 Minuten)

Aus- und Weiterbildung	Aus- und Weiterbildung	OER	OER	Methoden & Medien
<b>10) NanoTecLearn</b> Das Unsichtbare sichtbar machen – Wissensplattform für Nanotechnologie in der beruflichen Bildung  <b>Prof. Dr. Heidi Krömker &amp; Nadja Huntemann</b> TU Ilmenau	<b>11) MELINDA</b> Medienunterstütztes Lernen und Innovation in der handwerklichen Arbeit  <b>Dr. Roland Falk</b> Kompetenzzentrum Ausbau und Fassade, Rutesheim	<b>12) Informationsstelle OER &amp; OER camps</b> Gemeinsam informieren, vernetzen und Erfolg sichern  <b>Luca Mollenhauer</b> Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF) <b>N. N.</b> J&K Jöran & Konsorten	<b>13) MOIN/OpERA/Mainstreaming OER</b> OER for You – Open Educational Resources richtig nutzen  <b>Hanna Bittner</b> KreisVHS Ammerland <b>Susan Hippler</b> Bauhaus-Universität Weimar <b>Dr. Bettina Waffner</b> Universität Duisburg-Essen	<b>14) MeMoApp</b> Methoden partizipativer Projektentwicklung am Beispiel MeMoApp  <b>Dr. Stefan Welling</b> ifib – Institut für Informationsmanagement Bremen

## Programm

Dienstag, 6. März 2018

09.00–10.00 Uhr	<b>Zusammenfassung des ersten Tags</b>	
10.00–10.30 Uhr	<b>Kaffeepause</b>	
10.30–12.30 Uhr	<b>Workshops* (120 Minuten)</b> Informationen zu ausgewählten Themen und interaktive Mitgestaltung.	<b>„Verstehen &amp; Vernetzen“ – Projektausstellung</b>  Siehe Tag 1
10.30–11.30 Uhr/ 11.30–12.30 Uhr	<b>Projektlupen* (60 Minuten)</b> Einblick in die Arbeit ausgewählter Projekte. In Vorträgen und Gesprächen stellen sich diese der Diskussion mit den Teilnehmenden.	
12.30–12.45 Uhr	<b>Schlusswort</b>  <b>Dr. Gabriele Hausdorf</b> Leiterin des Referats „Digitaler Wandel in der Bildung“ im Bundesministerium für Bildung und Forschung	
12.45 Uhr	<b>Ende der Veranstaltung und Imbiss</b>	

### Workshops 10.30–12.30 Uhr (120 Minuten)

Aus- und Weiterbildung	OER	Methoden & Medien	Special
<b>Maximal 12 Teilnehmende</b>  <b>15) Kollaboratives Lernen und Erleben in Mehrbenutzer-Virtual-Reality für die berufliche Bildung (Projekt EPICSAVE)</b>  Der Workshop diskutiert und entwickelt neue Chancen von Mehrbenutzer-VR als Trainingsmedium in der beruflichen Bildung. In der praktischen Demonstration erleben die Teilnehmenden in den Rollen von Notfallsanitäterinnen und -sanitätern, ...	<b>16) Mit dem Trainerkoffer Open Educational Resources (OER) in die Praxis bringen</b>  Im Projekt JOINTLY ist ein Trainerkoffer entwickelt worden, mit dem viele OER-Themen praxistauglich vermittelt werden können. Im Workshop können die Teilnehmenden aus 13 Themen diejenigen auswählen, die ihrer Praxis am nächsten sind. Gemeinsam mit den OER-Expertinnen und -Experten ...	<b>Maximal 24 Teilnehmende</b>  <b>17) Lern-Sprint – ein neues Lernangebot organisatorisch verankern</b>  Mit dem im Projekt inMEDIASres entwickelten Agilitäts-Ansatz wird das informelle und informale Lernen unterstützt, ohne die Spontaneität und Selbstorganisation der Lernenden einzuschränken. Dabei hilft ein Lernrahmen, der aus der Softwareentwicklung und der Scrum-Methode entstanden ist. Die Teilnehmenden ...	<b>18) Impulsvortrag Serious Games – ein innovativer Ansatz zur Vermittlung von Lerninhalten in der beruflichen Bildung</b>  Serious Games sind ein vielversprechender Ansatz, um die aktive Auseinandersetzung mit Lerninhalten und die Lernmotivation zu fördern. Der Vortrag präsentiert die unterschiedlichen Herangehensweisen aus der Perspektive des Game-Designs, der Lernpsychologie und der Berufsbildung. ...

\* Die detaillierte Übersicht der Workshops und Projektlupen entnehmen Sie bitte den folgenden Tabellen.

Dienstag, 6. März 2018

### Fortsetzung Workshops 10.30–12.30 Uhr (120 Minuten)

Aus- und Weiterbildung	OER	Methoden & Medien	Special
<p>... wie das Erkennen und Behandeln eines schweren allergischen Schocks in der virtuellen Trainingswelt erlernt werden kann.</p> <p><b>Prof. Dr. Jonas Schild</b> Hochschule Bonn Rhein-Sieg, St. Augustin <b>Dr. Thomas Luiz, D. Lerner, M. Herkersdorf, M. Neuberger, J. Pranghofer</b></p>	<p>... werden die individuellen Einsatzmöglichkeiten diskutiert.</p> <p><b>Markus Deimann</b> oncampus, FH Lübeck</p>	<p>... des Workshops erfahren in der Perspektive der Lernenden die Methodik des „Sprint-Lernens“ und erarbeiten für sich selbst Ansätze zur organisatorischen Verankerung neuer Lernangebote.</p> <p><b>Gabriele Korge</b> Fraunhofer IAO, Stuttgart <b>Agnes Bauer</b> TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen, Ulm</p>	<p>... Anhand des bereits entwickelten Spiels „Serena Supergreen und der abgebrochene Flügel“ werden konkrete Ergebnisse präsentiert und die Möglichkeiten sowie Grenzen des Einsatzes von Serious Games in der beruflichen Bildung diskutiert.</p> <p><b>Dr. Pia Spangenberg</b> TU Berlin <b>Dr. Felix Kapp</b> TU Dresden <b>Linda Kruse</b> the Good Evil GmbH, Köln</p>

### Projektclupen 10.30–11.30 Uhr (60 Minuten)

Aus- und Weiterbildung	Aus- und Weiterbildung	OER	Methoden & Medien	Special
<p><b>19) Offensive Medienkompetenz</b> Konzept zur Förderung von Medienkompetenz für Ausbilderinnen und Ausbilder im Garten- und Landschaftsbau</p> <p><b>Bernd Hoffstedde &amp; Holger Strunk</b> Lehr- und Versuchsanstalt für Gartenbau, Heidelberg</p>	<p><b>20) PADIGI</b> Erfahrungen aus der Erprobung eines Blended-Learning-Angebots zur Weiterbildung von Fachkräften der Heilerziehungspflege</p> <p><b>Gisela Schubert &amp; Valerie Jochim</b> JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, München</p>	<p><b>21) OER_JOINTLY</b> Als Querschnittsprojekt die Kooperation von Projekten und Akteuren unterstützen</p> <p><b>Annett Zobel</b> edu-sharing NETWORK e. V., Weimar</p>	<p><b>22) MeQ:ino</b> Toolbox von 50 frei erhältlichen E-Learning-Instrumenten zur Gestaltung digitalen Lernens in KMU</p> <p><b>Prof. Dr. Nele Graf &amp; Denise Gramß</b> Hochschule für angewandtes Management, Berlin</p>	<p><b>23) DiNöB</b> Storytelling in der ökonomischen Bildung im Handel – Lernen mit Geschichten</p> <p><b>Gabriele Lehmann</b> Zentralstelle für Berufsbildung im Handel, Berlin <b>Reinhold Frenz</b> Modern Learning GmbH</p>

### Projektclupen 11.30–12.30 Uhr (60 Minuten)

Aus- und Weiterbildung	Aus- und Weiterbildung	OER	Methoden & Medien	Special
<p><b>24) GaBaLearn</b> Fallsimulationen als Serious Game für spielerisches Lernen in der Pflegeausbildung</p> <p><b>Prof. Dr. Manfred Hülsken Giesler</b> PTHV gGmbH Vallendar <b>Prof. Dr. Nadine Dütthorn</b> FH Münster <b>Rasmus Pechuel</b> Ingenious Knowledge, Köln</p>	<p><b>25) KnowHow@ÖV</b> Chancen und Grenzen der Flexibilität in digitalen Lernräumen für den Know-how-Transfer in der beruflichen Bildung am Beispiel des öffentlichen Personenverkehrs</p> <p><b>Nadja Dietze</b> Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt/Projektträger (DLR-PT), Bonn <b>Ulrike Große &amp; Mandy Maron</b> TU Ilmenau</p>	<p><b>26) LOERn</b> Lehrerfortbildung durch Nutzung und Produktion von OER-Materialien</p> <p><b>Dr. Susanne Friz</b> FWU Institut für Film und Bild, Grünwald <b>Dr. Bettina Waffner</b> Universität Duisburg-Essen</p>	<p><b>27) #ko-verbnetzt</b> Medienkompetenzförderung und digitale Organisationsentwicklung in einer Bildungsorganisation – ein integratives Modell</p> <p><b>Dr. Guido Bröckling &amp; Julia Behr</b> JFF-Institut Jugend Film Fernsehen Berlin-Brandenburg <b>Elisabeth Schlappa</b> Kolping Bildungswerk Paderborn <b>Marc Egloffstein</b> Universität Mannheim <b>Prof. Dr. Sandra Hofhues &amp; Christian Helbig</b> Universität zu Köln</p>	<p><b>28) MediWeCo Physio</b> Mediengestütztes Lehren und Lernen von motorischen Fähigkeiten in der Physiotherapie anhand von Sensorarmbändern und App</p> <p><b>Martin Lemos, Daniel Dohmen &amp; Marko Jovanovic</b> RWTH Aachen</p>

