

Das Thema „Digitalisierung“ steht heute auf der politischen und gesellschaftlichen Agenda ganz oben. Auch im Bildungsbereich wird nach Strategien gesucht, Lehren und Lernen mit digitalen Techniken zu unterstützen.

Vor diesem Hintergrund werden derzeit vielfältige Anstrengungen unternommen, um zum Beispiel auch in der Schule digitale Technik als Lehr-/Lernwerkzeug zu etablieren.

Die LEARNTEC in Karlsruhe ist für Deutschland der zentrale Ort, an dem Perspektiven der digitalen Zukunft von Bildung diskutiert werden. Auch 2019 präsentieren Studierende aus den Studiengängen „Informationswissenschaften“, „Informationsdesign“, „Wirtschaftsinformatik und Digitale Medien“ sowie „Online-Medien-Management“ der Hochschule der Medien Stuttgart (HdM) wieder innova-

tive Konzepte im Messebereich school@LEARNTEC. Prof. Dr. Richard Stang und Prof. Dr. Frank Thissen vom Learning Research Center der HdM begleiten den Auftritt der Studierenden.

Dabei werden nicht nur in den drei Themenbereichen „Lernräume“ (Dienstag, 29. Januar, 14–17 Uhr, Panel A), „Mobiles Lernen“ (Mittwoch, 30. Januar, 14–17 Uhr, Panel D) und „Die Zukunft des Lernens“ (Donnerstag, 31. Januar, 10–13 Uhr, Panel A) neue Perspektiven eröffnet, sondern die Studierenden werden den Messe-gästen während der gesamten LEARNTEC

im Messebereich school@LEARNTEC als Innovationslotsen beratend zur Verfügung stehen.

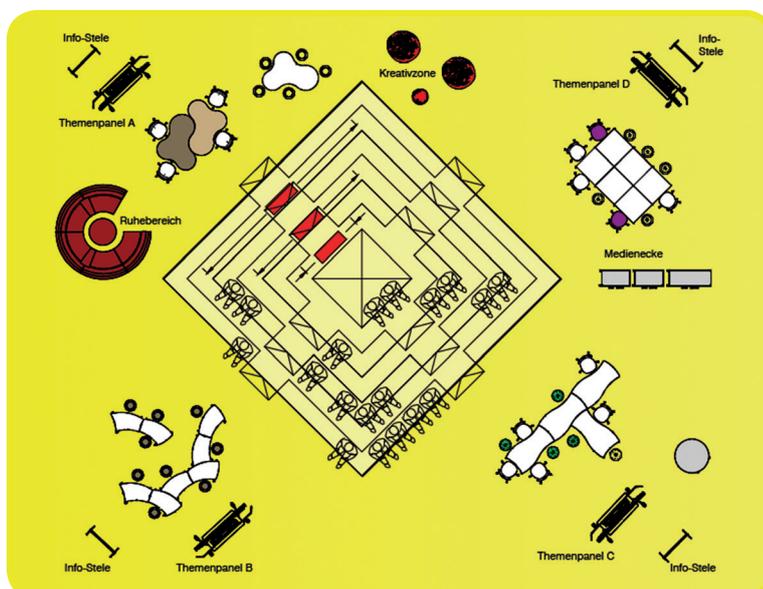
In Kooperation mit der LEARNTEC, Jürgen Luga (Redaktionsbüro Education) und der Firma VS Vereinigte Spezialmöbelfabriken, mit deren Möbel auch in diesem Jahr der Bereich gestaltet wird, wurde das innovative Präsentationsformat, das auf Flexibilität und Improvisation setzt, weiterentwickelt und um einen Makerspace erweitert. Die Flexibilität der Präsentationsarrangements und der Möblierung schafft dabei die Voraussetzung, mit unterschiedlichen didaktischen Settings zu arbeiten.

Learning Research Center der HdM

Das Learning Research Center ist ein Forschungsinstitut der Hochschule der Medien, das sich mit der Zukunft des Lehrens und Lernens beschäftigt. Es stellt auf seiner Web-Site Ergebnisse der Forschung vor, bietet einen Überblick über Materialien und lädt Wissenschaftler/innen und Praktiker/innen zum Diskurs über die Zukunft des Lernens ein. Eine umfangreiche Literatur- und Projektdatenbank zum Thema „Learning Spaces – Lernwelten“, liefert einen Überblick über die Entwicklungen weltweit. Es ist derzeit die weltweit größte Fachdatenbank zu diesem Themenkomplex. Neben der Forschung bietet das Learning Research Center auch Beratung für Hochschulen, Schulen, Institutionen der Erwachsenenbildung und Bibliotheken sowie Unternehmen und Kommunen an.

www.learning-research.center

Prof. Dr. Richard Stang (stang@hdm-stuttgart.de) | Prof. Dr. Frank Thissen (thissen@hdm-stuttgart.de)



Team

„HdM @ school@LEARNTEC“

Verena Eipper, Daniel Fleps, Lisa Heizmann, Klaus Hesbacher, Evelyn Hettmann, Henning Horlitz, Angela Hotz, Lorena Jung, Tanja Kölle, Julia Löffler, Yannick Miller, Mariya Petkova, Katharina Späth, Anja Trunzer

Panel A Lernräume

Di, 29. Januar, 14–17 Uhr

Anforderungen an Schulen haben sich in den letzten Jahren rasant gewandelt. Unterschiedliche Lernertypen treffen auf traditionelle Schulsysteme mit zum Teil veralteten Lernräumen. Schülerinnen und Schüler benötigen unter anderem auch flexible Räume, die motivierend und unterstützend wirken und das Lernverhalten jeder und jedes Einzelnen nicht einengen.

Studierende der Hochschule der Medien Stuttgart (HdM) beleuchten dieses Thema anhand konkreter Räumlichkeiten des Helmholtz-Gymnasiums Karlsruhe. Mithilfe von Grundrissen und Fotos der aktuellen Räumlichkeiten wurden in dem 3D-Programm SketchUp innovative Lösungen für neue Lernräume, wie z. B. ein Makerspace, unterschiedliche Aufenthaltsräume sowie ein innovatives Klassenzimmer konzipiert.

Angebote

Plakatpräsentation der ursprünglichen Räumlichkeiten: Auf Plakaten werden die Fotos der aktuellen Räumlichkeiten des Helmholtz-Gymnasiums vorgestellt. So soll der Unterschied zwischen alter Umsetzung und neuer Planung deutlich werden.

Virtueller Rundgang durch die 3D-Räumlichkeiten: Die 3D-Räume können anhand eines virtuellen Rundgangs erkundet werden. Die einzelnen Komponenten der Räume werden vorgestellt.

Studierende der HdM stehen für weiterführende Informationen und die Beantwortung von Fragen zur Verfügung.

Panel D Mobiles Lernen

Mi, 30. Januar, 14–17 Uhr

Mobiles Lernen wird im Schulalltag derzeit als Herausforderung angesehen und es gibt unterschiedlichste Vorstellungen davon, welchen Nutzen es für den Unterricht hat. Beim mobilen Lernen geht es nicht nur um den Einsatz neuer Technologie zur Unterstützung des Unterrichts, sondern darum, dass Lernen authentischer und individualisierter gestaltet werden kann.

Studierende der Hochschule der Medien (HdM) stellen verschiedene Möglichkeiten des mobilen Lernens vor und geben Ihnen anhand von konkreten Beispielen Anregungen für Ihren Unterricht.

Studierende der HdM stehen für weiterführende Informationen und die Beantwortung von Fragen zur Verfügung.

Angebote

Überblick: Es wird gezeigt, was mobiles Lernen bedeutet, welche pädagogischen Konzepte es gibt und wie sich diese konkret in den Schulalltag einbringen lassen.

Praxisbeispiele: Ausgewählte Aufgaben können mit Hilfe von Tablets in Gruppen oder alleine erarbeitet werden. Dadurch soll verdeutlicht werden, dass mobiles Lernen gar nicht so aufwendig ist und durch einfache Methoden mit Erfolg umgesetzt werden kann.

Spielerisch Programmieren lernen: Mithilfe kleiner programmierbarer Roboter und Tablets können sich Lehrende sowie Schülerinnen und Schüler dem Thema „Programmieren“ spielerisch annähern. Mit Spaß lassen sich logisches Denken und Grundkonzepte des Programmierens leichter erlernen.

Panel A Die Zukunft des Lernens

Do, 31. Januar, 10–13 Uhr

Welchen neuen Herausforderungen stehen Schülerinnen und Schüler aber auch Lehrenden in der digitalen Zukunft bevor? Die angemessene Beantwortung dieser Frage ist zentral für die Zukunft des Bildungsstandorts Deutschland. Die Digitalisierung schreitet immer weiter voran und bietet auch neue Möglichkeiten für das schulische und außerschulische Lernen. Virtual Reality Anwendungen können genutzt werden, um neue Dimensionen für komplexe Unterrichtseinheiten zu schaffen. Mit diesen Technologien erleben Schülerinnen und Schüler das Lernen immersiv und finden so neue Zugänge zu Lerninhalten.

Studierende der Hochschule der Medien (HdM) zeigen, dass es beim Lernen der Zukunft nicht nur um Technologien geht. Es können auch Methoden zum Einsatz kommen, die die Generierung von neuen Ideen und Innovationen fördern.

Studierende der HdM stehen für weiterführende Informationen und die Beantwortung von Fragen zur Verfügung.

Angebote

Podiumsdiskussion (Beginn 10 Uhr): Experten von Smart School, der Geschäftsführer von Imsimity und Lehrende diskutieren über die Zukunft des Lernens, Schaffung von Netzwerken, sowie über ihre gesammelten Erfahrungen. Teilnehmende: Natalie Barkei (bitkom-smart school Projektleiterin), Micha Pallesche (Ernst-Reuter Schule Karlsruhe, Rektor), Martin Zimmermann (Imsimity Managing Director), Prof. Dr. Frank Thissen (Professor an der HdM in Stuttgart), Julia Löffler (Online-Medien-Management Studentin)

Station „Immersives Lernen“: In Kooperation mit Imsimity kann ein Digital Classroom mit einer VR-Brille entdeckt werden. Neben VR-Anwendungen können hier außerdem Apps für Bildungszwecke getestet werden. Zusätzlich werden Ausschnitte aus dem digitalen Angebot des Cornelsen Verlags vorgestellt.

Station „Innovatives Lernen“: Bei dieser Station können aktiv, kreativ und ohne technische Hilfsmittel, Methoden zur Entwicklung spezieller Unterrichtsthemen entdeckt und ausprobiert werden. Unter dem Design Thinking-Aspekt werden hier Problemlösungen für Lehrende aufgezeigt und auf neue Möglichkeiten aufmerksam gemacht.