



KONFERENZ: DIGITAL LERNEN – MOTIVIEREND, PRAXISBEZOGEN, ZIELGERECHT ANSÄTZE UND IDEEN AUS WISSENSCHAFT UND PRAXIS

23. SEPTEMBER 2020 // EULE GMÜNDER WISSENSWERKSTATT, SCHWÄBISCH GMÜND

ARBEIT & QUALIFIZIERUNG

Die letzten Wochen und Monaten haben gezeigt: Die digitale Transformation der Arbeitswelt ist Gegenwart – über alle Beschäftigtengruppen hinweg. Die betriebliche Bildung muss darauf reagieren. Technische Innovationen ermöglichen zwar neue Formen des Lehrens und Lernens, verursachen aber ggf. selbst auch einen umfangreichen Weiterbildungsbedarf. Dabei gilt es, auch jene nicht aus dem Blick zu verlieren, die heute bereits selten von Weiterbildung profitieren: geringer Qualifizierte, An- und Ungelernte und andere Gruppen, die heute noch eher analog arbeiten.

Auf der Konferenz werden Praxisbeispiele für digitales Lernen vorgestellt und Anwendungsmöglichkeiten speziell in der Weiterbildung und Umschulung diskutiert. Dabei geht es vor allem um die Zielgruppe gering Qualifizierter, die in wirtschaftlich schwierigen Zeiten häufig als erste ihre Arbeitsplätze verlieren. Welche digitalen Lernangebote gibt es? In welchen Settings können sie eingesetzt werden? Wie können Beschäftigte zu Lernen und Weiterbildung motiviert werden? Wir wissen: Motivation und Lernerfolg entstehen durch soziale Eingebundenheit, und diese ist besonders wichtig für die genannten Zielgruppen. Welche Relevanz haben hier spielerische Konzepte, Videolernen, Distanzlernen im Zusammenspiel mit Präsenzangeboten? Diesen und weiteren Fragen werden wir uns im Rahmen der Tagung widmen.

JETZT ANMELDEN:

www.lernen-mit-evideo.de/anmeldung-branchenkonzferenz-20200923

GEFÖRDERT VOM

PROGRAMM

- 10:00 **Begrüßung und einleitende Worte**, Moderation Franziska Dusch
 10:15 **Input: Gelingensbedingungen des Einsatzes digitaler Medien**, Jun.- Prof. Dr. Ilka Koppel, PH Weingarten
anschließend Podiumsdiskussion mit **Jun.- Prof. Dr. Ilka Koppel** (PH Weingarten), **Dominik Minet** (eule gmünder wissenswerkstatt), **Janos Kuchenbecker** und **Marina Haves** (beide imc AG Scheer Tower), **Björn Schulz** (ARBEIT UND LEBEN Berlin-Brandenburg) und **Denise Gramß** (Projekt MeQ:Ino) sowie dem Publikum
 10:30 **Workshops – Phase I**
 1. **Learning Nuggets Selfmade** – Kleine Digitale Lerneinheiten selbst entwickeln // 2. **Lernen mit dem Smartphone** – niedrigschwellige Lerntools in der Anwendung, Janos Kuchenbecker und Marina Haves von imc AG Scheer Tower // 3. **Escape Room** – digitale Grundkompetenzen spielerisch erlernen und vermitteln, Denise Gramß
 12:15 **Mittagspause**
 13:00 **Workshop – Phase II** – Gleiche Workshop-Angebote, Teilnehmende haben die Möglichkeit an einem zweiten Workshop teilzunehmen.
 14:15 **Plenum und Zusammenfassung**
 15:00 **Ende der Veranstaltung**

ARBEIT UND LEBEN Berlin-Brandenburg DGB/VHS führt die Konferenz in Kooperation mit der Technischen Akademie Schwäbisch-Gmünd durch.

Hinweis: Die Veranstaltung wird als Präsenzveranstaltung geplant. Dabei werden die zum Zeitpunkt der Veranstaltung gültigen landesweiten und gegebenenfalls lokalen Hygieneregeln in jedem Fall beachtet. Die Zahl der Teilnehmer*innen ist entsprechend der zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten begrenzt. Wir achten auf einen ausreichenden Abstand zwischen den Teilnehmer*innen. Desinfektionsmittel und Mund-Nasen-Schutz stehen zur Verfügung. Bitte beachten Sie, dass sich Hygieneauflagen gegebenenfalls kurzfristig ändern können.