

Programm

2021/1

THE BASEMENT

F2F – DER BASEMENT PODCAST

Folge #1: Noten in Zeiten von Corona

[Mission] Schüler*innen und Lehrer*innen über Bewertungen in der Covid-19-Krise ins Gespräch bringen

[Termin] 25. Februar 2021

[Inhalt] Die Covid-19-Pandemie hat die Schule vor besondere Herausforderungen gestellt. Eine zentrale Frage betrifft die Bewertungskriterien und Notengebungen in dieser Situation. Diese Veranstaltung bietet einem/r Lehrer*in und einem/r Schüler*in die Möglichkeit zum Dialog. In einem moderierten Gespräch werden die unterschiedlichen Perspektiven besprochen und diskutiert. Das Gespräch wird aufgezeichnet und im Anschluss als Podcast veröffentlicht.

[Zielgruppe] Lehrer*innen, Schüler*innen, interessierte Öffentlichkeit

[Outcome] Der Podcast möchte für die jeweils „andere“ Seite sensibilisieren.

[Team] Katharina Poltze, Hendrik Park, Janina Becker

MEDIA UPSIDE-DOWN

Bildungsmedien auf den Kopf gestellt

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

[Termin] 23. Februar 2021, 16:00-17:30 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] Lehrer*innen

[Outcome] Die Teilnehmer*innen bekommen Kriterien 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

ERNSTHAFT!?

Serious Games für und im Unterricht entwickeln

[Mission] Unterhaltungsspiele und Serious Games kritisch reflektieren und eigene Spiele gestalten

[Termin] 04. und 18. März 2021, 17:00-18:30 Uhr

[Inhalt] In dieser Veranstaltung werden zunächst die Unterschiede zwischen Serious Games und Unterhaltungsspielen diskutiert. Nach einem theoretischen Input darf selbst gespielt werden. In den Spielen nähern wir uns den unterschiedlichen Spieldesigns und -mechanismen und wollen diese in der Entwicklung eigener Spiele für den Unterricht direkt anwenden. Darüber hinaus soll auch die Spielentwicklung durch Schüler*innen als mögliche Vermittlungsmethode besprochen werden.

[Zielgruppe] Lehrer*innen vor allem der Fächer Geschichte, Politik, Deutsch, Englisch, Werte & Normen/Ethik, Religion, Kunst

[Outcome] Lehrer*innen entwickeln ein eigenes Unterrichtskonzept für die Anwendung von Serious Games.

[Team] Maren Tribukait, Janina Becker

ELTERNABEND IM BASEMENT

Heute: Lernmanagementsysteme

[Mission] Den digitalen Schulalltag kennenlernen und diskutieren

[Termin] 23. März 2021, 18:30-19:30 Uhr

[Inhalt] Die Veranstaltungsreihe bietet Eltern einen Raum, die Bildungsmedien auszuprobieren, die ihre Kinder nutzen. Der erste Elternabend behandelt Lernmanagementsysteme (LMS) wie z.B. iServ. LMS organisieren den Schulalltag und z.B. im Fernlernen auch den Unterricht. Die grundlegenden Funktionen und Strukturen eines LMS werden vorgestellt, und von Eltern ausprobiert. Anschließend können Fragen diskutiert werden, z.B. welche Auswirkungen es hat, wenn gewinnorientierte Unternehmen hinter den Plattformen stehen, wie Schüler*innen, Lehrer*innen und Eltern im System abgebildet und adressiert werden, wer Zugriff auf welche Daten hat, und ähnliches.

[Zielgruppe] Eltern

[Outcome] Erziehungsberechtigte können eine Lernmanagementplattform kennenlernen und selbst ausprobieren. Sie erhalten Tipps zur Handhabung, Informationen über die Plattform und erarbeiten kritische Perspektiven.

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

KURZ UND KNAPP

Micro-Lessons für den Flipped Classroom

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

[Termin] 28. April und 05. Mai 2021, 17:00-18:30 Uhr

[Inhalt] Zunächst erhalten die Teilnehmer*innen 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] Lehrer*innen

[Outcome] Die Teilnehmer*innen 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

DIGITALE SCHNITZELJAGD

Laufen, lernen, suchen, finden!

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

[Termin] 18. Mai und 01. Juni 2021, 17:00-19:00 Uhr

[Inhalt] Wenig Bewegung, Lernen am PC, kaum frische Luft – Alltag während der Covid19-Krise. Oft werden innovative Lehrformen mit digitalen Medien gefordert, es fehlt aber an Einsatzmöglichkeiten im Unterricht. In dieser Veranstaltung werden Möglichkeiten für lehrreiche digitale Schnitzeljagden vorgestellt. Darüber hinaus wollen wir die Potenziale und Grenzen des Unterrichtseinsatzes erörtern sowie die spielerischen Elemente diskutieren. Wir laden auch Schüler*innen herzlich ein, sich aktiv an der Gestaltung der Schnitzeljagden und somit potentieller innovativer Unterrichtskonzepte zu beteiligen.

[Zielgruppe] Lehrer*innen und Schüler*innen

[Outcome] Tolles Spielerlebnis für alle! Lehrkräfte erarbeiten ihre eigenen Lernszenarien. Die Schüler*innen entdecken ihre Umgebung neu, erweitern ihre digitalen Kompetenzen und bekommen zudem Bewegung an der frischen Luft.

[Team] Janina Becker, Katharina Poltze

OPEN BASEMENT

Ein Kennenlerntag für alle

[Mission] Digitale Bildung ausprobieren, diskutieren und miteinander gestalten

[Termin] 29. Mai 2021

[Inhalt] The Basement bietet eine Infrastruktur, medienpädagogisches Know-How, wissenschaftliche Grundlagen und eine inspirierende Umgebung. Learning by doing ist das Motto: In dieser Veranstaltung sind alle eingeladen, sich das Basement mit seinen Angeboten anzueignen. Bei Bedarf ist Austausch und Beratung möglich, die Mitarbeit*innen stehen gerne mit Rat und Tat zur Seite. Vor allem darf Neues ausprobiert und getestet werden.

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

[Outcome] Unsere Besucher*innen erhalten neue Impulse, können eigene Ideen direkt ausprobieren und gemeinsam mit unserem Team reflektieren. Gemeinsam können Unterrichtskonzepte, Vermittlungsstrategien und Umsetzungsmöglichkeiten erarbeitet und geplant werden.

[Team] Janina Becker, Maren Tribukait

VIRTUAL REALITIES

Test & try

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

[Termin] 10. Juni 2021, 16:30-18:00 Uhr

[Inhalt] In dem offenen Workshop haben Lehrer*innen 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 Lehrer*innen mit ihrer Klasse einen Termin im Basement vereinbaren und die entstandenen Lehrmaterialien testen.

[Zielgruppe] Lehrer*innen und Schulklassen

[Outcome] Lehrer*innen 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

DER GROSSE SCHULJAHRESRÜCKBLICK

Alles was im Schuljahr 20/21 wichtig war

[Mission] Ein spannendes und verrücktes Schuljahr gemeinsam beschließen

[Termin] 25. Juni 2021

[Inhalt] Das laufende Schuljahr hat viele Herausforderungen mit sich gebracht. Die Veranstaltung möchte den unterschiedlichsten Teilnehmer*innen aus dem Bildungsbereich den Raum bieten, das Schuljahr in entspannter Atmosphäre zu beschließen. Hierbei sollen kritische Perspektiven Platz finden, aber und vor allem soll es einen Austausch über positive Ereignisse und Entwicklungen sowie lustige Vorkommnisse geben, denn nicht alles war schwierig im Schuljahr 20/21.

[Zielgruppe] Lehrer*innen, Schulleiter*innen, Eltern, Schüler*innen, Bildungspolitiker*innen und alle an Schule Interessierten

[Outcome] Die Veranstaltung bietet einen unterhaltsamen Abend, neue Erkenntnisse aus der Arbeit des GEI und des Basement sowie einen positiven Start in die Sommerferien.

[Team] Janina Becker, Willem Biehl, Felicitas Macgilchrist, Maren Tribukait

KLASSE DISKUSSION!

Gesprächsstoff aus dem digitalen Leben

[Mission] Jugendliche diskutieren Themen, die sie wichtig finden

[Termin] 2x im Jahr (t.b.a.)

[Inhalte] Wir bieten Jugendlichen unterschiedliche Diskussionsformate (Podiumsdiskussion, Debatte, Online-Diskussionen etc.) an, zu denen sie die Regeln und Strukturen vorgestellt bekommen. Zu bestimmten Themen können Teams oder Einzelpersonen melden, die dann im jeweiligen Format diskutieren. Diese Diskussionen können öffentlich oder im geschlossenen Rahmen stattfinden. Mögliche Themen für Diskussionen sein:
· Handyverbote an Schulen
· Schulbücher vs. Tutorials
· Nachhaltige Medien? Papier sparen vs. Elektro-Ressourcen
... weitere Ideen sind immer herzlich willkommen!

[Zielgruppe] Schüler*innen mit oder ohne Lehrer*innen

[Outcome] Schüler*innen erhalten Diskussionen grundlegende Kenntnisse über unterschiedliche Diskussionsformate, Tipps zu rhetorischen Kniffen, Anleitungen und Hinweise zum angemessenen Diskutieren online sowie den Raum, ihre Themen vorzubringen und ggf. öffentlich zu diskutieren.

[Team] Janina Becker, Catrin Schoneville, Maren Tribukait

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

[f @GeorgEckertInstitut](https://www.facebook.com/GeorgEckertInstitut)
[@GeorgEckert](https://www.twitter.com/GeorgEckert)
[Georg-Eckert-Institut](https://www.youtube.com/Georg-Eckert-Institut)
[basement.gei.de](https://www.gei.de)