

# Digitale Bildungsprojekte – mehr als technische Kompetenzen?



Elena Dreher, Projektleitung Forscherinnen-Camp bbw e. V.

Heike Pfeffer, Projektleitung Digitalisierung bbw e. V.

# Proud to be digital?

„..technische Werkzeuge können Freiräume bereitstellen“

(aus „Sign oder Design, das ist hier die Frage. Warum wir Digitalisierung nicht nur verstehen, sondern gestalten sollten.“, Prof. Dr. Thomas Knaus, Frankfurter Technologiezentrum  
[:Medien] – FTzM ist ein interdisziplinäres wissenschaftliches Zentrum der Frankfurt University of Applied Sciences)

# Die Initiative.

**Technik**  
Zukunft  
in Bayern 4.0

- \_ Bildungsangebote im Bereich Technik und Naturwissenschaft
- \_ Besondere Förderung von Mädchen und digitalen Kompetenzen bei Jugendlichen / Lehrkräften

The screenshot shows a website layout for 'Technik Zukunft in Bayern 4.0'. At the top left is a navigation menu with links: 'Startseite', 'Projekte', 'Wir über uns', 'Partner', 'Presse', and 'Newsletter'. There are also social media icons for Facebook and YouTube, a search icon, and logos for 'SCHULEWIRTSCHAFT Bayern' and 'bbw'. The main header features the 'Technik Zukunft in Bayern 4.0' logo and the title 'Die MINT-Initiative für Kinder und Jugendliche'. The central content area is titled 'game groupIT' with the subtext 'Programmiere dein eigenes Game!' and 'Werde Teil eines Konzeptions- und Produktionsteams Mehr'. A call to action says 'Hol auch du game groupIT an deine Schule!'. A badge indicates 'Jugendliche ab der 9. Klasse'. Below this are three main sections: 'Wir machen die Welt der Technik & Naturwissenschaften anfassbar!', 'Was ist MINT?', and 'Unser Angebot für: Kinder, Jugendliche, Pädagogen'. The bottom of the page lists sponsors: 'Hauptsponsoren' (bayme vbm), 'Förderer' (Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie), and 'Kooperationspartner' (Experte in Bewegung).

- Hauptsponsoren -

bayme vbm

- Förderer -



Bayerisches Staatsministerium für  
Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie

- Kooperationspartner -



# Ziele der digitalen Bildungsprojekte.

\_Berufsorientierung

\_Sicherung von IT-Nachwuchskräften

\_Vorbereitung auf digitale Arbeitsweisen

\_Implementierung und Einsatz im Unterricht

\_Mediennutzung: Befähigung eines sinnvollen Umgangs mit Medien / Programmen

\_Medienkunde – und kritik: mediale Angebote in reflektierter Weise für Informationen,  
Lernen, Erkenntnisgewinn, Unterhaltung und Spiel nutzen

# Unsere Projekte.

**Technik**  
Zukunft  
in Bayern 4.0



## Campangebote

1 Woche in einem  
(digital ausgerichteten)  
Unternehmen



## StartApp

Reflexion, Programmierung von  
Apps in Workshops, als  
Lehrerfortbildung und als Tagung



## game group<sup>IT</sup>

Game-Entwicklung von A – Z  
mit Entwicklern und  
Medienpädagogen in Workshops,  
AGs, P-Seminaren



## Smart City –Zukunft mitemdenken!

[www.smartcity-jetzt.de](http://www.smartcity-jetzt.de)

# Die Inhalte.



**Campangebote** Arbeitsabläufe von digitalen Projekten. Kennenlernen von digitalen Arbeitsprozessen, digitaler Kommunikationsformen. Kooperation im Team. Präsentieren.



**StartApp** Reflexion zur Nutzung von mobilen Endgeräten. Programmierung. Storytelling. Input zur App-Entwicklung und Geschäftsmodellen. Kreativität. Präsentieren. Kooperation im Team.



**game group<sup>IT</sup>** Projektmanagement. Storytelling. Grafik/Sounddesign. Präsentieren. Kreativität. Programmierung. Kooperation im Team.



**Smart City – Zukunft mitdenken!** Reflexion und Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Möglichkeiten und Herausforderungen der Digitalisierung. Politische Bildung. Kreativität. Kooperation im Team. Präsentieren.

# Einbettung der Projekte in Kompetenzen der KMK (Dez 2016).

**Technik**  
Zukunft  
in Bayern 4.0

\_Suchen und Verarbeiten

\_Kommunizieren und Kooperieren

\_Produzieren und Präsentieren

\_Schützen und sicher agieren

\_Problemlösen und Handeln

\_Analysieren und Reflektieren

Projekträger: Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V.

Hauptsponsoren: bayme vbm – Die bayerischen Metall- und Elektro-Arbeitgeber

Förderer: Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie

[www.tezba.de](http://www.tezba.de)

## Praxisbeispiele.



<http://www.smartcity-jetzt.de/2016/ergebnisse.html>

<http://startapp.parabol.de/>

<http://www.jff.de/gamegroup/methodisch-didaktisches-konzept/>



# Tools / Plattformen im Einsatz.

**Technik**  
Zukunft  
in Bayern 4.0



**MIT**  
APP INVENTOR



...einfach halten



- Lehr-Lernkonzepte nicht vernachlässigen
- Digitale Medien führen nicht zu besseren Lernergebnissen
- Lernen **über** Medien Fokussieren:
  - Was ist das Internet?
  - Wie funktionieren die Basistechnologien?
  - Wirkmechanismen erklären

# Kooperationspartner und Referenzen.

**Technik**  
Zukunft  
in Bayern 4.0



JFF – Institut für  
Medienpädagogik



Medienstelle  
Augsburg | JFF



.....