

→ [WWW.FESTIVAL-DIGITALE-BILDUNG.DE](http://WWW.FESTIVAL-DIGITALE-BILDUNG.DE)



# Programm

04. Juli 2018 | halle02, Heidelberg



Baden-Württemberg

## VORWORT

# → Festival für digitale Bildung

Nicht der Mensch ist für die Technik da, sondern die Technik für den Menschen. In diesem Bewusstsein haben wir die ressortübergreifende Digitalisierungsstrategie digital@bw erarbeitet, mit der wir die digitale Zukunft in unserem Land gemeinsam anpacken und voranbringen wollen.

Wenn wir nun unter dem Motto „Bildung ist Zukunft und Zukunft ist digital“ zu unserem Festival für digitale Bildung einladen, dann wollen wir mit Ihnen gemeinsam ein neues Bildungsverständnis entwerfen, das Jung und Alt dazu befähigt, an der Gestaltung der Digitalisierung aktiv mitzuwirken.

Wir alle stellen gerade fest, wie Computer, Smartphones und das Internet unser Leben verändern – egal ob am Arbeitsplatz, in der Schule oder zu Hause. Jeder von uns muss daher die Möglichkeit haben, die Welt des Digitalen verstehen zu lernen, um die neuen Technologien kreativ und erfolgreich für sich und andere nutzen zu können.



Der Mut, Neues auszuprobieren und Altes zu hinterfragen, fängt bei der Wissensvermittlung und Persönlichkeitsentwicklung an. Im Kern also im Bildungsbereich: In unseren Schulen, Hochschulen, Bildungsinstitutionen und Unternehmen. Überall dort, wo wir uns auf die Herausforderungen und Lösungen von morgen vorbereiten.

Lassen wir uns also heute auf dem Festival gegenseitig inspirieren und dazu anregen, uns über Chancen und Risiken bewusst zu werden. Wir dürfen nicht auf die Zukunft warten, sondern müssen sie hier und heute gestalten. Fangen wir beim Fundament an. Geben wir der digitalen Bildung ein Update aus Baden-Württemberg!

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Thomas Strobl".

Thomas Strobl,  
stellvertretender Ministerpräsident und  
Minister für Inneres, Digitalisierung und Migration



## Hauptbühne

8

- ♀ „Human und digital: Bildung für eine neue Zeit“ \_\_\_\_\_ 10
- ♀ Global Digital Media Women \_\_\_\_\_ 11
- ♀ „Bereit für die Zukunft? Und für welche eigentlich?“ \_\_\_\_\_ 13
- ♀ Start-ups und Silicon Valley [...] \_\_\_\_\_ 14
- ♀ digital@bw: Meilensteine des Landes in der digitalen Bildung \_\_\_\_\_ 16
- ♀ Leben und Arbeiten 2030 – Eine Zukunftsprognose \_\_\_\_\_ 17
- ♀ „Wie sieht die digitale Bildung von morgen aus?“ [...] \_\_\_\_\_ 18
- ♀ Beats & Bites \_\_\_\_\_ 20

## Meet a Minister

22

- ✉ Zwischen Hashtag und Hausaufgaben [...] \_\_\_\_\_ 24
- ✉ Fachschule für Landwirtschaft zur Digitalisierung [...] \_\_\_\_\_ 26
- ✉ Fit für die digitale Schule [...] \_\_\_\_\_ 28

## Sofa-Gespräche

30

- ♀ Soziale Medien in der Verbraucherbildung \_\_\_\_\_ 32
- ♀ Unsere Daten – das neue Öl im Zeitalter digitaler Plattformen \_\_\_\_\_ 34
- ♀ Der demografische Wandel im Zeitalter der Digitalisierung \_\_\_\_\_ 36



**Berufliche Aus-  
und Weiterbildung**



**Hochschul-  
bildung**

# Inhalt

## Vorträge

**38**

Digitales Lernen und Lehren: Fluch oder Segen?	40
Eine Bildungsbiographie mit dem Digitalen Weiterbildungscampus	41
Die Cyberwehr Baden-Württemberg stellt sich vor	42
Always online – die Medienwelt der Jugendlichen; Ergebnisse der JIM-Studie	43
Für morgen qualifizieren – Prospektive Weiterbildung für Industrie 4.0	44
Was ist eine „Smart-School“?	45
Inkasso-Check: Neue Wege im digitalen Verbraucherschutz	46
Telekollaboration in der europäischen Lehrerbildung	47
Was brauchen Schülerinnen und Schüler von der Schule heute?	48
Kennen unsere Coder Kant? Ethik und Normen in der digitalen Ausbildung	50

## Workshops

**52**

Digitale Spuren: Sicher im Netz bewegen	54
Digitale Beratung nach Maß für die Lehrerbildung	55
Visionskompetenz für das Lehren und Lernen der Zukunft	56
Einführungskurs für Tablet & Smartphone	57
Was Sie schon immer über erfolgreiche Onlinekurse (MOOCs) wissen wollten	58
Digital – im „grünen Bereich“ ein Schlüsselfaktor	59
Entdecke Dein Talent für IT-Berufe!	60
Silver-Surfer – Sicher online im Alter	61



## Lebenslanges Lernen



## Schulische Bildung



## Makerspace

62

♀ 3-D-Druck und Mikrocontroller	64
⌚ Code for Culture – Serious Games	65
💻 senseBox – Digitale Bildung mit Umweltsensorik	66
💻 Fischertechnik-AG	67
💻 Fischertechnik an Grundschulen	68
⌚ MINT in practice	69
💻 Programmieren im Unterricht	70
♀ SNAP! Beauty of Computing	71
💻 Trickfilmwerkstatt und Stop-Motion-Werkstatt	72
💻 (Digitale) Mündigkeit	73

## Bildungsboutique

74

💻 3-D-Museum	76
💻 a.g.i.le. Projektarbeit für Schülerinnen und Schüler	77
⌚ „Azubi digital“: Der papierlose Weg in den Beruf!	78
⌚ Blended Learning	79
💻 Cyberwehr BW und IT-Sicherheit	80
💻 Den Klimawandel und CO2 digital erleben	81
♀ Digital Leadership	82
💻 Digital Tools for Social Change	83
⌚ Digitale Berufsorientierung im Handwerk	84
💻 Digitale Waldpädagogik	85
♀ Digitalakademie@bw [...]	86

# Inhalt

87

⌚ Digitaler Weiterbildungscampus	87
⌚ Digitalisierung in der beruflichen Ausbildung	88
💻 Digitalisierung im Schulbereich	89
⌚ Digitalisierung in Aus- und Weiterbildung	90
⌚ Einblicke in die Lernfabrik 4.0	91
💻 Informatik entdecken – analog und digital	92
⌚ InfoTruck Metall- und Elektroindustrie	93
💻 Kindermedienland	94
⌚ Lehrerbildung und Unterrichtsforschung im TüDiLab	95
⌚ Lernen mit dem Tablet	96
⌚ Lernen in der Zukunft	97
⌚ Modernes Lernen in einer „Smart City“	98
💻 Musikproduktion mit Garageband [...]	99
💻 Ozobots – programmieren mit Farben, Stiften und Papier	100
💻 Pädagogisches Gaming	101
💻 Stadtforschung mit Geomedien	102
⌚ Teilhabe im digitalen Zeitalter	103
⌚ Tipps zu Smartphone & Co	104
⌚ Transformation in der Berufsausbildung	105
⌚ Verbraucherwissen digital	106
⌚ Virtuelle Ausbildung	107
⌚ Silver Tipps – sicher online!	108
⌚ #HSEdigital – Digitalisierung für die Heidelberger Lehrerbildung	109

<b>10:00 Uhr</b>	<b>Trailer</b>
<b>10:05 Uhr</b>	<b>Begrüßung</b>
<b>10:10 Uhr</b>	<b>„Human und digital: Bildung für eine neue Zeit“</b>
<b>10:25 Uhr</b>	<b>Global Digital Media Women</b>
<b>10:35 Uhr</b>	<b>„Bereit für die Zukunft? Und für welche eigentlich?“</b>
<b>12:00 Uhr</b>	<b>Start-ups und Silicon Valley – was kann Baden-Württemberg vom US-Bildungssystem lernen?</b>
<b>13:15 Uhr</b>	<b>digital@bw: Meilensteine des Landes in der digitalen Bildung</b>
<b>14:00 Uhr</b>	<b>Leben und Arbeiten 2030 – Eine Zukunftsprognose</b>
<b>16:00 Uhr</b>	<b>„Wie sieht die digitale Bildung von morgen aus und wie können wir uns darauf vorbereiten?“</b>
<b>17:00 Uhr</b>	<b>Fazit und Danksagung</b>
<b>17:10 Uhr</b>	<b>Beats &amp; Bites</b>

# HAUPTBÜHNE

**10:10 – 10:25 Uhr**

**HAUPTBÜHNE**



## **„Human und digital: Bildung für eine neue Zeit“**

**Lebenslanges Lernen**



Die Digitalisierung verändert unsere Kommunikation, unser Zusammenleben, unsere Arbeit. Was heißt das für unser Bildungssystem? Müssen wir überhaupt noch lernen, wenn alles im Internet steht – und wenn ja: warum? Was kann die natürliche Intelligenz, was Künstliche Intelligenz nicht kann – und was folgt daraus? Was bedeutet die Digitalisierung für unser humanistisch geprägtes Bildungssystem und das Selbstverständnis des Menschen? Wie können wir digitale Techniken zum Lernen nutzen, ohne die empathische Interaktion zwischen Lehrern und Schülern zu vernachlässigen?



**Ort**

**halle02 – saal**

**Redner**

**Ministerpräsident Winfried Kretschmann, MdL**

**10:25 – 10:35 Uhr**

**HAUPTBÜHNE**



## **Global Digital Media Women**

### **Lebenslanges Lernen**

Die digitale Transformation ist eine kulturelle Revolution und bietet Chancen, alte Rollen- und Berufsbilder aufzubrechen. Ganz konkret bedeutet das, mehr junge Frauen für die Arbeit in der Digitalbranche zu begeistern – denn, dass Jungs eine höhere Technikbegabung zugesprochen wird, ist ein alter Hut, den es abzulegen gilt.

Zu diesem Thema sprechen wir mit Tijen Onaran. Sie ist Unternehmerin, Moderatorin und Speakerin sowie Gründerin der Initiative „Global Digital Women“, mit der sie sich für die Vernetzung und Sichtbarkeit von Frauen in der Digitalbranche engagiert. Zudem publiziert Tijen Onaran regelmäßig als Mitglied des Handelsblatt-Expertenrates zu Themen der Digitalisierung sowie als Kolumnistin für Lead Digital. Sie ist Mitglied im Faculty Board für „Digital Leadership“ der Management School St. Gallen. Zuletzt war Tijen als Jurymitglied beim Digital Leader Award, sowie beim Corporate Culture Award der Serviceplan Gruppe aktiv.



Ort                   **halle02 – saal**  
Redner               **Tijen Onaran im Gespräch mit Petra Bindl**

**10:35 – 11:00 Uhr**

**HAUPTBÜHNE**



## **„Bereit für die Zukunft? Und für welche eigentlich?“**

### **Lebenslanges Lernen**

Eines ist klar: Ausgang jeder Innovation ist Bildung. Digitalisierung stellt aber Bildung buchstäblich auf den Kopf:

Rund 65 Prozent der Grundschülerinnen und Grundschüler von heute werden später Berufe ausüben, die es heute noch gar nicht gibt. Daher machen wir uns für ein lebenslanges Lernen stark, das uns alle auf diese Zukunft vorbereitet.

Hierbei folgt die Technik unseren pädagogischen Erfahrungen: Ob durch Qualifizierungsoffensiven für Lehrende, den Ausbau unserer Hochschulen zu digitalen Talentschmieden, modernen schulischen Unterricht, gestützt durch digitale Medien, oder Lernfabriken für die Industrie 4.0 – wir ermöglichen eine digitale Bildungsbiografie mit zeitgemäßen Angeboten vom Schul- bis zum Seniorenalter!

Foto: Ludmilla Parsyak



Ort  
Redner

**halle02 – saal**  
**Innen- und Digitalisierungsminister**  
**Thomas Strobl**

**12:00 – 12:45 Uhr**

**HAUPTBÜHNE**



## **Start-ups und Silicon Valley – was kann Baden-Württemberg vom US-Bildungssystem lernen?**

**Lebenslanges Lernen**

Die Förderung digital ausgebildeter und international wettbewerbsfähiger Arbeitskräfte für die Googles und Teslas von morgen ist eine der größten aktuellen Herausforderungen für politische Entscheidungsträger.

Es muss ein Umfeld geschaffen werden, in dem der Erfinder- und Entwicklungsgeist gefördert wird, um jene Spezialisten auszubilden, die man in den MINT-Berufsfeldern künftig benötigt.

Regionen wie das Silicon Valley, Austin oder Boston sind zu weltweiten Vorbildern dafür geworden, wie man talentierte Arbeitnehmer erfolgreich umwerben und fördern kann.

Diese Gegenden beherbergen auch deshalb einige der erfolgreichsten Tech-Firmen der Welt.

Die Diskussion wird sich den Erfolgsgeschichten aus den USA widmen und erläutern, wie Netzwerke zwischen Universitäten, Landesregierungen, Risikokapitalgebern und Unternehmen geknüpft werden könnten.

Die zentrale Frage wird dabei sein: Inwieweit erlauben es die Startbedingungen in Baden-Württemberg, einen ähnlichen Weg einzuschlagen?



Ort

**halle02 – saal**

Redner

**Innen- und Digitalisierungsminister Thomas Strobl**

**Christian Klein**  
**(Vorstand SAP SE)**

**Dirk Kanngiesser**  
**(German Accelerator Tech)**

**Tyson Barker**  
**(Programmdirektor Aspen Institut Deutschland)**

Moderation

**Petra Bindl**

**13:15 – 14:00 Uhr**

**HAUPTBÜHNE**



## **digital@bw: Meilensteine des Landes in der digitalen Bildung**

### **Lebenslanges Lernen**

Die Digitalisierung ist eine echte Querschnittsaufgabe. Insbesondere wenn wir unserem Bildungsverständnis ein Update verschaffen wollen, können wir das nur mit vereinten Kräften erreichen.

In einem offenen Gespräch mit den verantwortlichen Ministerinnen und Ministern wollen wir über konkrete Leuchtturm- und Modellvorhaben sprechen, die schon heute für eine zukunftsweisende digitale Bildung in Baden-Württemberg stehen. Alle Anwesenden sind deshalb eingeladen, sich an der Diskussion zu beteiligen, wie die nächste Etappe unserer Digitalisierungsstrategie „digital@bw“ ausgestaltet werden sollte.



Ort	<b>halle02 – saal</b>
Redner	<b>Innen- und Digitalisierungsminister Thomas Strobl</b>
	<b>Kultusministerin Dr. Susanne Eisenmann</b>
	<b>Wissenschaftsministerin Theresia Bauer, MdL</b>
	<b>Landwirtschafts- und Verbraucherschutzminister Peter Hauk, MdL</b>

Moderation **Petra Bindl**

**14:00 – 14:30 Uhr**

**HAUPTBÜHNE**



## **Leben und Arbeiten 2030 – eine Zukunftsprognose**

### **Lebenslanges Lernen**

Wie leben und arbeiten wir im Jahr 2030? Wie verändern sich unsere Wertvorstellungen, Arbeitsweisen und unser Alltag, wenn unsere Lebenswelten sich nicht mehr digitalisieren, sondern tatsächlich digital sind?

Zukunftsforscher Sven Gábor Jánszky wird in seinem interaktiven Vortrag über diese Zukunftsvisionen erzählen und diese anhand eines imaginären Tagesablaufs im Jahr 2030 verdeutlichen – vom morgendlichen Blick in den Spiegel bis an den Abendbrottisch. Dabei wird er über die Herausforderung und die Potenziale digitaler Technologien sprechen und Möglichkeiten aufzeigen, wie wir uns auf diese neuen Welten erfolgreich vorbereiten können. Sven Gábor Jánszky ist Gründer und Leiter des 2b AHEAD ThinkTank, des größten unabhängigen Zukunftsinstitutes Europas und Experte für digitale Transformationen und gesellschaftlichen Wandel. Er hat zwei Kinder und ist überzeugt, dass wir nicht auf die Zukunft warten, sondern diese mutig gestalten sollten!



Ort                   **halle02 – saal**

Redner               **Sven Gábor Jánszky**

**(Futurist und Trendforscher)**

**16:00 – 17:00 Uhr**

**HAUPTBÜHNE**



## **„Wie sieht die digitale Bildung von morgen aus und wie können wir uns darauf vorbereiten?“**

### **Lebenslanges Lernen**

Gute Bildung ist ein Spagat zwischen Vergangenheit und Zukunft. Sie ist die Grundlage für Chancengleichheit und Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und unser Motor für Innovation und Erfindergeist.

In Zeiten, in denen die Digitalisierung unsere Lebens- und Arbeitswelten verändert, brauchen wir gute Bildungsangebote in Schulen und Betrieben. Denn es ist die Aufgabe unseres Bildungswesens, alle Menschen auf den stattfindenden Wandel vorzubereiten. Es gibt viele Herausforderungen, die von der Vermittlung von technologischer Mündigkeit und Zukunftskompetenzen, über die Qualifizierung der Lehrkräfte für die digitale Bildung bis hin zu Fragen zum richtigen Einsatz von digitalen Medien im Unterricht reichen.

Gemeinsam wollen wir zum Abschluss des Festivals noch einmal die großen Fragen stellen: Wie sieht die digitale Bildung von morgen aus? Wo liegen die Chancen und Herausforderungen für unsere allgemein bildenden und beruflichen Schulen sowie die Betriebe? Welche Fähigkeiten und welches Wissen bereiten uns auf die Zukunft vor?



Ort

**halle02 – saal**

Redner

**Daniel Domscheit-Berg**  
(Informatiker und Netzaktivist)

**Staatssekretär Volker Schebesta, MdL**  
(Kultusministerium BW)

**Staatssekretärin Katrin Schütz**  
(Wirtschaftsministerium BW)

**Axel Görke**  
(Lehrer Ernst-Reuter-Schule Karlsruhe)

**Leandro Cerqueira Karst**  
(Vorsitzender des Landesschülerbeirates BW)

Moderation

**Petra Bindl**

**17:10 Uhr**

FESTIVAL LOUNGE



## Beats & Bites

**Lebenslanges Lernen**

Ob Vorstandschef oder Hacker, ob Minister oder Silver Surfer. Zum Ausklang des Festivals haben alle Beteiligten nochmals die Gelegenheit sich bei Beats & Bites näher kennenzulernen und sich über das weite Feld der digitalen Bildung auszutauschen. Nur mit Vernetzung und Offenheit gegenüber Neuem ist ein nachhaltiges Update unseres Bildungssystems möglich. Nutzen Sie diese Gelegenheit und werden so Teil des Umsetzungsprozesses.

Analog-elektronisch, verspielt – akustisch und vor allem eins: LIVE. Als einer der wenigen in der elektronischen Szene improvisiert Julian Maier-Hauff seine Musik während des Auftritts und produziert somit seine Musik direkt, in der Anwesenheit seines



Ort	<b>halle02 – saal</b>
Musik	<b>Julian Maier-Hauff</b>



- 11:30 Uhr** **Zwischen Hashtag und Hausaufgaben: Wie sehen Schüler und Schülerinnen die digitale Zukunft der Schule?**
- 12:15 Uhr** **Im Gespäch mit Schülern und Schülerinnen der Fachschulen für Landwirtschaft zur Digitalisierung**
- 15:00 Uhr** **Fit für die digitale Schule: Im Gespräch mit Heidelberger Lehramtsstudierenden**

MEET A  
MINISTER

**11:30 – 12:15 Uhr**

**MEET A MINISTER**

## **Zwischen Hashtag und Hausaufgaben: Wie sehen Schüler und Schülerinnen die digitale Zukunft der Schule?**

### **Schulische Bildung**

Die Digitalisierung eröffnet im Schulbereich zahlreiche neue Chancen und Möglichkeiten – gleichzeitig stellt sie alle Beteiligten vor gewaltige Herausforderungen: An den Schulen sind pädagogische Konzepte zur sinnvollen Integration digitaler Medien im Unterricht zu entwickeln, das Land steht bei der Qualifizierung der Lehrkräfte in der Pflicht und die Schulträger sind für die technischen Rahmenbedingungen verantwortlich, die einen komfortablen und sicheren Einsatz digitaler Technik in der Schule ermöglichen. Aber was ist mit den Schülerinnen und Schülern? Was bewegt Kinder und Jugendliche, von denen heute viele eine Welt ohne mobiles Internet, ohne Informationsbeschaffung in Echtzeit und ohne Messenger-Dienste nie erlebt haben, mit Blick auf die digitale Zukunft der Schule?



Um dies herauszufinden, stellt sich Kultusministerin Dr. Susanne Eisenmann den Fragen von Schülerinnen und Schülern des Heidelberger Hölderlin-Gymnasiums. Eine spannende Diskussion dürfte garantiert sein.



Ort                   **halle02 – Festival Terrasse**  
Redner               **Kultusministerin Dr. Susanne Eisenmann im  
Gespräch mit Schülerinnen und Schülern des  
Hölderlin-Gymnasiums Heidelberg**  
Moderation          **Laura Terberl**

**12:15 – 13:00 Uhr**

**MEET A MINISTER**

## **Im Gespäch mit Schülern und Schülerinnen der Fachschulen für Landwirtschaft zur Digitalisierung**

### **Schulische Bildung**

Digitalisierung bewegt alle Branchen, von Big Data über künstliche Intelligenz bis hin zur Datensicherheit. Auch in der Landwirtschaft und der Agrarbranche ist die Digitalisierung bereits allgegenwärtig: Ertragskartierung am Mähdrescher, teilflächenspezifische Düngung und Pflanzenschutz, Prognosemodelle zu Krankheitsentwicklungen oder automatische Melk- und Fütterungssysteme sind nur wenige Beispiele.

Landwirtschaft 4.0 erlebt jetzt die Herausforderung, die vielfältigen Anwendungen zu verzähnen, damit eine Überwachung und Steuerung der Prozesse sowie deren Dokumentation erfolgen kann. Die Verzahnung umfasst nicht nur die Daten und Prozesse im landwirtschaftlichen Unternehmen, sondern erfolgt über alle Stufen der Wertschöpfung hinweg.

Im Gespräch mit Minister Peter Hauk diskutieren die Studierenden der Fachschulen für Landwirtschaft über die erforderlichen Veränderungen und Chancen im Fachschulunterricht.



Ort **halle02 – Festival Terrasse**  
Redner **Landwirtschafts- und Verbraucherschutzminister  
Peter Hauk (MdL) im Gespräch mit Studierenden  
der Fachschulen für Landwirtschaft**

Moderation **Laura Terberl**

**15:00 – 15:45 Uhr**

**MEET A MINISTER**

## **Fit für die digitale Schule: Im Gespräch mit Heidelberger Lehramtsstudierenden**

**Schulische Bildung**

Ziel der Landesstrategie digital@bw ist, die digitale Bildung der Lehrkräfte mit dem nötigen Tempo voranzubringen, damit die Lehrerbildung mit der Geschwindigkeit der digitalen Medienrevolution Schritt halten kann.

Was brauchen Lehramtsstudierende der verschiedenen Lehrämter in der ersten Phase ihrer Ausbildung an der Hochschule, um in allen Fächern fit gemacht zu werden? Was benötigen sie für die Heranführung von Schülerinnen und Schülern an einen kompetenten Umgang mit digitaler Infrastruktur und für die Auseinandersetzung mit den Chancen und Risiken der digitalen Welt in allen Bereichen? Diese Fragen wollen wir zusammen mit Ihnen diskutieren.



	Ort	<b>halle02 – Festival Terrasse</b>
Redner		<b>Wissenschaftsministerin Theresia Bauer (MdL)</b>
		<b>im Gespräch mit Heidelberger Lehramtsstudierenden</b>
Moderation		<b>Laura Terberl</b>

- |                  |  |
|------------------|--|
| <b>11:30 Uhr</b> | <b>Soziale Medien in der Verbraucherbildung</b>                      |
| <b>14:45 Uhr</b> | <b>Unsere Daten – das neue Öl im Zeitalter digitaler Plattformen</b> |
| <b>15:30 Uhr</b> | <b>Der demografische Wandel im Zeitalter der Digitalisierung</b>     |

# SOFA- GESPRÄCHE



## **Soziale Medien in der Verbraucherbildung**

### **Lebenslanges Lernen**

Soziale Medien gehören zum Alltag der meisten von uns – unsere Lebenswelt wird immer digitaler. Diese Entwicklung bietet allerdings nicht nur Chancen, sondern birgt auch Risiken für Verbraucherinnen und Verbraucher.

Der digitale Verbraucherschutz ist daher auch ein wichtiger Bestandteil der Verbraucherbildung. Verbraucherbildung soll Schülerinnen und Schüler sowie Erwachsene, als kritische und mündige Verbraucherinnen und Verbraucher befähigen, reflektiert Konsumententscheidungen zu treffen und sich in der digitalen Welt verantwortungsvoll zu verhalten. Wer kritisch hinterfragt, stößt im Alltag auf viele Fragen: Was kann ich in sozialen Netzwerken über mich preisgeben und welche Fotos kann ich posten? Wie kann ich mich vor individualisierter Werbung schützen? Was passiert mit meinen Daten und wie kann ich das Internet besonders datensparsam nutzen? Verbraucherbildung kann für diese Fragen sensibilisieren und Antworten liefern. Mit welchen Maßnahmen Baden-Württemberg die Verbraucherbildung unterstützt, wie diese einen verantwortungsvollen Umgang mit sozialen Medien befördert und wie die sozialen Medien in der Verbraucherbildung genutzt werden können, erfahren Sie in der Diskussion mit Prof. Dr. Fasel und Verbraucherschutzminister Peter Hauk MdL.



Ort

**halle02 – saal**

Redner

**Prof. Dr. Christoph Fasel im Gespräch mit  
Landwirtschafts- und Verbraucherschutzminister  
Peter Hauk, MdL**

Moderation

**Anahita Thoms, LL.M.  
(Partner bei Baker McKenzie)**

**14:45 – 15:30 Uhr**

**SOFA-GESPRÄCHE**



## **Unsere Daten – das neue Öl im Zeitalter digitaler Plattformen**

### **Lebenslanges Lernen**

Unsere persönlichen Daten sind zum zentralen Gut in der modernen „Plattform-Wirtschaft“ geworden und können beliebig oft vervielfältigt werden. Überall locken vermeintlich kostenlose Angebote, für die wir mit unseren Daten bezahlen.

Denn im Internet gilt heute mehr denn je: Wer nicht bezahlt, ist selbst das Produkt. Doch was heißt das wirklich? Wie können wir die vielen Vorteile von digitalen Plattformen nutzen, ohne Angst um unsere Privatheit zu haben? Was müssen wir wissen, wenn Künstliche Intelligenz eingesetzt wird und uns allen personalisierte Leistungen anbieten will? Und welche Wege schlagen hierbei die öffentlichen Einrichtungen ein, um Lernplattformen oder digitale Bürgerdienste anzubieten?

Fragen über Fragen, über die Sie gemeinsam mit Professor Thomas Fetzer, Rechtsexperte von der Universität Mannheim, Jeannine Koch, Organisatorin der in Deutschland wichtigsten netzpolitischen Konferenz „re:publica“, sowie Stefan Krebs, Landesbeauftragter für Informationstechnologie, diskutieren können.



Ort

**halle02 – club**

Redner

**Prof. Dr. Thomas Fetzer**  
(Universität Mannheim)

**Jeannine Koch**  
(re:publica)

**Stefan Krebs**  
(Landesbeauftragter für Informationstechnologie BW)

Moderation

**Anahita Thoms, LL.M.**  
(Partner bei Baker McKenzie)

**15:30 – 16:00 Uhr**

**SOFA-GESPRÄCHE**



## **Der demografische Wandel im Zeitalter der Digitalisierung**

### **Lebenslanges Lernen**

Der demographische Wandel und die Digitalisierung sind zwei Trends, die unser Zusammenleben, unsere Wirtschaft und unsere Gesellschaft tiefgreifend verändern. Auf den ersten Blick scheinen diese beiden Entwicklungen wenig miteinander zu tun zu haben. Doch bei genauerem Hinsehen erkennt wir, wie eng wir den demographischen und digitalen Wandel zusammen denken müssen.

Dies beginnt bei der Erleichterung des Zugangs zu digitalen Technologien und Angeboten und der Entwicklung innovativer Weiterbildungsangebote für ältere Menschen und führt uns zu Fragen nach den Potentialen des intergenerationalen Lernens und schließlich zu einem klugen Umgang mit dem Fachkräftemangel. Dabei gilt es nicht zuletzt in turbulenten Zeiten das Erfahrungswissen von Seniorinnen und Senioren in das digitale Zeitalter zu übersetzen und produktiv nutzbar zu machen. Denn überall liegen Chancen und Potentiale verborgen, wodurch wir mit Hilfe neuer Möglichkeiten digitaler Technologien die Teilhabe an Gesellschaft und Wirtschaft verbessern und die Veränderungen unserer Altersstruktur positiv nutzen können.



Ort

**halle02 – saal**

Redner

**Thaddäus Kunzmann**

(Demografiebeauftragter des Landes Baden-Württemberg)

Moderation

**Jakob Köllhofer**

- |           |  |
|-----------|--|
| 11:30 Uhr | <b>Digitales Lernen und Lehren:<br/>Fluch oder Segen?</b>                                |
| 11:30 Uhr | <b>Eine Bildungsbiographie mit dem<br/>Digitalen Weiterbildungscampus</b>                |
| 12:00 Uhr | <b>Die Cyberwehr Baden-Württem-<br/>berg stellt sich vor</b>                             |
| 12:00 Uhr | <b>Always online – die Mediewelt<br/>der Jugendlichen; Ergebnisse<br/>der JIM-Studie</b> |
| 12:20 Uhr | <b>Für morgen qualifizieren –<br/>Prospektive Weiterbildung<br/>für Industrie 4.0</b>    |
| 12:30 Uhr | <b>Was ist eine „Smart-School“?</b>  |
| 12:40 Uhr | <b>Inkasso-Check: Neue Wege im<br/>digitalen Verbraucherschutz</b>                       |
| 14:45 Uhr | <b>Telekollaboration in der<br/>europäischen Lehrerbildung</b>                           |
| 15:00 Uhr | <b>Was brauchen Schülerinnen und<br/>Schüler von der Schule heute?</b>                   |
| 15:00 Uhr | <b>Kennen unsere Coder Kant?<br/>Ethik und Normen in der digitalen<br/>Ausbildung</b>    |

# VORTRÄGE

**11:30 – 12:00 Uhr**

## **STREITGESPRÄCH**



# **Digitales Lernen und Lehren: Fluch oder Segen?**

## **Hochschulbildung**

In einem halbstündigen Streitgespräch diskutieren Prof. Dr. Gerald Lembke (DHBW Mannheim) und Prof. Dr. Christian Spannagel (PH Heidelberg) über Chancen und Wagnisse des Einbeugs digitaler Technologien in Schulunterricht und Hochschullehre. In dem Gespräch werden unter anderem die folgenden Fragen diskutiert: Wie viel Digitalität muss sein?

Welche didaktischen Vor- und Nachteile entstehen durch digitale Medien? Welche „digitalen Kompetenzen“ müssen Lernende und Lehrende wirklich erwerben? Wie müssen sich Schule und Hochschule entwickeln, um einen sinnvollen Einsatz von digitalen Lernumgebungen zu gewährleisten? Wie geht eine Bildungsorganisation mit den Risiken und Nebenwirkungen der digitalen Entwicklung um? Welche Präventionskonzepte machen Sinn?



**Ort**                   **B3 – EG**

**Redner**               **Prof. Dr. Christian Spannagel (PH Heidelberg),  
Prof. Dr. Gerald Lembke (DHBW Mannheim)**

**Moderation**       **Lena Reuter**

**11:30 – 12:00 Uhr**

**VORTRAG**



## **Eine Bildungsbiographie mit dem Digitalen Weiterbildungscampus**

### **Lebenslanges Lernen**

Lernprozesse begleiten uns ein Leben lang; Bildung ist ein zentraler Aspekt in allen unseren Lebensphasen. Eine internetbasierte und damit überall verfügbare Bildungsplattform, wie der Digitale Weiterbildungscampus Baden-Württemberg, kann uns im Laufe unserer eigenen Bildungsbiografie hilfreich begleiten. So kann er unsere Bildungsaktivitäten lebenslang dokumentieren. Er kann uns beim Lernen behilflich sein, indem er sich sowohl thematisch als auch in der Darstellung von Inhalten und seinen Kommunikationsmöglichkeiten individuell anpassen lässt. Und er gibt uns die Freiheit, dann zu lernen, wenn wir es wirklich wollen und benötigen.

Das alles ist bereits Realität! An konkreten Beispielen zeigen wir, wie über eine ganze Bildungsbiografie hinweg – von der Schule über Ausbildung, Beruf, die Nacherwerbsphase bis hin zu einem Aufenthalt in einem Pflege- und Altenheim – die Technik des Digitalen Weiterbildungscampus zu unserem persönlichen Vorteil zur Geltung gebracht werden kann.



Ort

**halle02 – club**

Redner

**Roland Bauer (Kultusministerium BW)**

**12:00 – 12:20 Uhr**

**VORTRAG**



## **Die Cyberwehr Baden-Württemberg stellt sich vor**

### **Hochschulbildung**

Wertschöpfung ist heute zunehmend digital gestützt. Nicht nur Privatpersonen, sondern auch Betriebe nutzen Informations-technologie intensiv für ihre Prozesse. Dabei sind sie der Bedrohung durch Cyberangriffe ausgesetzt. Gefahren sind dabei neben dem Abfluss von sensiblen Informationen auch Betriebsausfälle. Dieser Herausforderung stellt sich die Cyberwehr Baden-Württemberg. Ziel ist der landesweite Aufbau regionaler Infrastrukturen für die Ersthilfe im Falle eines IT-Sicherheitsvorfalls in kleinen oder mittelständischen Unternehmen.

Der Vortrag stellt vor, wie solche Cyberangriffe ablaufen, welche Gefahren durch sie entstehen und wie die Cyberwehr Baden-Württemberg helfen kann, auf IT-Sicherheitsvorfälle zu reagieren. Ein Live-Hack demonstriert, dass neben der Technik auch das menschliche Verhalten ein wichtiger Risikofaktor ist.



Ort  
Redner

**halle02 – club**  
**Dirk Achenbach**  
(Forschungszentrum Informatik)

**12:00 – 12:30 Uhr**

**VORTRAG**

## **Always online – die Medienwelt der Jugendlichen; Ergebnisse der JIM-Studie**

### **Schulische Bildung**

Wie die Medienwelt von Jugendlichen aussieht und welche Angebote und Trends relevant sind, zeigt regelmäßig die sogenannte JIM-Studie. Die jährlich erscheinende Untersuchung „Jugend – Information – (Multi-)Media“ des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs) informiert als Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland über Medienausstattung, Mediennutzung, Freizeitaktivitäten und neue Trends in der digitalen Welt von Jugendlichen. Die JIM-Studie ist ein Kooperationsprojekt der Landesmedienanstalten von Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz in Zusammenarbeit mit dem Südwestrundfunk.



Ort

**B3 – EG**

Redner

**Thomas Rathgeb**

**(Landesanstalt für Kommunikation BW)**

**12:20 – 12:40 Uhr**

**VORTRAG**



## **Für morgen qualifizieren – Prospektive Weiterbildung für Industrie 4.0**

### **Berufliche Aus- und Weiterbildung**

Wie können Beschäftigte schon heute für den Arbeitsmarkt von morgen qualifiziert werden? Der Vortrag erläutert die Herausforderungen, vor denen die berufliche Weiterbildung angesichts von Digitalisierung und Industrie 4.0 steht. Er gibt zudem einen Einblick in das Weiterbildungskonzept 4.0, das im Rahmen des Projekts „Prospektive Weiterbildung für Industrie 4.0“ (gefördert vom Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau) gemeinsam von der Agentur zur Förderung der beruflichen Weiterbildung in der Metall- und Elektroindustrie Baden-Württemberg e.V. (AgenturQ) und dem KIT entwickelt wurde.

Das Konzept soll insbesondere kleine und mittelständische Unternehmen darin unterstützen, Geringqualifizierte, ältere Beschäftigte und Facharbeiter für die Herausforderungen der Industrie 4.0 fit zu machen.



Ort

**halle02 – club**

Redner

**Dr. Stefan Baron**

**(AgenturQ – Agentur zur Förderung der beruflichen  
Weiterbildung in der Metall- und Elektroindustrie  
Baden-Württemberg e.V.)**

**12:30 – 13:00 Uhr**

**VORTRAG**

 **Was ist eine „Smart-School“?**

**Schulische Bildung**

Die Ernst-Reuter-Schule besitzt seit drei Jahren ein mehrfach preisgekröntes Medienprofil und wurde im Dezember 2017 als erste „Smart School“ in Baden-Württemberg ausgezeichnet. Die ERS zeigt anhand konkreter Beispiele den Weg zur Medienschule auf und beschreibt den Prozess der digitalen Transformation sowie deren Auswirkung auf Lernen und Raum.



Ort  
Redner

**B3 – EG**  
**Micha Pallesche**  
**(Ernst-Reuter-Schule Karlsruhe)**

**12:40 – 13:00 Uhr**

**VORTRAG**



## **Inkasso-Check: Neue Wege im digitalen Verbraucherschutz**

### **Lebenslanges Lernen**

Viele Menschen erhalten regelmäßig Schreiben von un seriösen Inkassofirmen. Mit dem Inkasso-Check haben die Verbraucherzentralen ein neues Instrument der digitalen Verbraucherinformation eingeführt. Betroffene können Inkassoforderungen nun online überprüfen und erfahren, ob sie überhaupt zahlen müssen und ob die Höhe der Kosten gerechtfertigt ist.

Am Ende wird ein an den Bedarf der Betroffenen angepasster Musterbrief generiert, mit dem Verbraucher sich – sofern notwendig – gegen die Forderung wehren können. In einem Kurzvortrag stellt die Verbraucherzentrale das neue Tool vor. Neben inhaltlichen Aspekten kommen auch die Möglichkeiten und Grenzen digitaler Verbraucherinformation zur Sprache.



Ort  
Redner

**halle02 – club**  
**Oliver Buttler (Verbraucherzentrale BW)**

**14:45 – 15:00 Uhr**

**VORTRAG**

## **Telekollaboration in der europäischen Lehrerbildung**

### **Hochschulbildung**

Im Vortrag werden Ergebnisse des europäischen Konsortialprojekts EVALUATE (Evaluating and Upscaling Telecollaborative Teacher Education) vorgestellt, das die Pädagogische Hochschule Heidelberg gemeinsam mit Universitäten in verschiedenen europäischen Ländern durchführt. Ziel ist es, Telekollaboration als einen wichtigen Baustein in der Ausbildung von digital-pädagogischen Kompetenzen in der Lehrerbildung zu erproben und stärker in der Hochschullehre zu verankern. Das Projekt ist ein wichtiger Beitrag zur Internationalisierung der Lehrerbildung, da in den telekollaborativen Projekten Studierende aus verschiedenen Ländern zusammenarbeiten: Diese Teams entwickeln z. B. Onlineaufgaben für künftige Schulkontexte, um so neben den digital-pädagogischen Kompetenzen auch interkulturelle und fremdsprachliche Kompetenzen mit in den Unterricht einfließen zu lassen.



Ort  
Redner

**halle02 – club**  
**Andreas Müller-Hartmann (PH Heidelberg)**

**15:00 – 15:45 Uhr**

**VORTRAG**

## **Was brauchen Schülerinnen und Schüler von der Schule heute?**

Kinder und Jugendliche wachsen in einer Zeit auf, in der sich die Art, wie wir Wissen erwerben und weitergeben, tiefgreifend verändert hat.

Gleichzeitig sind sie heute einer Reizüberflutung ausgesetzt wie niemals zuvor in der Menschheitsgeschichte. Unsere jungen Menschen sollen sich in dieser Ausgangslage einerseits Fachwissen aneignen, welches meist anhand straffer Lehrpläne und mit selektiven Leistungsmessungen vermittelt und mit selektiven Leistungsmessungen abgeprüft wird; darüber hinaus sollen sie Fähigkeiten wie kritisches Denken, Kreativität, Kommunikation und Teamwork entwickeln.

In Anbetracht dieser gestiegenen Anforderungen stellt sich die Frage: Was brauchen und erwarten Schülerinnen und Schüler heute von der Schule? Wie können wir Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, die Veränderungen unserer Gesellschaft als Chance für sich zu begreifen? Und welche Rolle spielen neben der Schule außerschulische Lernorte wie „Makerspaces“ oder freiwillige Freizeitangebote, die einen zeitgemäßen und selbstbestimmten Umgang mit Technik vermitteln?



Ort

**B3 – EG**

Redner

**Daniel Domscheit-Berg**  
(Informatiker und Netzaktivist)

**Steffen Haschler**  
(Lehrer, Chaos macht Schule)

**Gepa Häusslein**  
(Hopp Foundation)

**Gessica Cafaro**  
(HABA Digitalwerkstatt)

**15:00 – 15:45 Uhr**

**TALK-RUNDE**



## **Kennen unsere Coder Kant? Ethik und Normen in der digitalen Ausbildung**

### **Lebenslanges Lernen**

Die Tech-Branche ist von einer homogenen Kultur geprägt und wird von Männern mit einem ähnlichen sozioökonomischen Hintergrund dominiert. Die Übertragung dieses Spektrums auf künstliche Intelligenz oder in die Algorithmen, die unsere sozialen Netzwerke beherrschen, birgt große Risiken für unser gesellschaftliches Miteinander.

Die Digitalisierung berührt mittlerweile sämtliche Bereiche unseres Zusammenlebens, und ein mangelndes Bewusstsein oder eine fehlende Sensibilisierung unter Programmierern und Entwicklern für gesellschaftliche Werte und Normen kann dazu führen, dass Diskriminierung und Vorurteile unbewusst Bestandteil des digitalen Codes werden.

Müssen Fragen des ethischen Grundverständnisses und der Philosophie Teil der digitalen Lehrpläne werden, um derartigen Fehlentwicklungen vorzubeugen? Die Diskussion wird Beispiele aufzeigen, bei denen Vorurteile unbewusst Teil des digitalen Codes des maschinellen Lernens, der KI-Systeme, und von Social Media geworden sind.



Ort

**halle02 – club**

Redner

**Prof. Dr. Petra Grimm (HdM Stuttgart)**

**Prof. Dr. Katharina Zweig (TU Kaiserslautern)**

**Prof. Dr. Dominik Michels (Stanford University)**

**Nicolai Andersen (Leiter Innovation Deloitte Garage)**

Moderation

**Tijen Onaran**

- |                  |   |
|------------------|---|
| <b>11:30 Uhr</b> | <b>Digitale Spuren:<br/>Sicher im Netz bewegen</b>                                      |
| <b>11:30 Uhr</b> | <b>Digitale Beratung nach Maß<br/>für die Lehrerbildung</b>                             |
| <b>11:30 Uhr</b> | <b>Visionskompetenz für das<br/>Lehren und Lernen der Zukunft</b>                       |
| <b>12:15 Uhr</b> | <b>Einführungskurs für<br/>Tablet &amp; Smartphone</b>                                  |
| <b>12:15 Uhr</b> | <b>Was Sie schon immer über<br/>erfolgreiche Onlinekurse<br/>(MOOCs) wissen wollten</b> |
| <b>15:00 Uhr</b> | <b>Digital – im „grünen Bereich“<br/>ein Schlüsselfaktor</b>                            |
| <b>15:00 Uhr</b> | <b>Entdecke Dein Talent<br/>für IT-Berufe!</b>  |
| <b>15:00 Uhr</b> | <b>Silver-Surfer – Sicher<br/>online im Alter</b>                                       |

# WORKSHOPS

**11:30 – 12:15 Uhr**

**WORKSHOP**



## **Digitale Spuren: Sicher im Netz bewegen**

### **Lebenslanges Lernen**

Egal ob Postings in sozialen Netzwerken, Einkaufen im Onlineshop oder einfach nur im Internet surfen: Sobald wir online sind, hinterlassen wir Spuren. Um diese Spuren im Netz, welche Folgen sie haben (können) und wie man die Datenweitergabe einschränken kann, geht es in dem Workshop „Digitale Spuren: Sicher im Netz bewegen“.

Ein Experte der Verbraucherzentrale Baden-Württemberg zeigt ganz konkret, mit welchen Einstellungen sich die Datenweitergabe einschränken lässt, wie man sein Social-Media-Profil richtig einstellt oder gar löscht und wie man an Informationen über gespeicherte Daten kommt.



Ort                   **B3 – EG**

Organisation   **Verbraucherzentrale Baden-Württemberg**

- Die Anmeldung für die Workshops erfolgt vor Ort am Infopoint im Zelt am Check-In-Schalter.

**11:30 – 12:15 Uhr**

**WORKSHOP**

## **Digitale Beratung nach Maß für die Lehrerbildung**

### **Hochschulbildung**

Gute Beratung muss möglichst individuell sein. Eine digitale Infrastruktur, die Beratung für Lehramtsstudierende über das Internet ermöglichen soll, muss daher auf vielfältige Anforderungen eingehen. Sie muss aber auch weitere Aspekte integrieren, so etwa etablierte Beratungsabläufe der ratgebenden Studienberater/-innen und ihrer Hochschulen.

In diesem Workshop stellt die Heidelberg School of Education (HSE) ihr neues digitales Beratungsangebot für den Lehrerbildungsstandort Heidelberg vor, gefördert durch die „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ des Bundes. Die HSE zeigt, wie es gelingen kann, die Bedürfnisse der verschiedenen Nutzergruppen bei der Einrichtung in den Mittelpunkt zu stellen und eine „digitale Beratung nach Maß“ mit Modellcharakter für Online-Beratungstools über die Lehrerbildung hinaus zu schaffen.



Ort

**B3 – EG**

Organisation

**Heidelberg School of Education**

- Die Anmeldung für die Workshops erfolgt vor Ort am Infopoint im Zelt am Check-In-Schalter.

**11:30 – 13:00 Uhr**

**WORKSHOP**



## **Visionskompetenz für das Lehren und Lernen der Zukunft**

### **Schulische Bildung**

Wie soll digitale Bildung zügig, effizient und vor allem menschlich umgesetzt werden? Welche Ressourcen braucht es? Im Virtual Dimension Center im Technologiezentrum St. Georgen entsteht derzeit ein Digital Hub Baden-Württemberg. Hier werden Rahmenbedingungen für die Entstehung digitaler Medienkompetenz und daraus resultierender Visionskompetenz geschaffen. Im „Labor für digitale Bildungs- und Trainingsmedien“ (DBT-Lab) wird die Entwicklung von Lernsoftware mit Virtual- und Augmented-Reality-Technik vorangetrieben, evaluiert und verfeinert.

Ein Beispiel ist der CyberClassroom – eine Plattform für die Vermittlung komplexer Lerninhalte im dreidimensionalen Raum. Durch Learning by Doing entfalten sich hier Pioniere und „Early Adopters“ zu „Digital Education Game Changers“, d. h. Wissensvermittler mit Visionskompetenz und Innovationsfähigkeit.



Ort	<b>B3 – EG</b>
Organisation	<b>Martin Zimmermann</b> (Virtual Dimension Center TZ St. Georgen) <b>Mario Mosbacher</b> (Fürstenberg-Gymnasium Donaueschingen)

- Die Anmeldung für die Workshops erfolgt vor Ort am Infopoint im Zelt am Check-In-Schalter.

**12:15 – 13:00 Uhr**

**WORKSHOP**



## **Einführungskurs für Tablet & Smartphone**

### **Lebenslanges Lernen**

In einem Workshop der Senior-Internet-Initiativen erfahren Sie die wichtigsten Grundlagen und erhalten praktische Hilfestellung zum Einstieg ins Internet mit Tablet oder Smartphone. Nutzen Sie die digitalen Möglichkeiten in Ihrem Alltag. Das „Netzwerk für Senior-Internet-Initiativen Baden-Württemberg e. V. (sii)“ besteht aus dem Zusammenschluss von über 65 lokalen Senior-Internet-Initiativen.

Diese haben das Ziel, Bürgerinnen und Bürgern den Zugang zum Internet durch neue Medien – wie Smartphones oder Tablets – zu erleichtern. In unserem Workshop bieten wir Seniorinnen und Senioren eine ihren Bedürfnissen angepasste Weiterbildung und erschließen ihnen damit die aktive und selbstbestimmte Teilnahme an der modernen Wissens- und Kommunikationsgesellschaft.



**Ort** B3 – EG  
**Organisation** **Senior-Internet-Initiativen  
Baden-Württemberg e. V.**

→ Die Anmeldung für die Workshops erfolgt vor Ort am Infopoint im Zelt am Check-In-Schalter.

**12:15 – 13:00 Uhr**

**WORKSHOP**



## **Was Sie schon immer über erfolgreiche Onlinekurse (MOOCs) wissen wollten**

### **Lebenslanges Lernen**

openSAP ist die offene Lernplattform von SAP, die weltweit kostenlose Onlinekurse (MOOCs) zur Weiterbildung für alle Interessierten im SAP-Umfeld (Berufstätige, Studenten, Schüler, Kunden, Partner etc.) anbietet. In diesem Workshop möchten wir den Teilnehmern gerne einen Einblick geben, wie man qualitativ hochwertige Onlineschulungen erstellt, was wir in unserer fünfjährigen Erfahrung von unseren Lernenden gelernt haben und welche Erfahrungen für den richtigen Einsatz von digitalen Lerninhalten wichtig sind.

Es wird zudem ausreichend Zeit geben, um gemeinsam Fragen zu besprechen. MOOC bedeutet „Massive Open Online Course“ (deutsch: offener Massen-Online-Kurs); MOOCs sind überwiegend in der Hochschul- und Erwachsenenbildung verwendete Onlinekurse, die mangels Zugangs- und Zulassungsbeschränkungen in der Regel große Teilnehmerzahlen aufweisen.



**Ort**                   **B3 – EG**  
**Organisation**   **SAP SE**

→ Die Anmeldung für die Workshops erfolgt vor Ort am Infopoint im Zelt am Check-In-Schalter.

**15:00 – 15:45 Uhr**

**WORKSHOP**

## **Digital – im „grünen Bereich“ ein Schlüsselfaktor**

### Berufliche Aus- und Weiterbildung

Im Workshop werden Ergebnisse des digital@bw-Projektes „Einführung von Blended Learning an Fachschulen für Landwirtschaft“ mit der Vortragstechnik Pecha Kucha präsentiert und anschließend parallel diskutiert. Im Mittelpunkt der Impuls-vorträge stehen Webinare, Classroom-Management by Moodle und der Einsatz von Umsonst-Tools.

Worin liegt der besondere Charme von Blended Learning? Lehrende und Studierende können Unterricht auf Lernplattformen vor- und nachbereiten, per Webkonferenz können Externe virtuell in den Unterricht eingebunden werden, eine stärkere Partizipation aller Beteiligten ist möglich, Teilnehmerinnen und Teilnehmer können orts- und zeitunabhängig lernen. Blended Learning (integriertes Lernen) steht also für ein didaktisches Konzept, das Online- und Präsenzanteile von Unterricht sinnvoll und effektiv kombiniert.



Ort	<b>B3 – EG</b>
Organisation	<b>Landesanstalt für Entwicklung der Landwirtschaft und der ländlichen Räume (Schwäbisch Gmünd) in Kooperation mit Projektschulen</b>

- Die Anmeldung für die Workshops erfolgt vor Ort am Infopoint im Zelt am Check-In-Schalter.

**15:00 – 15:45 Uhr**

**WORKSHOP**



## **Entdecke Dein Talent für IT-Berufe!**

### **Berufliche Aus- und Weiterbildung**

Die IT-Branche bietet vielfältige Tätigkeitsfelder und sehr attraktive Karrierechancen. Ob technisch, organisatorisch, wirtschaftlich oder kreativ – das Spektrum an Arbeitsgebieten ist äußerst breit gefächert. Ziel des Workshops ist es, das eigene Talent für eine Tätigkeit in der IT-Branche zu entdecken.

Ausgehend von einem Karriere-Fragenkatalog kann jeder Workshopteilnehmer seine eigene Talentübersicht (Talent Canvas) erstellen. Diese ist ein hervorragender Ausgangspunkt für die konkrete Ausbildungsplatz- und Stellensuche.



Ort                   **B3 – EG**

Organisation      **connect.IT e.V. Heilbronn**

- Die Anmeldung für die Workshops erfolgt vor Ort am Infopoint im Zelt am Check-In-Schalter.

**15:00 – 15:45 Uhr**

**WORKSHOP**



## **Silver-Surfer – Sicher online im Alter**

### **Lebenslanges Lernen**

Insbesondere für ältere Menschen bietet das Internet viele Möglichkeiten. Die tägliche Nutzung ist aber auch mit einer Menge Fragen und Unsicherheiten verbunden: Was ist beim Einkaufen im Internet zu beachten? Wie bucht man eine Reise online? Wo lauern Gefahren und wie kann man sich davor schützen? Das Kursprogramm „Silver-Surfer – Sicher online im Alter“ unterstützt ältere Menschen dabei, einen selbstbewussten, selbstbestimmten und sicheren Umgang mit dem Internet zu erlangen. Im Workshop erfahren Sie zentrale Inhalte des Kursangebots und bekommen erste Hilfestellung und Tipps für eine sichere Onlinenutzung.

In Baden-Württemberg wird das Projekt „Silver-Surfer“ von der Landesanstalt für Kommunikation, der Verbraucherzentrale Baden-Württemberg und dem Volkshochschulverband Baden-Württemberg als Projektpartner durchgeführt.



Ort                   **B3 – EG**  
Organisation       **Tanja Bröcker**  
                        (**Verbraucherzentrale BW, Silver-Surfer BW,  
Netzwerk „Senioren im Internet“**)

→ Die Anmeldung für die Workshops erfolgt vor Ort am Infopoint im Zelt am Check-In-Schalter.



**MAKERSPACE**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**MAKERSPACE**



## **3-D-Druck und Mikrocontroller**

### **Lebenslanges Lernen**

Der DAI Makerspace ist eine gemeinschaftsbasierte Ideen- und Technik-Werkstatt. Wir bieten Werkzeuge, Learning by Doing und Projektinspirationen, eine kreative Atmosphäre, Begegnung zwischen Jung und Alt sowie ein großes Netzwerk von Begeisterten. Insbesondere Jugendlichen und Auszubildenden bietet der Makerspace Kontaktmöglichkeiten mit neuen Technologien, Produktionsverfahren und Arbeitsweisen. In Workshops, Hackathons und angeleiteten Lernformaten werden die Herausforderungen und Chancen der digitalen Transformation diskutiert, gehackt und gestaltet. Als Gemeinschaft entwickeln wir zeitgemäße digitale Lernformate, engagieren uns in städtischen OpenGovernment-Projekten und sind Plattform für digitales bürgerschaftliches Engagement. Bei uns am Stand gibt es 3-D Drucker und verschiedene Mikrocontroller zum Ausprobieren.



Ort                   **halle02 – foyer**  
Organisation      **DAI Makerspace**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**MAKERSPACE**

## **Code for Culture – Serious Games**

**Hochschulbildung**

Wie können Kulturinstitutionen ihre Artefakte zugänglich machen bzw. so transformieren, dass das kulturelle Erbe bewahrt wird? Ausgehend von dieser Fragestellung entwickelte die MFG Medien- und Filmgesellschaft – inspiriert durch „Coding da Vinci“ und unterstützt durch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg – das Projekt „Code for Culture“. Kulturinstitutionen des Landes Baden-Württemberg konnten sich mit der jungen Serious-Games-Szene verbinden: Die Museen stellten Daten und Wissen zur Verfügung, um so Studierende in interdisziplinären Teams dabei zu unterstützen, ein Serious Game zu entwickeln, mit dem Wissen zugänglich gemacht und vermittelt wird.  
Am Stand können die prämierten Prototypen der Serious Games ausprobiert werden.



Ort **halle02 – foyer**  
Organisation **Badisches Landesmuseum, Haus der  
Geschichte BW, Kunsthalle Karlsruhe**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**MAKERSPACE**

## **senseBox – Digitale Bildung mit Umweltsensorik**

### **Schulische Bildung**

Die senseBox vereint digitale Bildung mit Umweltbildung. Dabei sind das Messen von Umweltphänomenen und Erfassen der Messwerte ein zentraler Bestandteil. Die senseBox:edu ist ein Do-it-yourself-Werkzeugkasten für Schülerinnen und Schüler zur Entwicklung von Messgeräten für verschiedene Fragestellungen in den MINT-Fächern.

Ein Mikrocontroller, der frei programmiert werden kann, ist das Herzstück der senseBox; Sensoren für Temperatur, Luftfeuchtigkeit, Luftdruck, Beleuchtungsstärke, UV-Licht, Distanz (Infrarot, Ultraschall) und Lautstärke übernehmen die Messwerterfassung. Die Auswahl an Sensoren lässt sich einfach erweitern und bietet auch Möglichkeiten zur Erfassung von Messwerten für Luft- oder Wasserqualität. Die senseBox kann über eine einfache visuelle Programmierumgebung oder auch direkt über die Arduino-Plattform angesteuert werden.



Ort **halle02 – foyer**

Organisation **senseBox (Reedu GmbH)**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**MAKERSPACE**

## **Fischertechnik-AG**

### **Schulische Bildung**

Fischertechnik-AGs an Gymnasien ermöglichen Schülerinnen und Schülern aller Jahrgangsstufen den Zugang zu technischem Spielzeug. Von den Grundlagen der Statik und Dynamik über den Entwurf bis hin zum Bau eigener Roboter werden spielerisch viele technische Bereiche bearbeitet.

So wurden auch schon eigene Controller gelötet und in Fischertechnik-Modellen verbaut. Es gibt keine Grenzen nach oben.



Ort  
Organisation

**halle02 – foyer**  
**Goethe Gymnasium Karlsruhe**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**MAKERSPACE**

## **Fischertechnik an Grundschulen**

### **Schulische Bildung**

Wie können Kinder schon im Grundschulalter für Technik sensibilisiert und ihr Interesse an technischen Zusammenhängen geweckt werden?

Am Beispiel der Fischertechnik-AG der Gartenschule Karlsruhe wird gezeigt, wie spielerisch selbst komplexe Projekte von den Schülern umgesetzt werden – von einfachen statischen Modellen bis hin zum 2-D-Plotter. IT-Themen sollten schon von Grundschulen bedient werden, um Grundlagen für die weiterführenden Schulen zu schaffen. In den Grundschulen ist zudem der Genderunterschied bei den Interessen noch nicht so stark ausgeprägt, sodass deutlich mehr Mädchen anteilig adressiert werden können, als dies in den weiterführenden Schulen der Fall ist.



Ort                   **halle02 – foyer**  
Organisation      **Gartenschule Karlsruhe**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**MAKERSPACE**

## **MINT in practice**

### **Schulische Bildung**

Die Drais Gemeinschaftsschule stellt ihr schuleigenes FabLab vor (Abkürzung für „Fabrication Laboratory“), in dem Schülerinnen und Schüler mit modernen Technologien und Fertigungsverfahren in Kontakt kommen und einen Digital-Führerschein machen können. An unserem Stand präsentieren wir Arbeiten, in welchen wir im Unterricht digitale Werkzeuge als anwendungsorientierte Unterrichtsmaterialien verwenden und in denen wir Kinder und Jugendliche dabei begleiten, eigene Ideen umzusetzen. Wir zeigen hierbei den Umgang mit dem 3D-Drucker und stellen Schülerprojekte vor wie etwa eine “Window-Farm” oder eine Ladestation für Mobile Devices.



Ort                   **halle02 – foyer**  
Organisation      **Drais Gemeinschaftsschule Karlsruhe**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**MAKERSPACE**

## **Programmieren im Unterricht**

### **Schulische Bildung**

Der Computer ist das wichtigste Werkzeug des 21. Jahrhunderts und insbesondere in den Naturwissenschaften gehören Programmierkenntnisse zu den Grundlagen, um kreativ forschen und entdecken zu können. Doch wie kann man Schülerrinnen und Schüler für das Programmieren begeistern? An unserem Stand zeigen wir, wie wir fächerübergreifend im Physik-, Naturwissenschafts- und Technikunterricht anwendungsorientiertes Denken mit dem Computer fördern. Denn zu verstehen, wie das Arbeiten mit den Zeichen, Regeln und der Grammatik von Programmiersprachen funktioniert, eröffnet Kindern und Jugendlichen eine neue Dimension im Umgang mit Computern.



Ort **halle02 – foyer**

Organisation **Gartenschule Karlsruhe**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**MAKERSPACE**



## **SNAP! Beauty of Computing**

**Lebenslanges Lernen**

Digitale Programme sind das Geheimnis hinter fast allen spektakulären Erscheinungen wie z. B. Spezialeffekten in Filmen, wie von Geisterhand gesteuerten Robotern, Apps auf dem Handy, selbstfahrenden Autos und sogar künstlicher Intelligenz. Wir erkunden gemeinsam die grafische Programmiersprache Snap! und lernen, wie Studenten an der Uni Berkeley sich diesen Themen nähern. Dabei stellen wir fest, dass wir ganz schnell und einfach selbst loslegen können und unserer Vorstellungskraft keine Grenzen gesetzt sind.



Ort  
Organisation

**halle02 – foyer**  
**SAP Knowledge and Education**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**MAKERSPACE**



## **Trickfilmwerkstatt und Stop-Motion-Werkstatt**

### **Schulische Bildung**

Kunterbunte Monster bevölkern die Stadt. Ob sie unzähmbar wild oder herzensgut und liebenswert sind, entscheidet Ihr selbst. Unter professioneller Anleitung drehen wir in Kleingruppen kurze Trickfilmsequenzen, die wir am Ende des Workshops zu einem kleinen Film zusammenfügen und mit eigener Musik unterlegen. Mit der passenden Software und mobilen Endgeräten (Tablet und Smartphone) ist das kinderleicht.

Der Workshop richtet sich an Schülerinnen und Schüler aller Altersklassen und ermuntert zu einem kreativen Umgang mit den Möglichkeiten, die die neuen Medien bieten. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich, Technik und Material werden gestellt. Der Plot ist der eigenen Kreativität überlassen, das effektvolle Resultat ist allemal verblüffend.



Ort **halle02 – foyer**

Organisation **Kindermedienland Baden-Württemberg**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**MAKERSPACE**

## **(Digitale) Mündigkeit**

### **Schulische Bildung**

„Chaos macht Schule“ ist eine seit über 10 Jahren bestehende Bildungsinitiative des Chaos Computer Clubs. Ziel des ehrenamtlichen Projekts ist es, Schülerinnen und Schüler sowie ihre Lehrkräfte und auch Eltern in den Bereichen Medienkompetenz und Technikverständnis zu stärken. Unsere Mitglieder besuchen Schulklassen, Elternabende und pädagogische Tage.

Das Angebot ist flexibel und umfasst Vorträge, Workshops oder eine Beratung. Wir hoffen, dass sich die Lehreraus- und -weiterbildung verändert und Lehrkräfte Zeit eingeräumt wird, ihre eigene digitale Mündigkeit zu entwickeln. Nur so können sie junge Menschen auf unsere digitale Welt vorbereiten. Bei uns am Stand gibt es Elektronikbasteleien für jedes Alter und es besteht die Möglichkeit, sich auszutauschen.



Ort                   **halle02 – foyer**  
Organisation      **Chaos macht Schule**



BILDUNGS-  
BOUTIQUE

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **3-D-Museum**

### Schulische Bildung

Spielerisch leicht tauchen die Nutzer in die 3-D-Welt der Museumsdinge ein. Über 30 Modelle der Sammlungen des Museums der Universität Tübingen (MUT) lassen sich dank des Tübinger eScience-Centers per VR-Brille entdecken, erleben und erforschen. Dem demokratischen Gedanken folgend erlaubt das 3-D-Museum auch den Besuch unzugänglicher Objekte, die maßstabsgerecht und fotorealistisch zu bestaunen sind. Durch Animationen und andere Techniken wird die Visualisierung von Prozessen, Ensembles und Kontexten der Originale niederschwellig ermöglicht. Das 3-D-Museum des MUT erweitert den außerschulischen Lernort Museum über die Onlineverfügbarkeit in die Schule selbst.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation      **Museum der Universität Tübingen**

**11:00 – 16:00 Uhr**

## BILDUNGSBOUTIQUE

# **a.g.i.l.e. Projektarbeit für Schülerinnen und Schüler**

### Schulische Bildung

Unsere modernen Kommunikations- und Wissensmedien haben in den letzten Jahren die Art und Weise verändert, wie wir arbeiten, lernen und uns über Unbekanntes informieren. Neben den technischen Hilfsmitteln haben sich auch unsere Haltung und Einstellung gegenüber Arbeitsprozessen gewandelt – insbesondere in der Projektarbeit. Hier sind neue Methoden entstanden, die uns bei der Entwicklung von Ideen und Produkten unterstützen.

Teamwork, Umgang mit Komplexität, Spontaneität und Mut zum Experimentieren haben sich hierbei als entscheidende Kompetenzen für die Zukunft erwiesen. An unserem Stand stellen wir die „a.g.i.l.e.“ Methode aus dem modernen Projektmanagement vor, mittels derer bereits Schülerinnen und Schüler in Kontakt mit neuen, zukunftsweisenden Arbeitsprozessen kommen können, die zum Alltag der Arbeitswelt von morgen zählen werden.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation      **Hochschule Karlsruhe**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **„Azubi digital“: Der papierlose Weg in den Beruf!**

### **Berufliche Aus- und Weiterbildung**

Die IHK Rhein-Neckar ermöglicht Schülerinnen und Schülern einen (fast) papierlosen Prozess vom Praktikum zur Berufsorientierung über die Bewerbung um einen Ausbildungsplatz bis hin zur Bekanntgabe der Prüfungsergebnisse. Los geht's mit einem Online-Neigungstest:

Schülerinnen und Schüler können hier ihre Interessen und „auf Knopfdruck“ den dazu passenden Praktikumsplatz finden. Mit Hilfe des Online-Eignungstests lernen die Absolventinnen und Absolventen später passende Ausbildungsbetriebe kennen. Oftmals als bürokratisch empfundene Papierformulare gehören mit diesem Workflow nahezu der Vergangenheit an.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation       **Industrie- und Handelskammer  
Rhein-Neckar**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **Blended Learning**

### Hochschulbildung

Die LVG Heidelberg stellt ihr seit 15 Jahren entwickeltes Blended-Learning-Konzept vor, das 2015 mit dem Deutschen Arbeitgeberpreis für Bildung prämiert wurde. Unter diesem Konzept versteht man die Kombination aus Präsenzphasen, in denen unter Einsatz neuer Medien unterrichtet wird, und digital gestützten Selbstlernphasen.

Das Blended-Learning-Konzept ermöglicht den Studierenden flexibles Lernen unabhängig von Ort und Zeit. Die Besucherinnen und Besucher erleben ein innovatives Klassenzimmer, ausgestattet mit Smartboard, iPads und Dokumentenkamera. Sie können selbstentwickelte Lernanwendungen in der LVG-Lernplattform testen und sich selbst in die Rolle eines LVG-Studierenden versetzen. Einen Einblick in die Zukunft der Wissensvermittlung gewährt ein virtueller Rundgang durch die Gewächshäuser der LVG via VR-Brille.



- |              |   |
|--------------|---|
| Ort          | <b>halle02 – Zelt</b>                                     |
| Organisation | <b>Lehr- und Versuchsanstalt Gartenbau<br/>Heidelberg</b> |

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Cyberwehr BW und IT-Sicherheit**

### **Schulische Bildung**

Wertschöpfung ist heute zunehmend digital gestützt. Nicht nur Privatpersonen, sondern auch Betriebe nutzen Informations-technologie intensiv, um ihre alltäglichen Aufgaben zu bewältigen. Dabei sind sie der Bedrohung durch Cyberangriffe ausgesetzt. Gefahren sind dabei neben dem Abfluss von sensiblen Informationen auch Betriebsausfälle.

Cyberangriffe stellen eine der großen Bedrohungen für die Wirtschaft unseres Landes dar. Dieser Herausforderung stellt sich die Cyberwehr Baden-Württemberg. Ziel ist der landesweite Aufbau regionaler Infrastrukturen für die Ersthilfe im Falle eines IT-Sicherheitsvorfalls in kleinen oder mittelständischen Unternehmen. Am Stand erhalten Besucherinnen und Besucher Informationen zu IT-Sicherheit sowie Schutz vor Cyberangriffen und erfahren wie die Cyberwehr Baden-Württemberg im Ernstfall helfen kann, auf IT-Sicherheitsvorfälle zu reagieren.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation      **FZI (Forschungszentrum Informatik)**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **Den Klimawandel und CO<sub>2</sub> digital erleben**

### **Schulische Bildung**

myclimate stellt verschiedene Klimabildungsprogramme und Formate für Lehrerinnen und Lehrer vor, um diese bei der Umsetzung der BNE-Ziele (Bildung für nachhaltige Entwicklung) des Lehrplans zu unterstützen. Zum einen das Programm der “Energie- und Klimapioniere”, welches kostenfreies, stufenge-rechtes Energie- und Klimawissen bietet.

Darüber hinaus stellen wir eine digitale Plattform vor, auf der erlerntes Wissen im Rahmen selbst entwickelter Projekte dar-gestellt werden kann. Ein weiterer Baustein stellt das Eventfor-mat “Klimakonferenz-Simulation” dar. In diesem Event-Format bestimmen Schülerinnen und Schüler aktiv die Entwicklung des globalen CO<sub>2</sub>-Ausstoßes und damit die Klimapolitik der Zukunft. Unsere Software zeigt direkt auf, ob Sie dabei Erfolg haben oder ob weitere, größere Anstrengungen unternommen werden müssen.



Ort **halle02 – Zelt**

Organisation **myclimate gGmbH**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Digital Leadership**

### **Lebenslanges Lernen**

Das Aspen Institute Deutschland wurde 1974 in Berlin gegründet. Noch heute steht es für die transatlantische Gemeinschaft und das Ideal einer freien und offenen Gesellschaft ein. Als unabhängige gemeinnützige Institution ist Aspen Deutschland Teil des globalen Aspen-Netzwerks mit Partnern in den USA, Frankreich, Italien, der Tschechischen Republik, Rumänien, Spanien, Japan, Indien, Mexiko und der Ukraine.

Die Institute setzen sich dafür ein, gemeinsam die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts zu bewältigen. Welchen Einfluss hierbei die Digitalisierung auf die Art und Weise haben wird, wie wir in Zukunft leben, arbeiten und lernen, können Besucherinnen und Besucher im persönlichen Gespräch am Stand erfahren.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation      **The Aspen Institute**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **Digital Tools for Social Change**

### Schulische Bildung

Können digitale Tools positive Verhaltensveränderungen hervorrufen? An unserem Stand kannst du das Serious-Game „Energetika“ spielen und mehr über die Energiewende erfahren. Schnapp Dir unsere VR-Brillen und begib Dich auf eine Reise in die digitale Welt.

Wir führen Dich an schöne, aber auch an unangenehme Orte unserer Erde – mit dem Ziel, Dich für nachhaltiges Handeln zu begeistern! In unserem „Chat der Welten“ kannst Du Dich live mit Mitmenschen aus dem globalen Süden austauschen. Für alle, die die virtuelle mit der realen Welt verschmelzen lassen wollen, haben wir das Augmented Reality Game „Action Bound“ dabei. Sei gespannt!



Ort	<b>halle02 – Zelt</b>
Organisation	<b>Jugendinitiative der Nachhaltigkeitsstrategie BW</b>

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Digitale Berufsorientierung im Handwerk**

### **Berufliche Aus- und Weiterbildung**

Am Stand werden die digitalen Angebote der Handwerkskammer im Bereich der Berufsorientierung vorgestellt. Egal ob Informationen zu Ausbildungsberufen und Inhalten, zu Ausbildungsplatzsuche oder zur Begleitung während der Ausbildung – die Handwerkskammer hat bereits verschiedene digitale Angebote im Portfolio, um Interesse am Handwerk zu wecken und einen optimalen Beratungsservice während der Ausbildung zu gewährleisten.



Ort

**halle02 – Zelt**

Organisation

**Handwerkskammer Mannheim  
Rhein-Neckar-Odenwald**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **Digitale Waldpädagogik**

### **Schulische Bildung**

Immer mehr Menschen haben Schwierigkeiten, Natur aktiv und ohne fachliche Anleitung zu erleben und zu begreifen. Ursachen sind z. B. die zunehmend verstädterte Lebenswelt, Scheu vor der wilden Natur oder auch sprachliche und kulturelle Barrieren.

Laut einer Studie kennen achtjährige Kinder von zehn Natur- und Tierbildern nur 53 Prozent. Von zehn Pokémon-Bildern können sie allerdings durchschnittlich 73 Prozent der Charaktere benennen. Zudem besitzen 93 Prozent der Jugendlichen ein Smartphone. Besucherinnen und Besucher können Möglichkeiten der Verwendung neuer Medien in der Waldpädagogik und Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) kennenlernen, ausprobieren und ihren sinnvollen Einsatz diskutieren. Gezeigt werden auch Beispiele aus der Inklusion.



Ort  
Organisation

**halle02 – Zelt**  
**Forst BW – Haus des Waldes**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Digitalakademie@bw: Innovation, Qualifizierung, Wissenstransfer und kultureller Wandel für die Digitalisierung von Kommunen und Landkreisen in BW**

### **Lebenslanges Lernen**

Der Gemeinschaftsstand ist Schaufenster und Anlaufstelle für die digitale Transformation im öffentlichen Sektor in Baden-Württemberg. Verschiedene Maßnahmen und Projekte werden gebündelt dargestellt. Zu ausgewählten Themen – wie Digital Leadership, digitale Verwaltungsprozesse und E-Government, kommunale Innovation und Wissenstransfer bei der Umsetzung von Digitalprojekten – werden interaktive Lern- und Austauschformate angeboten. Ziel ist es, die zentrale Rolle der Bürgerinnen und Bürger sowie der Gesellschaft in der Digitalisierung unserer Kommunen aufzuzeigen sowie neue Kooperationsmodelle und Initiativen in den Kommunen anzuregen.



Ort	<b>B3 – OG1</b>
Organisation	<b>Digitale Zukunftskommune@bw, Kommunales InnovationCenter@bw</b>

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **Digitaler Weiterbildungscampus**

**Berufliche Aus- und Weiterbildung**

Die Digitalisierung dringt rasant in alle Bildungsbereiche vor. Sie stellt Weiterbildungseinrichtungen vor große Herausforderungen. Die technischen und juristischen Herausforderungen sind mit dem Digitalen Weiterbildungscampus innerhalb eines dynamischen, sich ständig weiter entwickelnden Prozesses gelöst. Jede Bildungseinrichtung kann davon profitieren – und das ganz individuell, obwohl es sich um eine zentrale Infrastruktur handelt.

Am Stand kann der Digitale Weiterbildungscampus als Infrastruktur für technisch unterstützte Lehr- und Lernszenarien mit all seinen Funktionalitäten, Objekten, Kommunikationsformen und Individualisierungsmöglichkeiten selbst erlebt, getestet und ausprobiert werden.

Außerdem werden sämtliche auftauchenden Fragen zum Thema Digitalisierung in der Bildung beantwortet.



Ort **halle02 – Zelt**

Organisation **Kultusministerium BW,  
Referat Weiterbildung**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Digitalisierung in der beruflichen Ausbildung**

### **Berufliche Aus- und Weiterbildung**

Je stärker die Digitalisierung die Arbeitswelt prägt und je umfangreicher „Wirtschaft 4.0“ technologisch möglich ist, desto stärker verändern sich die Arbeitsweisen in Unternehmen. Quer durch alle Branchen hinweg wandeln sich so auch die Anforderungen an Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter.

Fundierte IT-Kenntnisse und Verständnis für vernetzte digitale Arbeits- und Produktionsweisen, sind für die meisten Berufe zu notwendigen Arbeitsgrundlagen geworden. Diese Entwicklungen betreffen dabei zunehmend unsere Auszubildenden, für die sich mit der fortschreitenden Digitalisierung von Ausbildungsbetrieben völlig neue Tätigkeitsprofile ergeben. Am Stand der „Initiative Ausbildungsbotschafter“ berichten Auszubildende aus unterschiedlichen Berufen davon, welche Veränderungen sich durch die Digitalisierung in ihren Berufen und ihrem Arbeitsalltag ergeben.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation      **Industrie- und Handelskammer BW**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **Digitalisierung im Schulbereich**

### **Schulische Bildung**

Das Kultusministerium BW hat im Rahmen der landesweiten Digitalisierungsstrategie digital@bw ein Konzept entwickelt, um Schulen auf dem Weg ins digitale Zeitalter zu unterstützen. Perspektivisch sollen sämtliche Schulen im Land die neuen technischen Möglichkeiten auf Basis fundierter pädagogischer Konzepte so nutzen, dass alle Beteiligten bestmöglich davon profitieren und Risiken – etwa in Bezug auf Datenschutz und Datensicherheit – minimiert werden.

Im Fokus stehen dabei drei Themenbereiche: 1. die didaktisch-methodische Verankerung im Unterricht, 2. die Qualifizierung der Lehrkräfte, 3. die Herstellung der technischen Voraussetzungen. Das Kultusministerium lädt Besucherinnen und Besucher ein, sich über das Konzept und die verschiedenen Maßnahmen zu informieren, gemeinsam zu diskutieren und im Austausch neue Ideen und Anregungen zu entwickeln.



Ort **halle02 – Zelt**

Organisation **Kultusministerium BW**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Digitalisierung in Aus- und Weiterbildung**

### **Lebenslanges Lernen**

Durch die Geschwindigkeit in der digitalen Transformation ist das Feld der Aus- und Weiterbildung zu einem zentralen Baustein für die Zukunftsfähigkeit unseres Bildungssystems geworden. In unserem regionalen Bildungszentrum arbeiten wir schon immer mit Leidenschaft für die Zukunft und entwickeln Bildungsprozesse, in denen digitale Medien sinnvoll mit klassischen Lerninhalten verbunden werden.

An unserem Stand wollen wir mit den Besucherinnen und Besuchern über die Chancen und Risiken der fortwährenden Digitalisierung in der Aus- und Weiterbildung sprechen und konkrete Lerninhalte vorstellen, die Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer, Auszubildende, Arbeitsuchende sowie Gründerinnen und Gründer mit den entscheidenden Kompetenzen für das digitale Zeitalter ausstatten.



Ort

**halle02 – Zelt**

Organisation

**team training GmbH**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **Einblicke in die Lernfabrik 4.0**

### **Berufliche Aus- und Weiterbildung**

Besucherinnen und Besucher des Stands erhalten Einblicke in die Lernfabrik 4.0 des Rhein-Neckar-Kreises. Sie bekommen aufgezeigt, wie Auszubildende, Schülerinnen und Schüler sowie Teilnehmende an Weiterbildungslehrgängen „fit für die digitale Zukunft“ gemacht werden können. Im Vordergrund stehen dabei Automatisierungs- und Programmiertechniken mit anschließendem Transfer der erlernten Kenntnisse und Fähigkeiten auf die zukünftigen Anforderungen der Wirtschaft 4.0.



Ort

**B3 – OG1**

Organisation

**Landratsamt Rhein-Neckar-Kreis**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Informatik entdecken – analog und digital**

### **Schulische Bildung**

Mädchen und Jungen leben in einer Welt, die sich digital rasant weiterentwickelt. Computer, Roboter, Smartphone und Co – Kinder sind fasziniert von all den Geräten und ihren Anwendungsmöglichkeiten und haben viele Fragen dazu. Lernen Sie die Welt der Daten und Informationen sowie deren Verarbeitung ganz grundlegend auch ohne Computer kennen. Erleben Sie die Vielfalt informatischer Themen, indem Sie Piktogramme, Pixelbilder, die Verschlüsselung von Botschaften und Abfolgen im Alltag entdecken und erforschen.

Das „Haus der kleinen Forscher“ engagiert sich für gute frühe MINT-Bildung sowie für Bildung hinsichtlich nachhaltiger Entwicklung – mit dem Ziel, Mädchen und Jungen stark für die Zukunft zu machen und zu nachhaltigem Handeln zu befähigen. Mit einem bundesweiten Fortbildungsprogramm unterstützt das „Haus der kleinen Forscher“ pädagogische Fach- und Lehrkräfte aus Kita und Grundschule dabei, den Entdeckergeist von Mädchen und Jungen zu fördern.



Ort **halle02 – Zelt**

Organisation **KIT Fortbildungszentrum für  
Technik und Umwelt**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **InfoTruck Metall- und Elektroindustrie**

### **Berufliche Aus- und Weiterbildung**

Der InfoTruck der Metall- und Elektroindustrie setzt Maßstäbe in jugendgerechter Berufsinformation. Auf zwei Etagen mit etwa 80 m<sup>2</sup> Präsentationsfläche werben SÜDWESTMETALL und seine Mitgliedsunternehmen damit eindrucksvoll an Schulen und öffentlichen Einrichtungen um Nachwuchskräfte im größten Industriezweig Deutschlands.

Neueste Multimediaanwendungen und anschauliche Experimentierstationen machen den InfoTruck-Besuch zu einem spannenden und nachhaltigen Erlebnis.



Ort

**B3 – Gadamerplatz**

Organisation

**Südwestmetall**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Kindermedienland**

### **Schulische Bildung**

Die Landesregierung setzt sich gemeinsam mit der Landesanstalt für Kommunikation und weiteren Partnern in der Initiative „Kindermedienland Baden-Württemberg“ dafür ein, die Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen im Land zu stärken.

Eine digitale Gesellschaft erfasst alle Lebensbereiche und erfordert einen kompetenten Umgang, um die Potenziale der Digitalisierung kreativ und positiv nutzen zu können. Das Informationsportal bündelt spezifische Informationen für Kinder, Jugendliche, Eltern, ältere Menschen und Fachkräfte rund um das Thema Medienbildung und -erziehung sowie zu den konkreten Angeboten und Programmen des Kindermedienlandes Baden-Württemberg. Themenschwerpunkte sind Smartphone, Internet, Computerspiele, Film/Fernsehen, Radio/Musik, kindgerechte Medienangebote, Beratungsstellen, Förderprogramme und vieles mehr.



Ort                   **halle02 – Zelt**

Organisation      **Landesanstalt für Kommunikation BW**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## Lehrerbildung und Unterrichtsforschung im TüDiLab

### Hochschulbildung

Besucher des Stands erhalten anhand von Postern und Filmen einen Einblick in die Arbeit des Tübinger Digital Teaching Lab (TüDiLab). Dieses Projekt der Universität Tübingen und des Leibniz-Instituts für Wissensmedien ist im Programm „Lehrerbildung in Baden-Württemberg“ durch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst (BW) gefördert worden. Im TüDiLab werden angehende Lehrkräfte für den Einsatz digitaler Medien im Unterricht ausgebildet.

Darüber hinaus wird im TüDiLab erforscht, wie Lehrpersonen Medien im Unterricht einsetzen und welche Auswirkungen sich daraus für Lernprozesse der Schülerinnen und Schüler ergeben. Am Stand besteht die Möglichkeit, einen Teil dieser Forschung live zu erleben. Es stehen Eyetracker zum Ausprobieren zur Verfügung, mit denen die Blickbewegungen beim Lernen am Computer aufgezeichnet werden können.



Ort                   **halle02 – Zelt**

Organisation   **Leibniz-Institut für Wissensmedien,  
Universität Tübingen**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Lernen mit dem Tablet**

### **Lebenslanges Lernen**

Am Stand können verschiedene Anwendungen erprobt werden, die in Forschungsprojekten des Leibniz-Instituts für Wissensmedien und der Universität Tübingen entwickelt und empirisch evaluiert wurden. Beispiele sind „Semideus“, ein Spiel für den Erwerb von Bruchrechenfertigkeiten, das eChemBook, ein Prototyp für ein digitales Schulbuch für den Chemieunterricht, sowie das Feedbook, ein digitales Arbeitsbuch mit interaktiven Aufgaben für den Englischunterricht.

Außerdem lädt ein Multitouch-Tisch zum digitalen Komponieren ein. Die Anwendungen werden unter anderem im Rahmen der Initiative „tabletBW“ eingesetzt, im Zuge derer bisher über 50 Klassen vom Land Baden-Württemberg mit Tabletcomputern ausgestattet wurden.



- |              |   |
|--------------|---|
| Ort          | <b>halle02 – Zelt</b>   |
| Organisation | <b>Leibniz-Institut für Wissensmedien,<br/>Universität Tübingen</b> |

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Lernen in der Zukunft**

**Lebenslanges Lernen**

Wie könnte Lernen in der Zukunft aussehen? Welche Ideen gibt es zu digitalen Medien in Schule und Universität? Welche Fähigkeiten werden besonders relevant sein? Gemeinsam suchen wir mit der Design-Thinking-Methode nach kreativen Antworten auf diese spannenden Fragen und setzen unserem Einfallsreichtum bei den Lösungsansätzen keine Grenzen. Was zählt, ist vor allem der Spaß am gemeinsamen Denken und Zusammenarbeiten. An unserem Stand können die Besucherinnen und Besucher Design-Thinking-Techniken kennenlernen und anwenden sowie Näheres zur Arbeit der SAP Young Thinkers erfahren.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation      **SAP Young Thinkers**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Modernes Lernen in einer „Smart City“**

### **Lebenslanges Lernen**

Damit wir erfolgreiche Angebote für ein lebenslanges Lernen entlang der gesamten Bildungsbiographie anbieten können, benötigen wir „Smarte Bildungsräume“, also eine intelligente Vernetzung der Bildungsressourcen und -infrastrukturen vor Ort. Während „Smarte Bildungsräume“ also lebensbegleitendes Lernen stärken und gelingende Bildungsbiographien unterstützen, bilden „Smart Cities“ und „Smart Regions“ deren räumliche, technisch-infrastrukturelle Grundlage.

Daher geht die erfolgreiche Entwicklung Hand in Hand mit dem Aufbau intelligenter digitaler Infrastrukturen in Städten und Regionen. Wir als Digital-Agentur Heidelberg informieren an unserem Stand über unsere Rolle als übergreifende Entwicklungsgesellschaft für die Umsetzung von vernetzten Infrastrukturen vor Ort und in der Region und zeigen Ausschnitte aus unserer Arbeit für die Erschaffung einer „Smarten Stadt“ der Zukunft.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation       **Digital-Agentur Heidelberg**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **Musikproduktion mit Garageband – ein finnisch-deutsches Schulprojekt**

### Schulische Bildung

Beim Thema „Digitales Lernen“ geht es nicht immer nur darum, programmieren zu lernen oder zu wissen, wie ein Computer oder das Internet funktioniert.

Digitale Bildung funktioniert fächerübergreifend, und das auch in den Bereichen Kunst und Musik. Dass man mit Computern auch Schönheit erschaffen kann, zeigen Schülerinnen und Schüler am Stand des Humboldt Gymnasium Ulm. Dort kann man mehr über das nötige Handwerkszeug für die digitale Liedkomposition und Tontechnik erfahren, welches sich die Jugendlichen im Rahmen des „Erasmus+“-Projekts mit Finnland angeeignet haben. Zu den präsentierten Musikkompositionen wird außerdem noch ein „Tanzroboter“ gebaut und programmiert.



Ort  
Organisation

**halle02 – Zelt**  
**Humboldt Gymnasium Ulm**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Ozobots – programmieren mit Farben, Stiften und Papier**

### **Schulische Bildung**

Mit den kleinen Ozobots, winzigen fahrenden Robotern, kann jeder Mensch ganz einfach ohne Computerkenntnisse programmieren.

Wie das geht? Einfach mit Papier und bunten Stiften! Die kleinen Roboter mit eingebautem Akku und fünf Farbsensoren auf der Unterseite lassen sich über die Abfolge von Farbcodes steuern. Spielerisch und zunächst ohne Computerkompetenzen kann man so den Einstieg in MINT-Themen vermitteln. Zeichnen und Ausprobieren. Bereits nach fünf Minuten garantieren wir das erste Aha-Erlebnis.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation      **DigiStadt Ulm & Verschwörhaus**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Pädagogisches Gaming**

### **Schulische Bildung**

Die ComputerSpielSchule Stuttgart bietet Informationen, Beratung sowie gemeinsames Spielen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Neben einem offenen Angebot, bei dem unterschiedlichste Spiele bis hin zu Virtual-Reality-Anwendungen ausprobiert werden können, werden verschiedene Workshopkonzepte vorgestellt. Dabei geht es um kreative Ansätze zum Einsatz von digitalen Spielen in Schulen wie auch in der aktiven Jugendarbeit, aber auch um kritische Themen wie Gewalt in Spielen oder Computerspielsucht.



Ort **halle02 – Zelt**

Organisation **ComputerSpielSchule Stuttgart**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **Stadtforschung mit Geomedien**

### **Schulische Bildung**

Megastädte, Landflucht, Urbanisierung: Stetig wächst der städtische Bedarf für Wohnen, Verkehr und Wirtschaft. Allein in Deutschland werden täglich 74 Hektar Fläche bebaut. Das entspricht 104 Fußballfeldern.

Die Folgen dieser Flächenumwidmungen sind für Klima, Mensch und Biodiversität gravierend. Um wertvolle Böden und Ökosysteme zu erhalten, müssen wir den Flächenverbrauch in Zukunft deutlich reduzieren. Entscheidend wird dabei sein, die Ausbreitung von Städten ins ländliche Umland zu mindern und stattdessen vorhandene Brachflächen innerhalb der Städte zu nutzen. Erforschen Sie mit digitalen Geomedien die Auswirkungen der Urbanisierung und die Möglichkeiten einer nachhaltigen Stadtentwicklung von morgen.



Ort **halle02 – Zelt**  
Organisation **Research Group Earth Observation  
(PH Heidelberg)**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Teilhabe im digitalen Zeitalter**

**Lebenslanges Lernen**

Die Digitalisierung beeinflusst alle Lebensbereiche. Sie ist Chance und Herausforderung zugleich, denn alle Bürgerinnen und Bürger sollen an den Möglichkeiten einer zunehmend digitalen Gesellschaft teilhaben können. Um ältere Menschen auf ihrem Weg in die digitale Welt zu begleiten, gibt es in Baden-Württemberg bereits Initiativen und Strategien.

Auf Anregung der Landesanstalt für Kommunikation treffen sich verschiedene Institutionen zu einem regelmäßigen Austausch im Netzwerk „Senioren im Internet“, um ihre Aktivitäten zur Stärkung der Medienkompetenz Älterer zu bündeln.

Aus diesem Netzwerk heraus wollen wir erfolgreiche Projekte und Beratungsstrukturen unterstützen, aber auch vor den Gefahren einer digitalen Spaltung der Gesellschaft warnen. Exemplarisch zeigen wir Ideen und Handlungsmöglichkeiten für Kommunen auf.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation      **Netzwerk „Senioren im Internet“**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Tipps zu Smartphone & Co**

### **Lebenslanges Lernen**

Praktische Tipps hier und heute: Sie haben Fragen zu Ihrem eigenen Smartphone oder Tablet, zu Apps und möglichen Sicherheitseinstellungen?

Bringen Sie Ihr Gerät zu den Senioren-Medienmentoren am Stand des Netzwerks „Senioren im Internet“. Die Medienmentoren werden mit Ihnen direkt vor Ort eine mögliche Lösung besprechen und Hinweise auf weitere Informationsquellen geben. Das Senioren-Medienmentoren-Programm ist Teil der Initiative „Kindermedienland Baden-Württemberg“ und wird vom Landesmedienzentrum BW im Auftrag des Staatsministeriums durchgeführt. Mehr dazu erfahren Sie am Stand.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation      **Netzwerk „Senioren im Internet“,  
Landesmedienzentrum BW**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **Transformation in der Berufsausbildung**

### **Berufliche Aus- und Weiterbildung**

In der beruflichen Bildung werden sowohl die fachlichen als auch die persönlichen Grundlagen der zukünftigen Belegschaft eines Unternehmens gelegt.

Die Heidelberger Druckmaschinen AG gibt einen Einblick in aktuelle und zukünftige Ausbildungsmethoden. Die Bandbreite reicht vom Einsatz der erweiterten Realität (Augmented Reality = AR) über vollständig virtuelle Ausbildungsinhalte (Virtual Reality = VR) bis hin zu digitalen Arbeitsplätzen in der Produktion. Um diesen Herausforderungen begegnen zu können, bedarf es auch der entsprechenden persönlichen Einstellung und Haltung des Auszubildenden bzw. Studierenden. Dieser Wertewandel mündet in ein angepasstes Ausbildungskonzept und befähigt die Absolventen zu einem nachhaltigen Handeln in einem digitalen Unternehmen.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation       **Heidelberger Druckmaschinen**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Verbraucherwissen digital**

### **Lebenslanges Lernen**

Die Verbraucherzentrale informiert Verbraucher nicht nur in ihren Beratungsstellen vor Ort, sondern zunehmend auch digital im Netz. Neben den klassischen Instrumenten (Social Media, Homepage) setzt die Verbraucherzentrale auf eine neue Anwendung, den Inkasso-Check.

Damit können Verbraucher rasch prüfen, ob eine Forderung berechtigt ist oder nicht und sich gleich dazu einen passenden Musterbrief generieren lassen, mit dem sie gegen die Forderung vorgehen können. Neben konkreten Hilfsangeboten informiert die Verbraucherzentrale auch allgemein über rechtliche Fallstricke und Verbraucherrechte im Netz.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation      **Verbraucherzentrale BW**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **Virtuelle Ausbildung**

### **Berufliche Aus- und Weiterbildung**

Viele junge Menschen mit Behinderung sind auf ein intaktes häusliches Umfeld angewiesen. Auch andere Einschränkungen können eine Ausbildung im „klassischen“ Berufsbildungswerk stark beeinträchtigen. Seit 2000 können wir eine alternative, qualifizierte Ausbildungsform in unserem virtuellen Berufsbildungswerk anbieten.

Damit ermöglichen wir Menschen, selbstbestimmt und gleichberechtigt vom häuslichen Umfeld aus am gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Leben teilzuhaben. Auch unsere Online-Ausbildungsgänge beinhalten den notwendigen Berufsschulunterricht und führen zu einem regulären Abschluss vor der Industrie- und Handelskammer. Ausbildungsinhalte wie auch Berufsschulunterricht finden in virtuellen Gruppenräumen statt. Dort arbeiten die Auszubildenden interaktiv mit Ausbildern und Lehrern, diskutieren online und lösen gemeinsam Aufgaben.



Ort **halle02 – Zelt**

Organisation **SRH Berufsbildungswerk Neckargemünd**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**



## **Silver Tipps – sicher online!**

### **Lebenslanges Lernen**

Wie erstellen Sie ein sicheres Passwort? Was sollten Sie beim Onlinebanking beachten? Oder welche Gesundheitstipps aus dem Internet sind sinnvoll? Auf diese und viele weitere Fragen gibt Ihnen das Serviceportal „Silver Tipps – sicher online!“ fundiert, verständlich und komplett werbefrei Antworten. Ältere Onlinerinnen und Onliner erhalten hier von Experten oder Wissenschaftlern konkrete Informationen, Anregungen und Tipps, die den täglichen Umgang mit Internet, Smartphone und Co. sicher machen und Berührungsängste abbauen.

Am Stand von Silver Tipps können Sie Ihre Smartphones oder Tablets mitbringen und den Experten vor Ort zum Thema Internet, Smartphone und Co. befragen. Außerdem können Sie sich näher über das Projekt informieren und die Website durchstöbern.



Ort                   **halle02 – Zelt**  
Organisation      **Stiftung MKFS, Netzwerk  
„Senioren im Internet“**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE**

## **#HSEdigital – Digitalisierung für die Heidelberger Lehrerbildung**

### **Hochschulbildung**

In der Heidelberg School of Education (HSE) bringen die Universität Heidelberg und die Pädagogische Hochschule Heidelberg ihre wissenschaftlichen Expertisen und Stärken zusammen, um angehende Lehrkräfte optimal auf die komplexen Anforderungen des Lehrberufs vorzubereiten und bereits im Beruf stehende Lehrerinnen und Lehrer mit forschungsbasierten Weiterbildungsangeboten zu begleiten.

In Forschung, Lehre, Service, Administration und Transfer verfolgen wir als gemeinsames Ziel die Weiterentwicklung der exzellenten forschungs- und professionsorientierten Lehrerbildung am Standort Heidelberg. Digitalisierung und die digitale Bildung spielen hierbei als Querschnittsthemen eine zentrale Rolle in allen Leistungsbereichen. An unserem Stand informieren wir Sie über unsere digitalen Projekte und Maßnahmen und freuen uns über den Austausch mit allen interessierten Festivalteilnehmenden.



Ort **halle02 – Zelt**

Organisation **Heidelberg School of Education**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE – SPONSOR**

## **Digitale Schule on Tour**

### **Schulische Bildung**

Lernen Sie jetzt erstmalig gemeinsam von Promethean und IServ die Möglichkeiten der digitalen Schule und des digitalen Klassenzimmers mit marktführenden Lösungen kennen. Wir erleichtern Ihnen Ihren Schulalltag.

Lassen Sie sich von uns zeigen, wie man Schule heutzutage mit Leichtigkeit digital verwalten und erleben kann. IServ, der Schulserver, und Promethean mit der digitalen Tafel „ActivPanel“, dem Zentrum des digitalen Klassenzimmers, gestalten Schule für Lehrkräfte, Administratoren und Schülerinnen und Schüler noch attraktiver.



Ort **B3 – OG1**  
Organisation **Promethean, IServ**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE – SPONSOR**



## **SkyLabs – creating space for your progress**

**Lebenslanges Lernen**

Our mission is to design to the highest technological standards with maximum flexibility to meet the needs of our clients in the fields of Science and Business. We believe in working together to help you realize your vision — from the initial idea to the day you move into the property. Personal care is our top priority. No matter what your business needs are, whether it be lab, office or manufacturing, SKYLABS offers optimal solutions to meet your individual needs. The planning team is dedicated to meeting every technical requirement and guiding you through every step of the way.



Ort                   **B3 – OG1**  
Organisation      **SkyLabs**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE – SPONSOR**



## **Gemeinsam. Besser. Lernen. Mit interaktiven SMART Boards.**

### **Schulische Bildung**

SMART Technologies, Pionier für SMART Boards® und ständiger Innovator seit über 25 Jahren, führt Investitionen in die Bildungstechnologie zum Erfolg. Das Unternehmen kombiniert pädagogische Praxis mit innovativer Hardware und Software, um gemeinsames Lernen interaktiver, spannender und effektiver zu gestalten.

SMART Technologies bringt stets moderne SMART Boards® und Software auf den Markt. Die aktuelle 7000 Serie verfügt über die exklusive iQ-Technologie (kein separater Computer erforderlich), unübertroffene Kollaborations-Funktionen, hohe Benutzerfreundlichkeit und ist für jeden Lehr- oder Lernstil geeignet. Das Software-Paket SMART Learning Suite™ ermöglicht Unterrichtsgestaltung, Lernstandserhebungen und gemeinsames, spielbasiertes Lernen und verbindet Schüler, Pädagogen, SMART Boards und mobile Endgeräte zu bereichernden Lernerfahrungen.



Ort                   **B3 – OG1**  
Organisation      **SMART Technologies (Germany) GmbH**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE – SPONSOR**

## **Berufsausbildung 4.0 – virtuell, vernetzt, verändert**

**Berufliche Aus- und Weiterbildung**

Die Digitalisierung und Automatisierung verändert die Arbeitswelt von morgen. Dabei stehen die unter dem Schlagwort Industrie 4.0 beschriebenen Veränderungen im Mittelpunkt. Leitbild für Industrie 4.0 sind wandlungsfähige und vernetzte Prozesse, die eine hocheffiziente und hoch flexible Produktion ermöglichen. Mit der Arbeitswelt ändern sich auch die Qualifikationsanforderungen und Ausbildungsanforderungen.

Dieser aktuelle und die nächsten Jahre anhaltende Transformationsprozess spielt auch in der Berufsausbildung eine zentrale Rolle. Die für die Digitalisierung notwendigen fachlichen, personalen, sozialen und methodischen Qualifikationen stehen dabei im Mittelpunkt. Diesen Anforderungen begegnen wir mit neuen Ausbildungskonzepten und Projekten. Diese sind z. B. Lernmanagementsysteme in der Berufsausbildung, Virtuelle Lernmedien, digitale Simulationsumgebungen, additive Fertigungsverfahren, Augmented Reality sowie die Vorbereitung auf Autonomes Fahren und Elektromobilität.



Ort **B3 – OG1**  
Organisation **Daimler AG**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE – SPONSOR**



## **Digitalisierung bedeutet mehr als nur Technologie**

### **Schulische Bildung**

Technologie verändert, wie wir leben, arbeiten und lernen. Im Mittelpunkt aller Digitalisierungsinitiativen stehen dabei nicht nur die Vorteile für Organisationen, sondern vor allem der Mensch. Um die Innovationschancen der Digitalisierung zu nutzen, engagiert sich Cisco mit dem Investitionsprogramm „Deutschland Digital“ in den 3 Schwerpunkten Bildung, Innovation, Sicherheit. Im Bereich Bildung ist die Cisco Networking Academy seit 20 Jahren Partner der deutschen Bildungseinrichtungen. Pro Jahr lernen über 40.000 Teilnehmer/innen die Grundlagen zu IT, Netzwerktechnik, Internet der Dinge und Cybersecurity.

Mit unseren innovativen Produkten unterstützen wir den Bildungssektor beim Aufbau von Bildungsclouds und sicheren technischen Lösungen zur Bereitstellung von Lerninhalten.

In Baden-Württemberg setzt Cisco zusammen mit Kommunen & Städten im Rahmen des Programms „Smart & Connected Communities“ Projekte zur Digitalisierung von öffentlichen Aufgaben um, z.B. Umwelt-/ Mobilitätsmanagement.



Ort                   **B3 – OG1**  
Organisation      **Cisco System GmbH**

**11:00 – 16:00 Uhr**

**BILDUNGSBOUTIQUE – SPONSOR**



## **Interactive Touch-Table by epicto**

### **Lebenslanges Lernen**

epicto ist ein erfolgreicher und dynamisch wachsender Full Service Dienstleister im Bereich der audiovisuellen Technik für Shows, Events, Messen und Kongresse. Dabei sind wir spezialisiert auf die Bereiche Projektion, Video und interaktive Medien. Mit kreativen Veranstaltungskonzepten und perfekter technischer Umsetzung bilden wir die Basis für begeisternde Veranstaltungen unserer Kunden aus der Industrie und der Musikbranche. Zudem übernehmen wir die Beratung, Planung und Umsetzung von Festinstallationsen im Bereich Medien- und Konferenztechnik. Selbstverständlich mit rund-um-Service und Betreuung.

Als Partner und Lehreinrichtung der Dualen Hochschule Baden-Württemberg (DHBW) vermitteln wir praxisnah und qualifiziert insbesondere zum Thema „Medien-, Video- und Veranstaltungstechnik“ sowie „Interaktive Präsentationen“.



Ort                   **B3 – OG1**  
Organisation      **epicto GmbH**



**Wir danken unseren  
Sponsoren für die freundliche  
Unterstützung.**



# Sponsoren

DAIMLER

SMART®

Promethean®





## **Eine Veranstaltung der Landesregierung Baden-Württemberg**

(Staatsministerium; Ministerium für Inneres, Digitalisierung und Migration; Ministerium für Kultus, Jugend und Sport; Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz; Ministerium für Soziales und Integration; Ministerium für Umwelt, Klima und Energiewirtschaft; Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau; Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst)

**Mit freundlicher Unterstützung  
der Stadt Heidelberg.**

### **📍 Veranstaltungsort:**

halle02 im Güterbahnhof Heidelberg  
Zollhofgarten 2  
69115 Heidelberg

Tel: 06221.338999 11  
E-Mail: [festival@halle02.de](mailto:festival@halle02.de)

# **Impressum**

Ministerium für Inneres, Digitalisierung  
und Migration Baden-Württemberg  
Stabsstelle für Digitalisierung

Willy-Brandt-Straße 41,  
70173 Stuttgart  
+49 (0)711/231-4  
+49 (0)711/231-5000  
[poststelle@im.bwl.de](mailto:poststelle@im.bwl.de)

## **Verantwortlich für den Inhalt**

Stabsstelle für Digitalisierung  
Dr. Sami Rabieh

[Sami.Rabieh@im.bwl.de](mailto:Sami.Rabieh@im.bwl.de)  
0711-231-5215

## **Copyright für Layout und Inhalte**

Das Copyright für Layout und Inhalte dieses Programmhefts liegt beim Ministerium für Inneres, Digitalisierung und Migration Baden-Württemberg / Stabsstelle für Digitalisierung

## **Kommunikation und Festivaldirektion**

Hannes Seibold, halle02 Heidelberg

## **Programmleitung**

Jasper Schmidt, DAI Heidelberg

## **Projektleitung**

Caroline Schaffner, halle02 Heidelberg

## **Grafische Gestaltung**

Ingmar Koch, Heidelberg

**Mit diesen Gutscheinen  
können sie an markierten  
Ständen kostenfrei Essen  
abholen.**



Süßes oder Saures



Streetfood – Hauptmahlzeit



Kugeleis



Wasser, Apfelschorle & Früchte gibt es an verschiedenen  
Ständen des Festivalgeländes immer kostenlos.