



# eQualification 2017

## 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, 20. Februar 2017

<b>10:00-10:30 Uhr</b> Royal Foyer	<b>Anmeldung / Imbiss</b>
<b>10:30-10:45 Uhr</b> Royal 1-3	<b>Begrüßung und Eröffnung</b> <b>Thomas Romes</b> , Leiter der Arbeitsgruppe „Digitaler Wandel“ im Bundesministerium für Bildung und Forschung  * Im Anschluss: <b>Transfer von Projektergebnissen und -konzepten: Kurzinformation zur Roadshow „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“</b> <b>Astrid Steuerwald</b> , Bundesinstitut für Berufsbildung <b>Michael Härtel</b> , Bundesinstitut für Berufsbildung
<b>10:45-11:15 Uhr</b> Royal 1-3	<b>Podiumsgespräch</b> <b>Jugend macht Mut. In der digitalen Ära von Kindern und Jugendlichen lernen?</b> Eines steht fest: Kinder und Jugendliche sind digitale Muttersprachler. Noch bevor sie lesen können, finden sie sich über Symbole schon auf dem Tablet oder Smartphone zurecht oder überwinden in Sekundenschnelle Bildschirmsperren – während wir Gebrauchsanweisungen studieren. Kinder und Jugendliche sind Lernende. Und sie sind die Arbeitnehmer und Unternehmer von morgen, die sich später – wie wir bereits jetzt – im Beruf der Forderung nach Innovation und kreativen Lösungen zu stellen haben. Was also können wir von Jugendlichen in der digitalen Ära lernen? Was motiviert sie zum Lernen, wann übernehmen sie Verantwortung und was sind ihre Wünsche an ‚gute‘ Bildung? Zu diesen Fragen formulieren junge Menschen zum Auftakt der eQualification 2017 ihre Positionen in selbst entwickelten Videos zum Lernen in der digitalen Ära und sind offen für unsere Fragen.  <b>Daryoush Danaii</b> , Hamburg <b>Elif Acar</b> , Ralsdorf <b>Jasmin Polusik</b> , Enkirch/Mainz <b>Linus Hagemann</b> , Berlin  <b>Moderation: Holger Beckmann</b>
<b>11:15-12:30 Uhr</b> Royal 1-3	<b>Podiumsdiskussion</b> <b>Jugend macht Mut. In der digitalen Ära von Kindern und Jugendlichen lernen?</b> Jugendliche wachsen in hochgradig mediatisierten Lebenswelten auf. Sie werden als „Digital Natives“ bezeichnet, die wissen, wie das Lernen mit digitalen Medien funktioniert. Aber ist das tatsächlich so? Und könnten wir, in einer zunehmend digital geprägten beruflichen Bildung, überhaupt von Kindern und Jugendlichen lernen? Ausgehend vom vorangehenden Podiumsgespräch mit Jugendlichen beleuchten wir diese Fragen mit Expertinnen und Experten aus medienpädagogischer, mediensoziologischer und praxisnaher Perspektive.  <b>Birgit Guth</b> ist seit 1995 Leiterin der Medienforschung bei SUPER RTL. In ihrer Verantwortung liegen die Konzeption und Durchführung zahlreicher Studien zum Kinderfreizeit-Verhalten sowie zur Fernseh- und Mediennutzung von Kindern. Außerdem verantwortet sie viele Fachtagungen zum Thema „Kinder und Medien“ und referiert bei Fortbildungen oder als Lehrbeauftragte. Von 2001 bis 2008 war sie zusätzlich als Jugendschutzbeauftragte bei SUPER RTL tätig. Guth hat Kommunikationswissenschaften, Germanistik und Marketing in Essen studiert. Sie engagiert sich zudem in verschiedenen medienpädagogischen Projekten, wie z.B. fragFINN, Media Smart und dem Erfurter Netcode.  <b>Prof. Dr. phil. Dagmar Hoffmann</b> ist Professorin für Medien und Kommunikation an der Universität Siegen. Digitale, mobile Medien sind omnipräsent und das Spektrum der möglichen Netzaktivitäten scheint unbegrenzt zu sein. Dieser mediale Wandel hat Konsequenzen für das Aufwachen von Kindern und Jugendlichen. Soziale und mediale Lebenswelten lassen sich kaum noch trennen.

Medien sind zentrale Elemente bei der Strukturierung und Bewältigung des Alltags. Jugendliche nutzen auch Medien für ihre ‚Identitätsbasteleien‘. Frau Prof. Dr. phil. Dagmar Hoffmann nimmt eine mediensoziologische und pädagogische Perspektive ein: Was bedeutet es für Jugendliche, in hochgradig mediatisierten Lebenswelten aufzuwachsen? Welche Anforderungen werden an sie gestellt und können sie diese überhaupt erfüllen? Macht Jugend tatsächlich Mut?

**Jöran Muuß-Merholz** ist Diplom-Pädagoge und betreibt mit einem kleinen Team die Agentur „J&K – Jöran und Konsorten“ in Hamburg. Er arbeitet an den Schnittstellen zwischen Bildung & Lernen und Medien & Kommunikation. Insbesondere berät er Bildungseinrichtungen hinsichtlich der Frage, wie sie digitale Medien sinnvoll in ihrer Arbeit einsetzen können. Das Themenspektrum von J&K deckt die digitale Welt und die Welt von Bildung und Lernen ab.

Er ist Koordinator des ZukunftsLab#DigitaleBildung, das am 20. Februar 2016 in Berlin als eine ganztägige Youth Leadership\* Konferenz stattfand. Ca. 50 junge Menschen haben gemeinsam nachgedacht, diskutiert und dokumentiert, welche Erwartungen sie zum Thema Bildung in der digitalen Ära haben. Die Ergebnisse wurden öffentlich im Netz präsentiert. Ausgewählte Ergebnisse wurden zusätzlich beim 4. Nationalen MINT-Gipfel am 2. Juni 2016 auf der Bühne vorgestellt. Ihre Ergebnisse und Botschaften haben die Teilnehmerinnen und Teilnehmer auf der Website des ZukunftsLab #digitaleBildung veröffentlicht: [www.ylk16.de](http://www.ylk16.de)

**Thomas Schmidt**, Geschäftsführer HELLIWOOD media & education, Berlin. In allen Bereichen des heutigen Lebens spielt Programmieren eine wichtige Rolle. Viele Dinge des tagtäglichen Gebrauchs sind nur durch das Schreiben von Computerprogrammen möglich geworden. Auf dem Arbeitsmarkt werden händierend qualifizierte Nachwuchskräfte und junge Unternehmer im Bereich IKT gesucht. Dahingehend sind Informatik- und Programmierkenntnisse mittlerweile zu einem Schlüssel für zukünftige Potentiale und Karrieren in der Arbeitswelt geworden. Programmieren ist nur etwas für Jungs? Informatik ist trocken und langweilig? Für Kinder ist Programmieren noch zu schwer? Die Initiative Code your Life beweist das Gegenteil.

**Moderation: Holger Beckmann**

**12:30-14:00 Uhr**  
**Restaurant**

**Mittagessen**

**14:00-17:30 Uhr**

**Projektlupe | Raum R1-7**

Einblick in die Arbeit ausgewählter Projekte. In Vorträgen und Gesprächen stellen sich diese der Diskussion mit den Teilnehmenden.

**14:00-15:00 Uhr**

**Block BRANCHE**

**Lupe A | Raum R4+5**  
**Projekt DiLIAH**

Digital gestütztes Lernen in betriebswirtschaftlichen Arbeitsprozessen im Handwerk

**Nadine Orgas**,

Forschungsinstitut für Berufsbildung im Handwerk (FBH), Universität zu Köln

**Block TECHNIK**

**Lupe D | Raum R1-3**  
**Projekt SAL/SVL**

Kollaboratives Lernen mit Augmented und Virtual Reality

**Christian Dominic Fehling**,

Bergische Universität Wuppertal

**Andreas Müller**,

Fraunhofer IGD, Rostock

**Block ZIELGRUPPE**

**Lupe G | Raum R6+7**  
**Projekt MeWA**

Mit digitalen Medien zum Aufstieg durch Abschluss – Teilqualifizierung zum schrittweisen Erwerb eines Berufsabschlusses für geringqualifizierte Beschäftigte (Ü25)

**Claudia Ruhland & Andrea Mohoric**,

Forschungsinstitut betriebliche Bildung (f-bb), Nürnberg

**sprechen - zeigen – social! | Royal 1-3**

**90 Projekte komprimiert entdecken**

Die Projekte haben sich im Vorfeld zu 15 Gruppen mit je 6 Vorhaben anhand von Piktogrammen und Motti zugeordnet. Während dieses Programmpunktes stellen sich die Projekte über mitgebrachtes Anschauungsmaterial / Tablets im Gespräch vor und erläutern ihren Bezug zum gewählten Motto.

1. Mit Bildern arbeiten



2. Die Blickrichtung ändern



3. Den Puls der Zeit spüren



4. Sich gegenseitig unterstützen



5. Das Außergewöhnliche tun



15:15-16:15 Uhr

**Block BRANCHE**

**Lupe B | Raum R4+5**

**Projekt MESA**

Digitale Medien zur Vermittlung technischer Inhalte an Jugendliche mit Migrationshintergrund – Aktuelle Anwendungen aus der Schweißbranche

**Benjamin Knoke,**

Bremer Institut für Produktion und Logistik GmbH (BIBA),

**Sven Schulte,**

Institut für Technik und Bildung (ITB), Universität Bremen

**Block TECHNIK**

**Lupe E | Raum R6+7**

**Projekt David**

Das virtuelle Digitalgebäude

**Dr. Holger Schopbach,**

Bundesbildungszentrum des Zimmerer- und Ausbaugewerbes, Kassel

**Bernd Mahrin,** TU Berlin

**Block ZIELGRUPPE**

**Lupe H | Raum R1-3**

**Projekt SERENA**

Serious Game zur Berufsorientierung für Mädchen im Arbeitsfeld Erneuerbare Energien

**Dr. Pia Spangenberg,** Wissenschaftsladen Bonn e.V.,

**Dr. Felix Kapp,** TU Dresden,

**Linda Kruse,** the Good Evil GmbH, Köln

16:30-17:30 Uhr

**Block BRANCHE**

**Lupe C | Raum R1-3**

**Projekt Smart Qu@lification**

Entwicklung und Erprobung innovativer, lernortflexibler Qualifizierungskonzepte in der Binnenschifffahrt unter Einsatz digitaler Medien

**Prof. Dr. Rolf Dobischat & Herbert Marschall & Andy Schäfer**

**& Dr. Tobias Hölterhof**

Institut für Berufs- und Weiterbildung, Universität Duisburg-Essen

**Block TECHNIK**

**Lupe F | Raum R4+5**

**Projekt Classroom**

Das Training von morgen. Mit Virtual Reality und Smart Glasses.

**Dirk Metzger & Christina Niemöller,** Universität Osnabrück,

**Matthias Bues,** Fraunhofer IAO, Stuttgart

**Block ZIELGRUPPE**

**Lupe I | Raum R6+7**

**Projekt GLARS**

Multimediales Lernprojekt für SchülerInnen im Ausbildungszweig zum Biologisch-Technischen Assistenten (BTA)

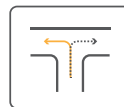
**Prof. Dr. Stefan Ludwigs & Dr. Julie Woletz,**

Rheinische Fachhochschule Köln

6. Mit wenig auskommen



7. Die Richtung wechseln



8. Den Weg begleiten



9. Die Strategie durchschauen



10. Unübliche Kombinationen wagen



11. Die Realität erweitern



12. Die Bodenhaftung nicht verlieren



13. Für Eigenverantwortung sorgen



14. Die Praxis einbeziehen



15. Licht ins Dunkel bringen



17:30-19:00 Uhr  
Royal 1-3

**Ausklang mit Imbiss**

## Dienstag, 21. Februar 2017

<p><b>09:00-09:30 Uhr</b> Royal 1-3</p>	<p><b>Zusammenfassung des ersten Tages</b></p> <p>Moderation: <b>Holger Beckmann</b></p>							
<p><b>09:30-10:45 Uhr</b> Royal 1-3</p>	<p><b>Podiumsdiskussion II</b></p> <p><b>Jugend macht Mut. In der digitalen Ära von Kindern und Jugendlichen lernen?</b></p>							
<p>Große Veränderungen prägen unser heutiges Leben und das Tempo dieser Veränderungen nimmt deutlich zu. So treffen wir heute auf eine Jugend, die sich z.B. hinsichtlich der Sozialisierungshintergründe durch extrem heterogene Lernausgangslagen auszeichnet. Wenn man diese Heterogenität nicht als Problem, sondern als Chance begreift, um mit veränderten Strategien das Lernen neu zu gestalten, hat man eine reale Chance, junge Menschen für das Lernen neu zu motivieren.</p> <p>Schülerinnen und Schüler der Oskar-von-Miller-Schule in Kassel erzählen, wie sie im Unterricht eigene Lernwege gehen, Verantwortung für ihren Lernprozess übernehmen und was sie motiviert. Recherche im Netz, das Erstellen von Lernprodukten wie Concept-Maps, Podcasts und Videos – aber auch die Präsentation der Lernprodukte beispielsweise als ePortfolio unter Nutzung von Creative Commons Lizenzen sind dabei Alltag.</p> <p>Bei der zis-Stiftung können Jugendliche ihre Idee für eine Reise einreichen. Ob Sharing-Economy in Schweden, auf den Spuren von Elfen und Trollen durch Island, Flüchtlingspolitik in Norwegen, Diskriminierung im französischen Fußball, Bonbonfabriken in Dänemark – sie bestimmen das Thema, das Land sowie den Zeitraum der Reise selbst. Mit einer gut durchdachten Idee und überzeugendem Engagement stehen die Chancen sehr gut, ein Reisestipendium zu bekommen. Jugendliche schildern, was sie zur Selbstorganisation motiviert, was eine „bewusste Verknappung“ von Ressourcen bewirken kann und wie diese Reiseerfahrung den Alltag danach beeinflusst.</p> <p><b>Waldemar Sobieroj</b>, Lehrer, Oskar-von-Miller-Schule, Kassel  <b>Daniel Brommer</b>, Auszubildender zum Fachinformatiker Anwendungsentwicklung, Oskar-von-Miller-Schule, Kassel  <b>Nicolai Süper</b>, Auszubildender zum Fachinformatiker Anwendungsentwicklung, Oskar-von-Miller-Schule, Kassel  <b>Victoria Simons</b>, Jurymitglied, zis-Stiftung für Studienreisen, Überlingen  <b>Kieu Anh Dang</b>, Stipendiatin, zis-Stiftung für Studienreisen, Überlingen  <b>Robin Fischer</b>, Stipendiat, zis-Stiftung für Studienreisen, Überlingen</p> <p>N.N. aus dem Publikum / * erstmalig ist ein Stuhl auf dem Podium fürs Publikum reserviert. Wer mitreden möchte, nehme doch bitte einfach Platz!</p> <p>Moderation: <b>Holger Beckmann</b></p>								
<p><b>10:45-12:45 Uhr</b></p>	<p><b>Workshops DIGITALES LERNEN &amp; ARBEITEN</b></p>							
<table border="1"> <tr> <td data-bbox="295 1321 582 1803"> <p><b>Workshop I   Royal 1-3</b> Unterstützung des arbeitsplatzintegrierten Lernens durch Assistenz- und Wissensdienste</p> <p><b>Dr. Carsten Ullrich</b>, Deutsches Forschungszentrum für künstliche Intelligenz (DFKI) Berlin,</p> <p><b>Dr. Stefan Welling</b>, Institut für Informationsmanagement Bremen (ifib),</p> <p><b>Christopher Prinz</b>, Ruhr-Universität Bochum</p> </td> <td data-bbox="582 1321 885 1803"> <p><b>Workshop II   Raum R4+5</b> Fachliches Lernen und Coaching im 3-dimensionalen Seminarraum</p> <p><b>Harald Maaßen</b>, IMBSE GmbH, Krefeld</p> </td> <td data-bbox="885 1321 1189 1803"> <p><b>Workshop III   Raum R6+7</b> Smart Learning – Medieneinsatz in der handwerklichen Weiterbildung</p> <p><b>Martin Dinziol</b>, HWK Berlin,</p> <p><b>Dr. Michael Scharp</b>, Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung (IZT), Berlin,</p> <p><b>Prof. Dr. Agathe Merceron &amp; Christopher Krauss</b>, Beuth Hochschule, Berlin</p> </td> <td data-bbox="1189 1321 1490 1803"> <p><b>Workshop IV   Raum R1+2</b> Authentische Fallsimulationen und Learning Analytics am Beispiel des Handlungsfeldes Pflege</p> <p><b>Prof. Dr. Manfred Hülsken Giesler</b>, PTHV gGmbH Vallendar,</p> <p><b>Prof. Dr. Nadine Dütthorn</b>, FH Münster</p> <p><b>Rasmus Pechuel</b>, Ingenious Knowledge, Köln</p> <p><b>Prof. Dr. Josef Wiemeyer</b>, TU Darmstadt</p> </td> </tr> </table>					<p><b>Workshop I   Royal 1-3</b> Unterstützung des arbeitsplatzintegrierten Lernens durch Assistenz- und Wissensdienste</p> <p><b>Dr. Carsten Ullrich</b>, Deutsches Forschungszentrum für künstliche Intelligenz (DFKI) Berlin,</p> <p><b>Dr. Stefan Welling</b>, Institut für Informationsmanagement Bremen (ifib),</p> <p><b>Christopher Prinz</b>, Ruhr-Universität Bochum</p>	<p><b>Workshop II   Raum R4+5</b> Fachliches Lernen und Coaching im 3-dimensionalen Seminarraum</p> <p><b>Harald Maaßen</b>, IMBSE GmbH, Krefeld</p>	<p><b>Workshop III   Raum R6+7</b> Smart Learning – Medieneinsatz in der handwerklichen Weiterbildung</p> <p><b>Martin Dinziol</b>, HWK Berlin,</p> <p><b>Dr. Michael Scharp</b>, Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung (IZT), Berlin,</p> <p><b>Prof. Dr. Agathe Merceron &amp; Christopher Krauss</b>, Beuth Hochschule, Berlin</p>	<p><b>Workshop IV   Raum R1+2</b> Authentische Fallsimulationen und Learning Analytics am Beispiel des Handlungsfeldes Pflege</p> <p><b>Prof. Dr. Manfred Hülsken Giesler</b>, PTHV gGmbH Vallendar,</p> <p><b>Prof. Dr. Nadine Dütthorn</b>, FH Münster</p> <p><b>Rasmus Pechuel</b>, Ingenious Knowledge, Köln</p> <p><b>Prof. Dr. Josef Wiemeyer</b>, TU Darmstadt</p>
<p><b>Workshop I   Royal 1-3</b> Unterstützung des arbeitsplatzintegrierten Lernens durch Assistenz- und Wissensdienste</p> <p><b>Dr. Carsten Ullrich</b>, Deutsches Forschungszentrum für künstliche Intelligenz (DFKI) Berlin,</p> <p><b>Dr. Stefan Welling</b>, Institut für Informationsmanagement Bremen (ifib),</p> <p><b>Christopher Prinz</b>, Ruhr-Universität Bochum</p>	<p><b>Workshop II   Raum R4+5</b> Fachliches Lernen und Coaching im 3-dimensionalen Seminarraum</p> <p><b>Harald Maaßen</b>, IMBSE GmbH, Krefeld</p>	<p><b>Workshop III   Raum R6+7</b> Smart Learning – Medieneinsatz in der handwerklichen Weiterbildung</p> <p><b>Martin Dinziol</b>, HWK Berlin,</p> <p><b>Dr. Michael Scharp</b>, Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung (IZT), Berlin,</p> <p><b>Prof. Dr. Agathe Merceron &amp; Christopher Krauss</b>, Beuth Hochschule, Berlin</p>	<p><b>Workshop IV   Raum R1+2</b> Authentische Fallsimulationen und Learning Analytics am Beispiel des Handlungsfeldes Pflege</p> <p><b>Prof. Dr. Manfred Hülsken Giesler</b>, PTHV gGmbH Vallendar,</p> <p><b>Prof. Dr. Nadine Dütthorn</b>, FH Münster</p> <p><b>Rasmus Pechuel</b>, Ingenious Knowledge, Köln</p> <p><b>Prof. Dr. Josef Wiemeyer</b>, TU Darmstadt</p>					
<p><b>Workshop NEUE PERSPEKTIVEN</b></p>								
<p><b>Workshop V   Raum R3</b> „UMNUTZEN-UMDENKEN“ Künstlerische Denk- und Handlungsweisen für die Arbeit in Projekten werden anhand mehrerer Aktionen analog als auch digital erarbeitet</p> <p><b>Fanny Kranz</b>, Freiberufliche Kunstvermittlerin und Designerin, Workshopreferentin am Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (ZKM)</p>								

<b>12:45-13:00 Uhr</b> Royal 1-3	<b>Schlusswort</b> <b>Dr. Gabriele Hausdorf,</b> Leiterin des Referates „Digitaler Wandel in der Bildung“ im Bundesministerium für Bildung und Forschung
<b>13:00 Uhr</b> Restaurant	<b>Ende der Veranstaltung und Imbiss</b>