

5. Duisburger Bildungskonferenz

Bildung 4.0 – Digitalisierung gemeinsam gestalten

Dokumentation der Veranstaltung am 21. November 2018 in Duisburg



5. Duisburger Bildungskonferenz

Bildung 4.0 – Digitalisierung gemeinsam gestalten

Dokumentation der Veranstaltung am 21. November 2018 in Duisburg



Liebe Leserin, lieber Leser,

seit 2013 arbeitet die Bildungsregion Duisburg in ihrer neuen Struktur. Das 2014 neu eingeführte Format der regelmäßig stattfindenden Duisburger Bildungskonferenz gilt dabei als die Veranstaltung der Bildungsregion, auf der aktuelle bildungspolitische Herausforderungen in unserer Stadt über alle Stationen der Bildungskette hinweg diskutiert wurden und werden.

Die hohe und stetig steigende Teilnehmerzahl und das engagierte Mitwirken zahlreicher Akteure in den Handlungsforen der Bildungsregion Duisburg zeigen uns, dass die Neuaufstellung sehr gut angenommen wird. Standen in den ersten Jahren die Strukturen des gemeinsamen Arbeitens im Zentrum der durchgeführten Bildungskonferenzen, wurde in den darauffolgenden Veranstaltungen insbesondere darüber diskutiert, wie und wo wir abgestimmt bestimmte Zielgruppen unserer Bildungsregion besser erreichen.

Mit der hier vorgestellten und unter dem Titel „Bildung 4.0 – Digitalisierung gemeinsam gestalten“ durchgeführten 5. Duisburger Bildungskonferenz wurde erstmals eine inhaltliche Diskussion im Rahmen einer Bildungskonferenz angestoßen. Die Digitalisierung beeinflusst den Alltag unserer Kinder und Jugendlichen sowie den der Bildungsanbieter unserer Region bereits heute nachhaltig. Wie das geschieht, sollten wir gemeinsam gestalten!

Auch deshalb lag der Focus darauf, mit welchen Zielen und unter welchen Bedingungen diese Veränderungen bei uns idealerweise stattfinden sollten. Übergeordnetes Ziel sollte die Ermöglichung erfolgreicher Bildungsbiographien für alle Duisburger Bürgerinnen und Bürger sein, woraus sich ergab, dass Ressourcenfragen ausdrücklich nicht im Mittelpunkt der Veranstaltung standen. Zum einen, weil die Stadt Duisburg sich dahingehend ohnehin verpflichtet sieht und die aktuellen Programme des Bundes und des Landes NRW bestmöglich für die Bildungsregion nutzt. Zum anderen, weil die alleinige Zurverfügungstellung von Hardware nicht ausreicht, unsere Kinder und Jugendlichen sowie weiterbildungsinteressierte Erwachsene bestmöglich zu fördern.

Dass es mehr als Infrastruktur benötigt, zeigte auch Frau Prof. Schelhowe von der Universität Bremen in ihrer Keynote eindrucksvoll auf. Der sensible und möglichst entlang der Bildungskette abgestimmte Einsatz der Medien ist sicherlich idealtypisch und in den wenigsten Fällen realistisch. Die Keynote trug nachhaltig dazu bei, das Bewusstsein über die Risiken, Chancen und Möglichkeiten des Einsatzes neuer Medien entlang der Bildungsbiographie zu schärfen und Diskussionen anzustoßen, um etwaige übergangsrelevante Abstimmungsnotwendigkeiten zwischen den Bildungseinrichtungen aufzuzeigen.

In den Arbeitsgruppen der Konferenz wurden anschließend Einblicke in den aktuellen Stand der Einsatzmöglichkeiten neuer Medien geliefert und deren Chancen und Grenzen diskutiert. Dass dies entlang der Bildungskette geschah und auch der vorschulische und nonformale Bildungsbereich berücksichtigt wurde, zeigt das biographieübergreifende Bildungsverständnis der Bildungsregion Duisburg. Besonders erfrischend war die Beteiligung zahlreicher Schülerinnen und Schüler der Heinrich-Heine-Gesamtschule Rheinhausen, die im Rahmen eines von ihnen gestalteten Workshops und durch ihre Beteiligung an der abschließenden Podiumsdiskussion wertvolle Einblicke in die Mediennutzung und Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler lieferten.

Nur gemeinsam stärken wir die Bildung! Denn wenn wir abgestimmt die Potentiale unserer Kinder und Jugendlichen fördern und dabei nicht nur auf Ressourcen schauen, sondern insbesondere auf die individuellen Bedürfnisse achten, wird es uns gelingen, möglichst vielen Duisburgerinnen und Duisburgern gute Rahmenbedingungen für eine erfolgreiche Bildungsbiographie anzubieten. Da Bildung sowohl das Individuum als auch die Stadtgesellschaft zukunftsfähig macht, lohnt sich dieser Einsatz ganz gewiss.



Sören Link



Thomas Krützberg

Sören Link

Oberbürgermeister
der Stadt Duisburg

Thomas Krützberg

Beigeordneter für Familie, Bildung
und Kultur, Arbeit und Soziales
der Stadt Duisburg

Inhalt

Grußwort	Sören Link, Oberbürgermeister der Stadt Duisburg und Thomas Krützberg, Beigeordneter für Familie, Bildung und Kultur, Arbeit und Soziales der Stadt Duisburg	4
Programm		8
Einleitende Worte	Thomas Krützberg, Beigeordneter für Familie, Bildung und Kultur, Arbeit und Soziales der Stadt Duisburg	10
Keynote	Prof. Dr. Heidi Schelhowe, Hochschullehrerin an der Universität Bremen für „Digitale Medien in der Bildung“ zum Thema „Bildung in der digitalen Kultur. Wie aus der Rechenmaschine ein Bildungsmedium werden kann“	16
Workshops	Arbeitsphase zu den Themenfeldern: <ul style="list-style-type: none">■ Tablets & Co. – Wie digitale Medien in der Kita eingesetzt werden■ Digitale Medien im Schulalltag – Wie sich NRW auf den Weg macht■ Weiterbildung 4.0 – Wie Avatare und Portale komplexe Lernformen ermöglichen■ Wissen to go – Wie Jugendliche Apps nutzen	18
Markt der Möglichkeiten	Partner*innen der Bildungsregion Duisburg stellen ihre Arbeit vor	71
Resümee	Klaus Peter Müller, Leiter des Büros Bildungsregion Duisburg	74
Teilnehmerkreis und Moderation	Bildungsakteure der Region Duisburg werden von Edda Dammüller durch den Tag geführt	76
Tagungsstätte	Kaufmännisches Berufskolleg Duisburg-Mitte	82
Anhang	Literatur und weiterführende Links	84
Impressum		86

5. Duisburger Bildungskonferenz

Datum: 21. November 2018

Zeit: 8.30 bis 15.00 Uhr

Thema: Die digitale Bildung eröffnet allen Bildungseinrichtungen neue Chancen und stellt alle Handelnden gleichzeitig vor Herausforderungen. Auf der diesjährigen Bildungskonferenz wurden die vielen Facetten dieses Themas beleuchtet und diskutiert.

Ziel: Eine vertrauensvolle stadtweite Vernetzung aller vorschulischen, schulischen und außerschulischen Partner*innen ist erforderlich, um gemeinsam Empfehlungen und Anregungen für eine zukunftsorientierte Bildung im digitalen Wandel zu erarbeiten.

Ablauf:

- 08:30 Uhr** Ankommen und Stehkafee
- „Markt der Möglichkeiten“
- 09:00 Uhr** Begrüßung durch Herrn Oberbürgermeister Sören Link und Frau Angelika Hermans, Leiterin des Kaufmännischen Berufskollegs Duisburg-Mitte
- 09:20 Uhr** Vorstellung der Arbeitsergebnisse der vier Handlungsforen aus 2017 und neuer Blick auf die aktuelle Thematik „*Digitalisierung*“ durch Herrn Thomas Krützberg, Beigeordneter für Familie, Bildung und Kultur, Arbeit und Soziales der Stadt Duisburg
- 09:40 Uhr** Keynote:
Frau Prof. Dr. Heidi Schelhowe, Hochschullehrerin an der Universität Bremen für „*Digitale Medien in der Bildung*“ zum Thema „*Bildung in der digitalen Kultur. Wie aus der Rechenmaschine ein Bildungsmedium werden kann*“ mit anschließender Diskussion
- 11:00 Uhr** Kaffeepause und Weg in die Gruppenräume
- 11:15 Uhr** Arbeitsphase in vier Workshops zu den Themenfeldern:
- Tablets & Co. – Wie digitale Medien in der Kita eingesetzt werden
 - Erwachsenen- und Weiterbildung im Quartier
 - Digitale Medien im Schulalltag – Wie sich NRW auf den Weg macht
 - Weiterbildung 4.0 – Wie Avatare und Portale komplexe Lernformen ermöglichen
 - Wissen to go – Wie Jugendliche Apps nutzen
- 12:45 Uhr** Mittagspause
- „*Markt der Möglichkeiten*“
- 13:30 Uhr** Podiumsdiskussion:
„*Digitalisierung gemeinsam gestalten*“
- 14:30 Uhr** Resümee und Ausblick:
Klaus Peter Müller, Leiter des Büros Bildungsregion Duisburg
- 15:00 Uhr** Ende der Veranstaltung

Vorstellung der Arbeitsergebnisse der vier Handlungsforen aus 2017 und neuer Blick auf die aktuelle Thematik „Digitalisierung“

Als Beigeordneter für Familie, Bildung und Kultur, Arbeit und Soziales möchte ich zunächst denjenigen danken, die mit ihrem Engagement auf den Konferenzen, in Arbeitsgruppen und in Sozialraumnetzwerken wesentlich dazu beitragen, dass wir in Duisburg gemeinsam an einer transparenten, möglichst gut erreichbaren und hoffentlich viele Bürgerinnen und Bürger ansprechenden Bildungsregion arbeiten.





Oberbürgermeister Sören Link begrüßt die Teilnehmer*innen.

Im Folgenden gebe ich einen Einblick in die Arbeitsergebnisse der Handlungsforen der letzten zwölf Monate.

Bildungsberatung im Lebenslauf

Eine positive Entwicklung zeigt sich im Handlungsforum „*Bildungsberatung im Lebenslauf*“. Die hier erstellte Datenbank und Landkarte, bestückt mit mehr als 200 Anbietern von Bildungsberatungen, steht kurz vor ihrer Veröffentlichung. Unter dem Titel „*Duisburger Bildungsberatungslandkarte*“ wird sie in Zukunft gleichermaßen von allen, die Bildungsberatung suchen oder vermitteln, genutzt werden können.

Die Verkehrs- und Bildungssprache Deutsch stärken

Das Handlungsforum „*Die Verkehrs- und Bildungssprache Deutsch stärken*“, das vom Kommunalen Integrationszentrum und vom Jugendamt in Zusammenarbeit mit dem Büro Bildungsregion koordiniert und geleitet wird, hat erfolgreich weitergearbeitet. Nach Fertigstellung des Gesamtstädtischen Sprachförderkonzepts, das in seiner Qualität und seinem Umfang seinesgleichen sucht, stand im Handlungsforum das Modellprojekt „*Sprachliche Potentiale in Homberg-Hochheide stärken*“ im Fokus.

Das Projekt erprobt exemplarisch in einem Sozialraum das Zusammenwirken und Vernetzen aller Bildungsakteure im Bereich der durchgängigen sprachlichen Bildung. Die Vernetzung des vorschulischen und schulischen Bereichs konnte mit dem Ziel, die Sensibilisierung für die sprachliche Bildung voranzutreiben und insbesondere an den Übergängen sicherzustellen, fortgesetzt und gefestigt werden.



Oberbürgermeister Sören Link stellt die herausragende Bedeutung des Themas „Digitalisierung“ heraus.

Last but not least hat das Handlungsforum die derzeit entstehende Integrationslandkarte der Kommunalen Koordinierung der Bildungsangebote für Neuzugewanderte mit den Angeboten zur sprachlichen Bildung bereichert, was die Qualität dieser Informationsplattform sehr stärkt.

Scheitern von Bildungslaufbahnen vermeiden

Als Nächstes möchte ich die Arbeit des Handlungsforums *„Scheitern von Bildungslaufbahnen vermeiden“* vorstellen. In einer beeindruckenden Fleißarbeit, die einer äußerst vertrauensvollen Zusammenarbeit zahlreicher kommunaler, staatlicher und zivilgesellschaftlicher Akteure zu verdanken ist, wurde im Sommer dieses Jahres der *„Guide für Schulische Problemlagen“* erstellt.

Im Rahmen zweier Veranstaltungen wurden im Juni 2018 alle Duisburger Schulleitungen, begleitet von ihren Schulsozialarbeitern, mit dem Guide vertraut gemacht.

Der Guide, der sowohl in Form eines Tischflipcharts als auch als Internetdownload wichtige Informationen, Hinweise und Handlungsempfehlungen sowie Internetverlinkungen allen Lehrer*innen und an Schulen arbeitendem Fachpersonal zur Verfügung stellt, soll gewährleisten, dass möglichst früh und damit präventiv Kinder und

Jugendliche in besonderen Problemlagen an unseren Schulen gestützt und unterstützt werden.

Bildungsangebote für Neuzugewanderte

Aus dem Arbeitsfeld des Handlungsforums „*Bildungsangebote für Neuzugewanderte*“ gibt es folgende Zwischenergebnisse zu berichten:

Es wurden durch die Anregung vieler Akteure sogenannte „*Akteurslandkarten*“, die die Transparenz in den jeweiligen Sozialräumen erhöhen und den Suchenden einen besseren Überblick über die Akteure vor Ort geben, erstellt. Diese umfassen derzeit 400 Einträge und sind auf der Internetseite des Büros Bildungsregion für alle zugänglich hinterlegt.

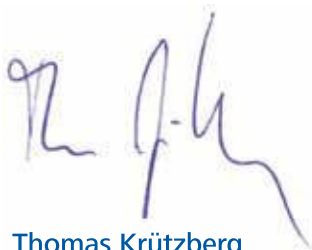
Darüber hinaus haben die Koordinatorinnen dieses Handlungsforums ihre Expertise in den relevanten Sozialraumnetzwerken unserer Stadt eingebracht und aus diesen Runden wichtige Impulse in die Bildungsregion setzen können.

So wurde auf Wunsch zahlreicher Praktiker*innen ein stadtteilübergreifender Arbeitskreis eingerichtet, der die besonderen Herausforderungen bei der Ansprache der Zugewanderten aus Südosteuropa thematisiert.

Ein weiteres wichtiges Aufgabenfeld war die Erstellung einer Integrationslandkarte. Diese – auf Google-Map basierende Onlinelandkarte – hat das Ziel, aktuelle Angebote für Neuzugewanderte in Duisburg inhaltlich präziser, als es die Akteurslandkarten können, zu präsentieren.

Die Datenbank und die daran geknüpfte Landkarte bietet allen, die mit Neuzugewanderten zusammenarbeiten eine hilfreiche Unterstützung im Arbeitsalltag.

An dieser Stelle noch einmal herzlichen Dank an alle, die sich gemeinsam in den Handlungsforen oder in anderen vom Büro Bildungsregion initiierten Netzwerken weiterhin engagiert für mehr Bildungsgerechtigkeit in unserer Stadt einbringen.



Thomas Krützberg

Beigeordneter für Familie, Bildung
und Kultur, Arbeit und Soziales
der Stadt Duisburg

Unser Ergebnis / unser „Produkt“ :
(November 17 → November 18)

- Fertigstellung der Beratungslandkarte

BiKo
4

29. November 2017

21. November 2018

BiKo
5

Mittelbare Ergebnisse – produktive „Nebenwirkungen“

- Vernetzung der Akteure
- Evaluierung der Fortbildungsbedarfe für Bildungsberater*innen

Wer mitgewirkt hat:

Agentur für Arbeit, Jobcenter, IHK, Bildungsträger des Netzwerks Weiterbildung in Duisburg, Universität DuE, Berufskollegs, Regionalagentur, Jugendamt, Unternehmerverband

Erfahrungen zum Arbeitsprozess:

- Fertigstellung der Landkarte benötigte mehr Zeit als ursprünglich geplant

Perspektive 2018 für unser Handlungsfeld:

- Weiterentwicklung der Beratungslandkarte
- Neukonstituierung des Handlungsforums zur Etablierung von Beratungslotsen

Unser Ergebnis / unser „Produkt“
(November 17 → November 18)

- ❖ Verlängerung des Modellprojektes: „Kommunale Bildungslandschaften – sprachliche Potentiale im Quartier stärken“
- ❖ Begleitung des Modellprojekts /erste Impulse zum Transfer in weitere Stadtteile
- ❖ Implementierung der Angebote zur sprachlichen Bildung in die Integrationslandkarte
- ❖ Informationen zu Integrations- und Bildungsangeboten für neu zugewanderte Jugendliche und Erwachsene

BiKo
4

29. November 2017

3 Arbeitstreffen

21. November 2018

BiKo
5

Mittelbare Ergebnisse – produktive „Nebenwirkungen“

- Impulse zur bildungssprachlichen Institutionenentwicklung
- zukunftsorientierte Perspektiven für die kommunale Bildungslandschaft

Mitwirkende:

städtische Ämter, Schulaufsicht, Netzwerk der Integrationskursträger, Jobcenter, LaKI/Landeskoordinierungsstelle der KI, Migrantenselbstorganisationen

Erfahrungen zum Arbeitsprozess

- Dialog als Grundlage gemeinsamen Denkens
- Synergieeffekte durch Expertise und Vernetzung
- Recherche zu kommunalen Bildungslandschaften

Perspektive 2019/2020 für unser Handlungsfeld:

- Fortführung des Modellprojekts zur Sprachlichen Bildung bis 2021
- Weiterentwicklung des gesamtstädtischen Konzeptes zur Sprachlichen Bildung

Unser Ergebnis / unser „Produkt“

(November 17 → November 18)

- ❖ Denkanstöße, Hinweise und Handlungsmöglichkeiten zum besseren Umgang und einheitlichem Verfahren bei schulischen Problemlagen wurden vermittelt.
- ❖ Beratungsangebote wurden transparent gemacht.
- ❖ Der „Guide für schulische Problemlagen“ wurde allen Duisburger Schulen in Form eines Tischflipcharts im Rahmen von zwei Fachtagungen ausgehändigt. Zudem steht der Guide mit allen vertiefenden Informationen und Materialien auf der Internetseite der Bildungsregion Duisburg zur Verfügung.

BiKo
4

29. November 2017

BiKo
5

21. November 2018

Mittelbare Ergebnisse – produktive „Nebenwirkungen“

Vernetzungsstrukturen zwischen Duisburger Schulen und städt. Institutionen wurden intensiviert.

Wer mitgewirkt hat:

Vertretungen Duisburger Schulen, städtische Ämter und Institutionen, Schulaufsicht sowie Unterstützungspartner aus Einrichtungen der Kommune

Erfahrungen zum Arbeitsprozess

- ❖ Konkrete, verbindliche Absprachen hinsichtlich Handlungsmöglichkeiten von Schulen wurden einvernehmlich getroffen.
- ❖ Unterstützungsleistungen verschiedenster Kooperationspartner*innen wurden offen kommuniziert.

Perspektive 2018/2019 für unser Handlungsfeld

- ❖ Der Internetauftritt des Guide soll kontinuierlich aktualisiert werden.
- ❖ Im Frühjahr 2019 soll die Einführung des Guide ausgewertet werden.
- ❖ Qualifizierungsbedarfe sollen ermittelt und entsprechende Angebote unterbreitet werden.

Unser Ergebnis / unser „Produkt“

(November 17 → November 18)

- ❖ Das Handlungsforum arbeitet themenspezifisch und sozialräumlich in Form von Arbeitskreisen. Die Vernetzung wurde aktiv intensiviert.
- ❖ Akteure im Sozialraum wurden transparent gemacht, 5 Akteurslandkarten sind bereits online gestellt und werden intensiv genutzt.
- ❖ Eine ressortübergreifende Abstimmung mit allen relevanten Akteuren hat stattgefunden. Aufgaben und Schnittstellen sind identifiziert.
- ❖ Stadtteilübergreifender AK Südosteuropa wurde gemeinsam mit dem KI gegründet.
- ❖ Eine Integrationslandkarte mit Bildungsangeboten für Neuzugewanderte ist online.

BiKo
4

29. November 2017

BiKo
5

21. November 2018

Mittelbare Ergebnisse – produktive „Nebenwirkungen“

- ❖ Bündelung der lokalen Kräfte durch aktive Vernetzung.
- ❖ Querschnittsaufgaben sind identifiziert.
- ❖ Bedarfe und Problemlagen sind benannt.
- ❖ Arbeitskreise werden unterstützt / gegründet / zusammengelegt und Angebotslücken geschlossen.

Mitwirkende Kooperationspartner*innen:
Städtische Institutionen, Verbände, Stiftungen, Vereine, freie Träger und Migrantenselbstorganisationen

Erfahrungen zum Arbeitsprozess

- ❖ Es gibt gut funktionierende Netzwerkstrukturen, aber es besteht ein erhöhter Bedarf nach einer effizienteren Vernetzung und Kommunikation sowie einer stadtteilübergreifenden Zusammenarbeit zu relevanten Themen. Einige aktuelle Bedarfe werden durch Angebote gedeckt.

Perspektive 2018/2019 für unser Handlungsfeld

- ❖ Alle Akteurslandkarten sind online.
- ❖ Eine Status Quo- und Bedarfsanalyse ist erstellt, Handlungsempfehlungen werden abgeleitet.
- ❖ Synergien werden aktiv angestrebt.

Bildung in der digitalen Kultur. Wie aus der Rechenmaschine ein Bildungsmedium werden kann.

Prof. Dr. Heidi Schelhowe

Frau Prof. Dr. Heidi Schelhowe ist Professorin für Digitale Medien in der Bildung im Fachbereich Informatik und Mathematik der Universität Bremen. Sie studierte Informatik, Germanistik und Katholische Theologie. Mit ihrer interdisziplinären Forschungsgruppe forscht sie zum Lernen und Lehren mit Digitalen Medien und entwickelt hierfür innovative Hard- und Software.

Frau Prof. Dr. Schelhowe steht für die Verbindung von Gesellschaftswissenschaften und Informatik. Dabei kommt es darauf an aufzuzeigen, was die nachfolgende Generation – aber auch die ältere Generation - im lebenslangen Lernen über Digitale Medien wissen muss, um eine souveräne Nutzung praktizieren zu können. Es kann also nicht um die bloße Anwendung dieser Medien gehen, sondern auch darum, wie sie das Lernen und das gesellschaftliche Umfeld des Lernenden verändern und was im Hintergrund geschieht, wie automatisierte Prozesse mit menschlichem Handeln interagieren.

In ihrem Vortrag beschäftigt sich Frau Prof. Schelhowe mit folgenden Kernaussagen:

- Die Verwendung von Digitalen Medien in der Schule muss den Unterricht nicht zwangsläufig verbessern. Die Schülerinnen und Schüler werden nicht automatisch medienkompetenter, weil sie beim Lernen häufiger am PC oder Tablet sitzen.¹
- Digitale Medien haben als technischen Kern Computer, die mit Algorithmen arbeiten und geistige Prozesse auf die Maschine übertragen. In dieser Funktion ist der Rechner ein Rationalisierungsinstrument. Er nimmt Menschen geistige Arbeit ab.
- Kritiker wie Manfred Spitzer², aber auch viele Lehrer*innen befürchten beim Einsatz Digitaler Medien in den Schulen, dass das Denken den Computern überlassen wird und somit zur „Verdummung“ (Digitale Demenz) beiträgt.
- In der Bildung sollen aber Denkprozesse nicht rationalisiert, sondern gefördert werden. Insoweit muss es darum gehen, Digitale Medien als modernes Arbeits-



Frau Prof. Dr. Schelhowe referiert zum Thema „Bildung in der digitalen Kultur“.

Interaktions- und Kommunikationsmittel einzusetzen, bei dem der Lernende „denkender“ Akteur bleibt.

- Schulische Bildung hat die Aufgabe, Vermittlungsprozesse zwischen virtueller und stofflicher Welt begreifbar und nutzbar zu machen, indem algorithmische Prozesse handelnd nachvollzogen werden und dabei verständlicher wird, wie Algorithmen funktionieren.
- Die pädagogische Praxis soll dabei Prinzipien des Konstruktivismus nach Piaget³ folgen, also die Prozesse der Informatik an konkreten Objekten für die Schüler*innen sichtbar machen, indem sie Digitale Medien (spielerisch) erkunden und gestalten können (Learning by Design).

¹ ICIL Studie

² Manfred Spitzer (2014). Digitale Demenz – Wie wir unsere Kinder um den Verstand bringen.

³ In der Lerntheorie nach Piaget setzt sich der Lernende handelnd und wahrnehmend mit seiner Umwelt auseinander. Der Lernende konstruiert neues Wissen über einen aktiven Konstruktionsprozess, dabei baut sich ein Modell der Umwelt auf. Wissen und Entwicklung vollziehen sich aktiv konstruierend. Aufgaben- und Problemstellungen werden nicht nur gelöst, sondern es können auch neue generiert werden.

Arbeitsphase in Workshops zu vier Themenfeldern

Workshop 1

Tablets & Co. – Wie digitale Medien in der Kita eingesetzt werden

Kinder wachsen heute in einer Welt der digitalen Medien auf. Kita-Leitungen und Erzieher*innen beleuchteten in diesem Workshop wichtige Bereiche ihrer pädagogischen Praxis im Umgang mit digitalen Medien. Ein Team von Mitarbeiterinnen aus fünf verschiedenen Kindertageseinrichtungen der Stadt Duisburg erarbeitete gemeinsam die Workshopinhalte. Durch die unterschiedlichen Medienbiografien der Erzieherinnen konnten verschiedene Sichtweisen und Haltungen zum Umgang mit digitalen Medien berücksichtigt und das Thema aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet werden.

Der Workshop startete mit einem theoretischen Input mit dem Thema „*Digitalisierung gemeinsam gestalten – Digitale Medien in der Kita*“.

Medienbiografie der Pädagoginnen und Pädagogen

- o In der Regel haben die Erwachsenen, die sich auf den Weg machen, um Medienkompetenz bei Kindern und Jugendlichen zu fördern, ihre eigene und vor allem **völlig individuelle Medienbiografie**.
- o Woher kommt meine Haltung? Welche Erfahrungen haben welche Spuren bei mir hinterlassen? Warum lohnt es sich für mich und die Arbeit mit den Kindern, meiner Medienerfahrungen auf die Spur zu kommen?
- o Biografiearbeit ist im Kern auf die Zukunft gerichtet.
- o Auf Medien bezogen bedeutet dies, über die eigenen Erfahrungen und daraus entstandene Haltungen herauszufinden, welcher Auftrag in der Arbeit mit zukünftigen Generationen liegen kann.
- o Die eigene Medienentwicklung wird über die Rückschau verstanden. Dieser nicht ganz leichte Weg kann auch dazu beitragen, Entwicklungsverläufe, die wir bei den Kindern beobachten, zu verstehen.

Medienbiografie der Pädagoginnen und Pädagogen

- o Biografisches Erinnern hat immer einen Zweck: Es kreiert eine aushaltbare und tragbare Wirklichkeit.
- o Wer biografisch arbeitet, muss bereit sein, Veränderungsprozesse bei sich wahrzunehmen. Diese Arbeit ermöglicht einen Perspektivenwechsel.
- o Medienbiografische Arbeit im Team lässt einen weiten Rundumblick entstehen, der alles die Chance bietet, ihre Blickrichtung zu verändern.
- o Ein Team, das sich entscheidet, in die Biografiearbeit einzusteigen, erlaubt sich eine Annäherung als Gemeinschaft

Medieneignung in vier Stationen

(Theunert 2007; Demmler & Struckmeyer 2015)

- o **Erste Station - Medien registrieren:** schon ab der Geburt sind Kinder in den **Familiären Medienalltag** integriert. In dieser Phase ist der Kontakt der Kinder zu den Medien **fremdbestimmt** und findet nur zu den Medien statt, die die **Bezugspersonen gebrauchen**. Der pädagogische Auftrag im Bereich der **Medienkompetenz für diese Altersspanne** ist die **Beobachtung und Reflexion der Medienerfahrungen der Kinder** – sowohl durch die Eltern als auch die pädagogischen Fachkräfte.

Medienaneignung in vier Stationen

- o **Zweite Station - Medien entdecken:** Kinder erkennen, dass Medien bedient werden und sie aktiv etwas machen können. Die digitalen Medien gehören für sie genauso zu unserer Welt wie Autos, Gemüse oder Bücher. Die Kinder brauchen in dieser Phase **Gelegenheit und Unterstützung**, um das Beobachtete zu üben. Damit sie üben können, ist es notwendig, dass ihnen das entsprechende Material zur Verfügung steht und **sie darauf zugreifen können**.

Medieneignung in vier Stationen

- **Dritte Station - Medien in den Alltag integrieren:** Die Kinder nutzen die Medien aus eigenem Antrieb. Sie haben Erwartungen an Medien und gebrauchen sie für ihre Zwecke, zum Beispiel zur Wissenserweiterung. Kinder sollten nun Angebote zum aktiven und eigenständigen Gestalten mit Medien erhalten. Darüber hinaus können Hintergrundinformationen zu Medien und Medieninhalten vermittelt werden. Auch das fällt in den Aufgabenbereich der Pädagoginnen und Pädagogen.

Medienaneignung in vier Stationen

- **Vierte Station- Sich mit Medien artikulieren:** Der Übergang zu vierten Station ist fließend und findet ungefähr im Grundschulalter statt. Durch die sich entwickelnden Lese- und Schreibkompetenzen wird ein immer selbständigerer Umgang mit Medien möglich. Medien sollten nun fester Bestandteil der pädagogischen Arbeit sein, um die Medienkompetenzen der Kinder weiter zu fördern und die bei der Reflexion ihres Medienhandels zu unterstützen.

Umgang mit digitalen Medien in der Kita mit den Kindern

Der deutsche Kulturrat erachtet die Integration Neuer Medien in die frühkindliche Bildung als eine Bereicherung für die kulturelle Bildung



Wie können neue Medien den Kompetenzerwerb eines Kindes unterstützen:

- o Eindrücke werden festgehalten und können aufgearbeitet werden
- o das Kind hat die Möglichkeit selbständig und individuell zu lernen
- o kreative Prozesse werden gebildet und Medienkompetenz wird ausgebildet
- o Medienkompetenz ist sehr hilfreich dabei mehr Schlüsselkompetenz zu erlangen
- o Medien sind ein konkretes Mittel zur Partizipation und Weltaneignung
- o Sie bieten Hilfestellung bei der Sprachentwicklung

Praxis Beispiele

- o die Kinder erstellen ein eigenes Foto Memory
- o mit dem Tablet oder der Kamera werden Situationen, Gefühle oder wertvolle Dinge von den Kindern selbstständig festgehalten und dokumentiert und über den Beamer später angeschaut bzw. aufgearbeitet
- o erste Schritte des Programmieren können im Elementarbereich stattfinden – hierbei ist das Be-greifen wichtig, dazu ist Bee Bot eine kleine programmierfähige Biene perfekt
- o Interaktive Bilderbücher vermitteln den Kindern nicht nur eine Geschichte im Bild sondern lassen die Kinder durch interaktive Elemente Teil der Geschichte sein

Digitale Medien im Umgang mit den Eltern in der Kita

Basis für eine gelebte Bildungs – und Erziehungspartnerschaft sind Austausch und Kommunikation zwischen pädagogischen Fachkräften und Eltern

Digitale Medien sind ua. ein Kommunikationsmedium das Chancen für die Bildungs- und Erziehungspartnerschaft bietet und diese unterstützt



- o Medien geben uns die Möglichkeit sowohl Massenkommunikation (ein Sender und viele Empfänger) als auch Individualkommunikation (ein Sender und ein Empfänger) schnell, einfach und effektiv in Umlauf zu bringen d.h. sowohl Eltern einer Gruppe oder eines ganzen Hauses als auch einzelne Eltern können sehr schnell Informationen erhalten
- o In Elterngesprächen können Verhaltens- und Entwicklungsschritte in Bild und Ton gezeigt werden
- o Durch digitale Bilderrahmen haben wir die Möglichkeit die pädagogische Arbeit den Eltern präsent zu machen

Digitale Medien als
Arbeitserleichterung
mit dem Team



- o Dienstbesprechungen können vereinfacht werden
- o Termine können sofort an alle Kollegen weitergegeben und auf dem Tablet eingetragen werden
- o Mit Hilfe des Whiteboard`s sind Dokumente sofort für alle abrufbar und einsehbar
- o Dokumentationen können besser veranschaulicht werden
- o Erarbeitete Inhalte sind auf Tablets oder Whiteboards sofort gespeichert, immer wieder abrufbar und einsehbar
- o Videografie als wertungsfreie Beobachtungsfähigkeit hat sich sehr durchgesetzt und wird den Kollegen auch so präsentiert

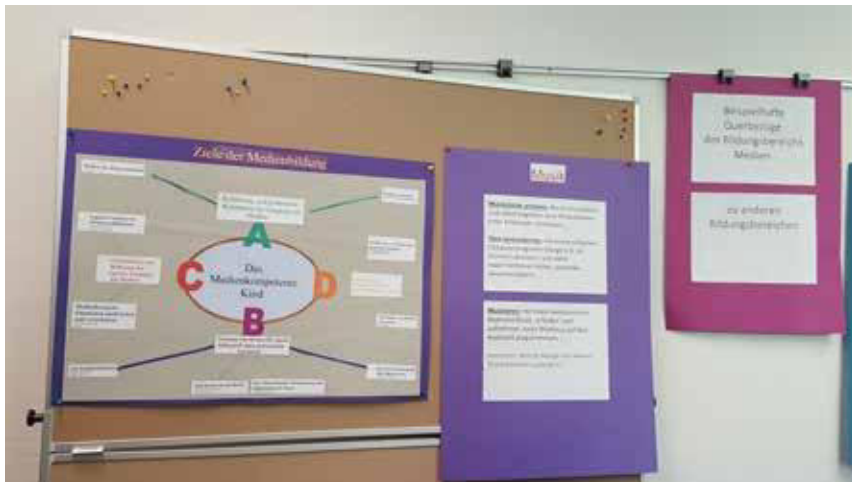
Wenn wir wollen, dass Kinder lernen, Medien aller Art und insbesondere die neuen elektronischen und digitalen Medien zu handhaben, mit ihnen sinnvoll umzugehen, sie verantwortlich einzusetzen und sie angemessen zu nutzen, dann müssen wir den Kindern auch vielfältige Möglichkeiten bieten, diese Medien praktisch kennenzulernen und konkrete Erfahrungen im Umgang mit ihnen zu sammeln



Arbeitsphase ■■■

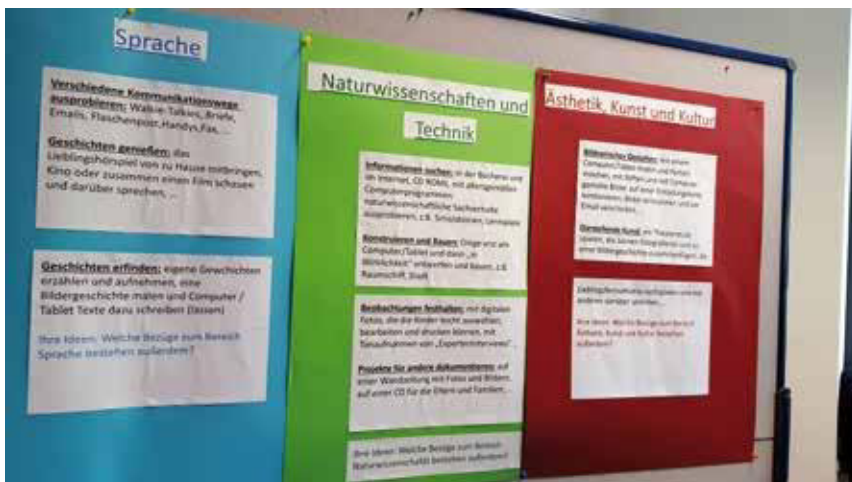


Dem Vortrag folgte eine praxisorientierte Phase mit vier Stationen, in der die Teilnehmenden sich über den Einsatz digitaler Medien in der pädagogischen Arbeit informieren und Good-Practice-Beispiele ausprobieren konnten.



Station 1

Die erste Station bot Gelegenheit, Apps und technische Geräte wie z.B. programmierbares Spielzeug oder digitale Fotoalben auszuprobieren, mit denen die Medienaneignung und Medienkompetenz im Kindesalter in den Bereichen Musik, Sprache, Naturwissenschaften und Technik, Ästhetik, Kunst und Kultur, zusätzlich als Ergänzung zu altbewährten Methoden, Spielzeugen und Büchern gefördert werden kann.





Station 2

Wie digitale Medien die Arbeit der Teams in Kindertageseinrichtungen erleichtern können, erfuhren die Teilnehmenden an der zweiten Station. Hier wurde anschaulich präsentiert, wie mit Hilfe von Apps und technischer Unterstützung der Arbeitsalltag in Hinblick auf Verwaltungsaufgaben, Terminvereinbarungen, Kommunikation im Team und Dokumentationsverfahren leichter bewältigt und „Papierchaos“ vermieden werden kann.



Arbeitsphase ■■■



Station 3

Die medienunterstützte Ausrichtung einer Erziehungspartnerschaft mit den Eltern wurde an der dritten Station vorgestellt. Der Einsatz der präsentierten App zeigte schnellere Kommunikationswege und bessere Austauschmöglichkeiten mit den Eltern auf.



Station 4

An der vierten Station gab es Informationen und rechtliche Hinweise zum Datenschutz sowie Gelegenheit, Fragen zum Thema zu stellen und ein Feedback zum Workshop zu geben.

Resümee und Anregungen

In einer abschließenden Gesprächsrunde zeigten die Teilnehmenden sich beeindruckt von den vorgestellten Möglichkeiten, wie digitale Medien den Alltag in Kindertageseinrichtungen erleichtern und bereichern können. Einige der Workshopteilnehmer*innen erklärten, dass sie durch die Vorstellung konkreter Nutzungsmöglichkeiten ihre zunächst skeptische Haltung abgelegt und gute Ideen und Anregungen erhalten hätten. Als wichtig wurde erachtet, dass der Einsatz digitaler Medien immer als Ergänzung jedoch nicht als Ersatz altbewährter, bestehender Angebote und Materialien gesehen werden solle. Insbesondere die Vorteile des Kommunikationsfortschrittes und der Vermeidung von „*Papierchaos*“ wurden positiv bewertet. Überrascht äußerten sich die Teilnehmenden darüber, wie viele unterschiedliche einzelne Methoden bereits in verschiedenen Kindertageseinrichtungen genutzt würden. Ein Austausch zu „*Best-Practice-Beispielen*“ sowie Fortbildungsangeboten zum Einsatz von Tablets/Pads und sinnvollen Apps sei wünschenswert.

Digitale Medien im Schulalltag – Wie sich NRW auf den Weg macht

Digitale Medien sind Teil eines jeden Alltags und sind heute auch selbstverständlich ein wichtiges Instrument Wissen aufzunehmen.

Im Vordergrund steht deshalb nicht die Frage, ob digitale Medien zum Schulalltag gehören, sondern wie man sie pädagogisch sinnvoll einsetzt.

Es existieren bereits viele individuelle Förderprogramme und Internetplattformen, die im Unterricht eingesetzt werden können.

In diesem Workshop griff Karsten Quabeck, Medienberater und Lehrer an der Gottfried-Wilhelm-Leibniz-Gesamtschule, diese Frage auf und zeigte Möglichkeiten der Umsetzung im Unterricht.

In Form einer Präsentation erhielten die Teilnehmer*innen einen informativen Überblick über den Stand der Digitalisierung in der Duisburger Schullandschaft.



Digitale Medien im Schulalltag – Wie sich NRW auf den Weg macht



Übersicht

- Gute Schule 2020
- Gigabit.NRW
- Medienberatung NRW
- LOGINEO NRW
- Medienkoordinator*innen
- EDMOND NRW
- Medienkompetenzrahmen



Gute Schule 2020

30. September 2016

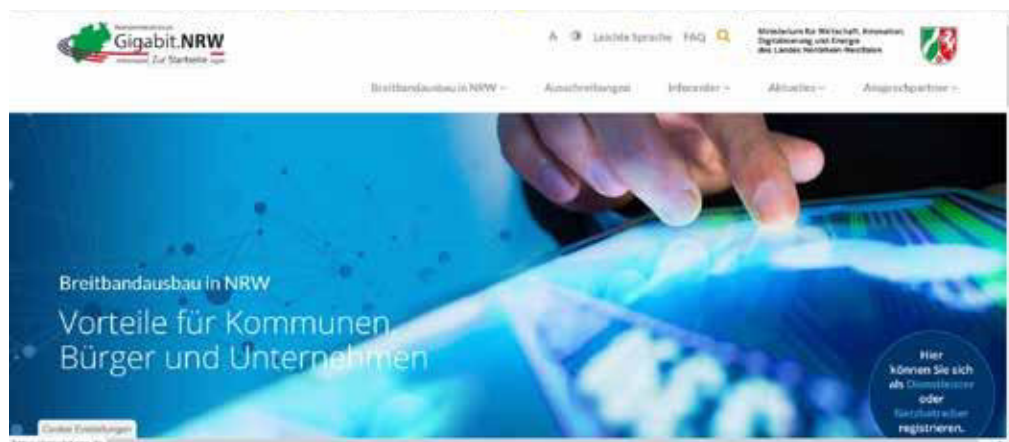
Ministerpräsidentin Hannelore Kraft: Wir wollen bis 2020 gute und moderne Schulen in ganz Nordrhein-Westfalen

Das Land NRW startet gemeinsam mit der NRW.BANK ein Förderprogramm für die kommunale Schulinfrastruktur in Höhe von zwei Milliarden Euro. Das Land NRW wird dabei für die Kommunen die Tilgungen übernehmen.



Gigabit.NRW

Probleme lösen.



Gigabit.NRW

Breitbandanbindung Duisburger Schulen

Entscheidung durch Sören Link: Erst weiterführende Schulen.

Wenn Grundschulen auf dem „weg liegen“, mit anbinden.

Hoffnung: Bis 2023 alle Schulen mit mind. 60 Mbit.



Medienberatung NRW



Medienberatung NRW

Geführt von LWL und LVR

Ca. 25 Mitarbeiter in Düsseldorf

160 Medienberater*innen landesweit in den 53 Verwaltungsgebieten

Lehre`*innenfortbildung

Aufgaben: vorrangig Schulentwicklung und digitale Bildung vorantreiben

Suche nach medienaffinen Kolleg*innen

Es fehlen Lehrer*innen! Einige sprechen von bis zu 25.000 Stellen! Bei besetzten ca. 190.000.



LOGINEO NRW

digitale Arbeits- und Kommunikationsplattform
um schulische Abläufe zu vereinfachen

Zur Zeit 20 Pilotschulen NRW-weit.

BK Stadtmitte eine der potenziellen Pilotschulen

Plan: Ab Februar 2019 weitere bis zu 1.000 Schulen.



Medienkoordinator*innen

60 Stellen für ganz NRW

An jeder Schule soll es einen First-Level-Ansprechpartner geben

1 Ermäßigungsstunde

Ausbildung durch Medienberater*innen vor Ort und online

Start: ?

EDMOND NRW



Diverse Hackerangriffe führen zu (teilweise störenden) Sicherheitsvorkehrungen

Duisburg eines der größten und umfangreichsten Angebote in NRW

Durch Medienlisten und EDU-ID einfache Handhabung und für Schüler*innen-Endgeräte ausgezeichnet geeignet

Jetzt auch mit H5P – Interaktivität auf die Filme gelegt



Medienkompetenzrahmen

MEDIENKOMPETENZ-RAHMEN NRW					
1. MEDIEN NUTZEN UND ANWENDEN	2. MEDIEN NUTZEN UND VERSTEHEN	3. MEDIEN NUTZEN UND KOGNITIV BEWERTEN	4. MEDIEN NUTZEN UND KREATIV ANWENDEN	5. MEDIEN NUTZEN UND KRITISCH REFLEKTIEREN	6. MEDIEN NUTZEN UND VERMITTLN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) verstehen, identifizieren und reflektieren, anwenden und Basisanwendungsfälle (Support) anfragen	2.1 Informationsbewusstheit Informationscharakteristika und -quellen durchforschen und dabei Technologieoptionen identifizieren	3.1 Kommunikations- und Kooperationskompetenz Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Medien analysieren, gestalten und in verschiedenen Kontexten anwenden	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte zielgruppenorientiert planen, gestalten und präsentieren sowie hinsichtlich ihrer Wirkung und sozialer Verantwortung reflektieren	5.1 Medienkritik Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Entwicklungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Zusammenhänge Medienkultur Zusammenhänge zwischen Medien und Gesellschaft, Kultur, Politik und Wirtschaft analysieren
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Leistungsfähigkeit kennen, auswählen sowie diese kreativ reflektieren und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsbewertung Themenrelevante Informationsquellen und -kanäle von Medienangeboten (Web, Mobiltelefon, Smartwatch) unterscheiden und bewerten	3.2 Kommunikations- und Kooperationskompetenz Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, bewerten und anwenden	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektieren und zielgerichtet einsetzen	5.2 Meinungsbildung Die Informationsquellen, -kanäle und -inhalte bewerten und auf die Meinungsbildung beziehen	6.2 Gesellschaft und Medien Allgemeine Kultur- und Strukturveränderungen durch Medien analysieren und reflektieren
1.3 Selbstregulierung Informations- und Datenverhalten reflektieren und anpassen, Medienkonsum bewussten und verantwortungsvoll steuern	2.3 Informationskompetenz Informationen, Daten und ihre Quellen sowie deren Relevanz, Glaubwürdigkeit und Aktualität bewerten und reflektieren	3.3 Kommunikations- und Kooperationskompetenz Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer verantwortlichen und ethischen Orientierung analysieren und reflektieren	4.3 Gestaltungsmittel Standards der Medienproduktion kennen und anwenden	5.3 Medienkritik Chancen und Herausforderungen von Medien für die Gesellschaft analysieren und reflektieren	6.3 Medien und Gesellschaft Probleme, Herausforderungen, Chancen und Risiken von Medien für die Gesellschaft analysieren und reflektieren
1.4 Identifizieren und Reflektieren Medienangeboten mit gesellschaftlichen und kulturellen Dimensionen identifizieren und reflektieren	2.4 Informationskritik Informationsquellen und -kanäle bewerten und reflektieren	3.4 Cyberrecht und -ethik Persönliche, gesellschaftliche und rechtliche Risiken und Chancen von Cyberrecht kennen und reflektieren	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen der Medienproduktion kennen und anwenden	5.4 Selbstregulierung Medien und ihre Wirkung bewerten und reflektieren	6.4 Medien und Gesellschaft Probleme, Herausforderungen, Chancen und Risiken von Medien für die Gesellschaft analysieren und reflektieren



Medienkompetenzrahmen

Grundlage für die „telematische Schule“

= Ausstattung aller Duisburger Schulen ca. alle 4 Jahre mit Medien, vor allem digitalen Medien



Erklärfilmwettbewerb Duisburg

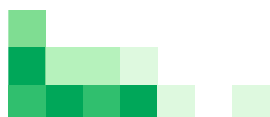
Noch etwas in eigener Sache



https://www2.duisburg.de/stadtbib/standorte/schulmedienzentrum/efw_556753_556755.php



1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 
1.1 Medianausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
<p>Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p>	<p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
<p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>	<p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p>	<p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
<p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>	<p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität
<p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>	<p>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>	<p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
<p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>	<p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p>
4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
<p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<p>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	<p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p>
4.3 Quellendokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
<p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>	<p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p>
4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
<p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>	<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>	<p>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p>

Um zu verdeutlichen, wie unter anderem die Digitalisierung und die Schulinfrastruktur gefördert werden, stellte er das Förderprogramm „*Gute Schule 2020*“ vor. Das Land NRW und die NRW Bank stellt hierfür Fördermittel für die Sanierung, Modernisierung und für den Ausbau der Schulinfrastruktur bereit.

Eine weitere Unterstützung erfahren die Schulen durch „*Gigabit NRW*“, die hauptsächlich den Breitbandausbau der Schulen unterstützen.

Zudem verwies er auch auf zwei Landschaftsverbände/Kommunalverbände, „*LWL*“ und „*LVR*“, die unter anderem zur Unterstützung der schulischen Bildung und deren Bedingungen beitragen.



Ein mögliches Problem, welches sich der Digitalisierung an den Schulen in den Weg stellt, sei die fehlende Unterstützung der Medienberater. Um dieses Problem zu umgehen, veranschaulichte Herr Quabeck die „*Medienberatung NRW*“. Sie bietet die notwendigen Unterstützungen an den Schulen, beispielsweise in Form einer Medienberatung vor Ort.

Anknüpfend daran stellte er die digitale Arbeits- und Kommunikationsplattform „*Logineo NRW*“ vor. Sie ermöglicht die Zusammenarbeit und Kommunikation innerhalb der Lehrkräfte sowie der Schüler. Außerdem soll sie schulische Abläufe vereinfachen.



Abschließend präsentierte Herr Quabeck den Medienkompetenzrahmen NRW mit insgesamt sechs Bereichen, in denen Schüler*innen während ihrer Schullaufbahn Qualifikationen erwerben sollen. Er ließ Raum für mögliche Diskussionen.

In diesem Workshop wurde nochmals deutlich, in wieweit Medienkompetenz und digitales Lernen zusammenhängen.

Weiterbildung 4.0 – Wie Avatare und Portale komplexe Lernformen ermöglichen

Digitale Bildungsformate bieten in der Aus- und beruflichen Weiterbildung vielfältige Formen der Kommunikation, Interaktion, Kooperation und Vernetzung, jenseits von Ort und Zeit. Sie schaffen Raum für individuelle und passgenaue Unterstützungsangebote, passen sich schnell an aktuelle Themen und Anforderungen an und vermitteln effektiv neue Lern- und Lehrinhalte.

Doch welche Lern- und Lehrvoraussetzungen müssen erfüllt sein, damit die Angebote greifen?

In diesem Workshop wurden zwei best practice Beispiele des digitalen Lernens vorgestellt sowie Ideen für einen didaktisch-methodischen sinnvollen Einsatz diskutiert.

Inhalt:

Jederzeit, überall und kostenlos, unter diesem Motto stellte der Verband der Volkshochschulen neueste Entwicklungen vor und erläuterte, wie in den Kursen das VHS Lernportal „*Integration und Grundbildung*“ optimal genutzt werden kann. Des Weiteren zeigte das Projekt Blink (berufsbezogenes Lernen inklusiv, ESF und BMBF Projekt) am konkreten Beispiel des Berufsfeldes des Gas- und Anlagentechnikers, die Möglichkeiten des virtuellen Lernens am 3D-Modell.

Beide Projekte sind, im Sinne von Blended Learning, ein mediengestützter Förderansatz, der immer auch durch Fachkräfte begleitet wird.





Input 1:

Celia Sokolowsky, Verband der deutschen Volkshochschulen und Leiterin des Projektes „Ich will Deutsch lernen“

Mit diesem Programm fördern die Volkshochschulen gezielt Menschen mit Migrationshintergrund, Zugewanderte und Geflüchtete, um gezielt ihre sprachliche, soziokulturelle und berufliche Integration zu fördern. Es umfasst eine umfangreiche kostenlose Online Plattform, die im Wesentlichen für den Bereich Deutsch als Zweitsprache eingesetzt wird. Außerdem bietet das Portal mit umfangreichem Material Kurse zur Alphabetisierung in der Zweitsprache Deutsch an sowie ein niederschwelliges Lernangebot, das sich an den wichtigsten Alltagsbelangen orientiert, die Geflüchtete für Ihre Erstorientierung benötigen.

Wichtiger Baustein dieses Lernportals ist das Prinzip des Blended Learning Konzeptes. Dieser basiert sowohl auf Präsenzunterricht, als auch auf online gestütztes Lernen. Es werden in den Lernportalen Onlinetutor*innen eingesetzt, die die Lernenden persönlich unterstützen, beraten und betreuen. Die aktive Mitwirkung der Tutor*innen gehört zu den wesentlichen Gelingensfaktoren dieses Programmes.

In das Portal integriert ist die Websoap „Schnitzel und Dolmades“. Gezeigt werden Geschichten und Alltagssituationen aus dem Leben der griechischen Familie Tsantidis, des türkischen Kioskbesitzers Emre, der dänischen Studentin Inga und ihrer Freunde und Nachbarn. Hier lassen sich alltägliche Konversationen gut ableiten.




Das neue vhs-Lernportal für Grundbildung und Integration

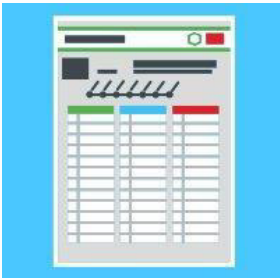
vhs-lernportal.de



Das neue vhs-Lernportal für Grundbildung und Integration ist ein zentrales Anlaufpunkt für Lernende. Es bietet Zugang zu verschiedenen Kursen und Ressourcen. Die Plattform ist auch als App verfügbar, wie die Illustration der Frau zeigt, die ein Smartphone in der Hand hält.



Deutsch lernen:
vhs-lernportal.de/Deutsch



Seit Herbst 2018 ist der Lernbereich Deutsch mit den **Kursen A1, A2, B1 und B2 Beruf** online (A1 inklusive A1-App bereits seit 10/2017).

Seit November 2018 gibt es außerdem **Kurse aus den Lernbereichen Schreiben und Rechnen** für Deutsch-Muttersprachler.

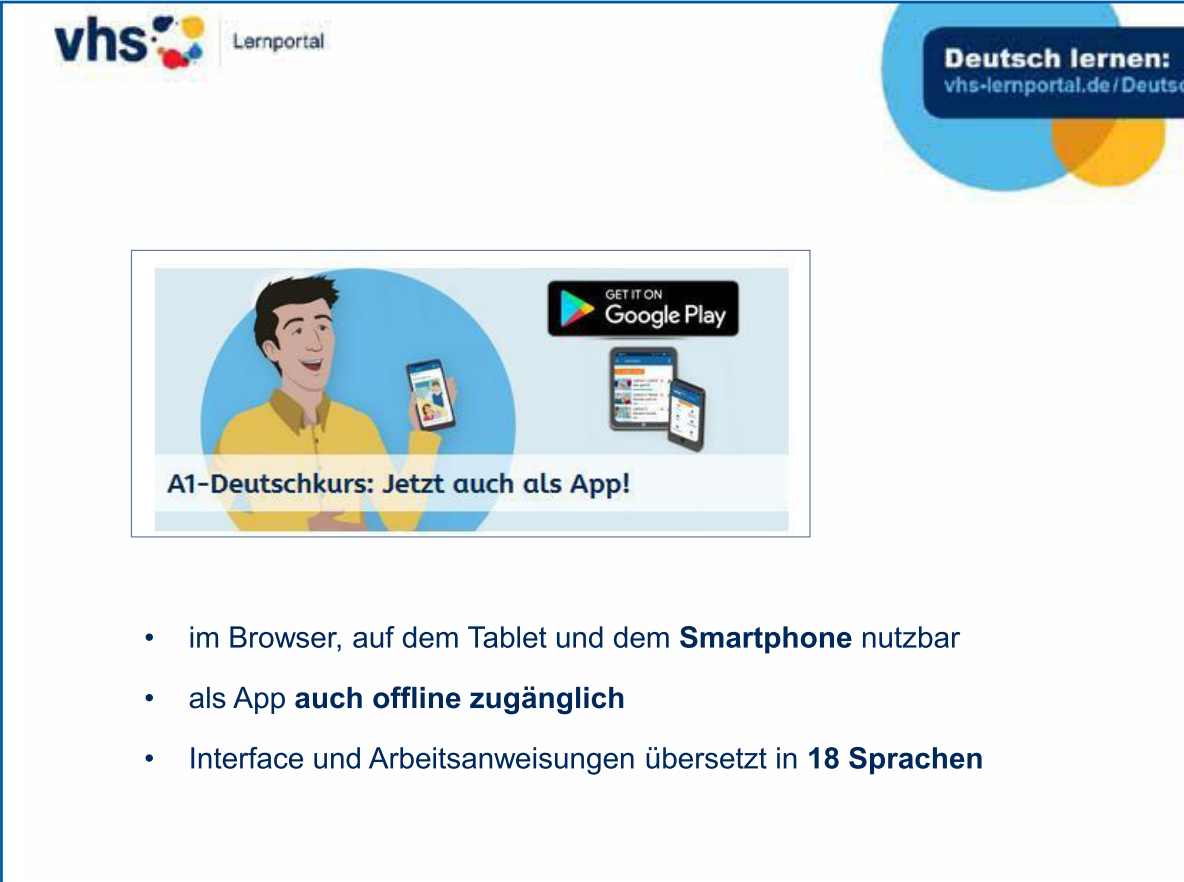
Im Frühjahr 2019 sollen die **Apps zu A2, B1 und B2 Beruf** folgen.

Bis zum Sommer 2019 wird der Bereich Deutsch um einen **Alphakurs** und einen **B1+-Kurs** erweitert. Die **Websoap** von iwdl.de soll ebenfalls didaktisiert als Kurs angeboten werden.

- primäre Zielgruppe: Zuwanderer und Geflüchtete
- Orientierung am Alltagsleben in Deutschland
- Fokus auf **kommunikativer Handlungsfähigkeit**
- Gestaltung nach den Vorgaben des überarbeiteten Rahmencurriculums für Integrationskurse bzw. der DeuFöV-Kurskonzepte
- **Training aller Grundfertigkeiten** (Schreiben, Lesen, Sprechen, Hören)
- **vielfältige Übungstypen**
- **automatisiertes Feedback**
- offene Freitextübungen werden individuell **tutoriell betreut**



- systematischer Aufbau von Wortschatz und Grammatik
- systematische Vorbereitung auf das Erreichen der Niveaustufen des GER und der entsprechenden Standardtests
- Anlehnung an das telc-Lehrwerk *Einfach gut*
- Einführung in Themen, Wortschatz und Strukturen über **illustrierte Szenarien**
- **Identifikationsmöglichkeiten** durch lebensnahe Protagonisten
- lektionsbegleitende **Zeichentrickfilme**



Deutsch lernen:
vhs-lernportal.de/Deutsch

A1-Deutschkurs: Jetzt auch als App!

- im Browser, auf dem Tablet und dem **Smartphone** nutzbar
- als App **auch offline zugänglich**
- Interface und Arbeitsanweisungen übersetzt in **18 Sprachen**



Deutsch lernen:
vhs-lernportal.de/Deutsch

Meine Ergebnisse

Auszeichnungen

Lektionen

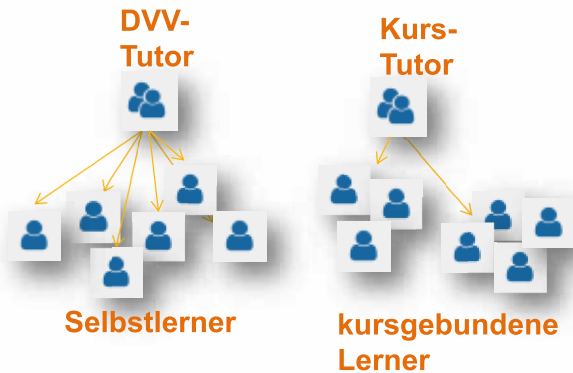
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Besondere Erfolge

50 [star] [star] [star] [star] [star] [star] [star] [star] [star] [star]

- **Motivationsbadges** fördern das systematische und anhaltende Lernen mit dem Portal

Szenarien der tutoriellen Betreuung



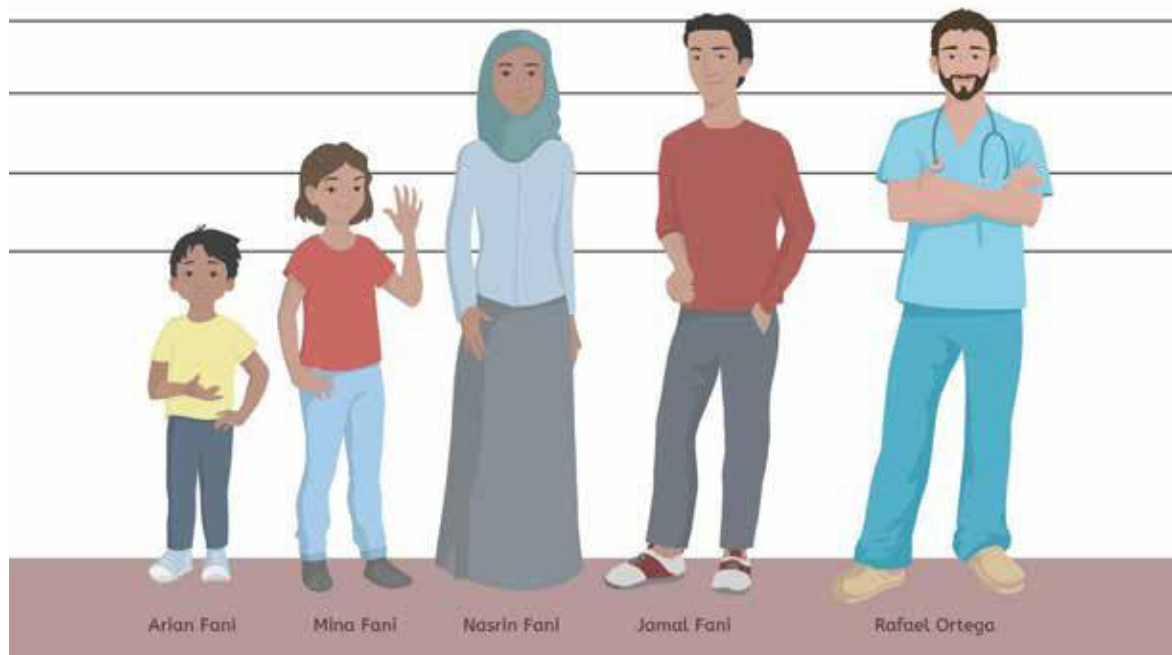
Lernende nutzen das Portal als Selbstlerner
→ Betreuung durch **DVV-Tutoren**

Lernende nutzen das Portal im Kurskontext
→ Betreuung durch **Kursleitende**, die die Tutorenrolle übernehmen

Die Tutoren ...

- sehen den Lernerfolg ihrer Gruppen und einzelnen Lerner
- können Übungen gezielt suchen und zuweisen
- korrigieren Übungen und geben Feedback zum Lernfortschritt
- können mit den Lernenden kommunizieren


Die Protagonisten des Kurses



vhs Lernportal

Deutsch lernen:
vhs-lernportal.de/Deutsch

Die Protagonisten des Kurses




Magdalena Nowak Kaja Nowak Melek Schneider Simon Schneider Gisela Lehmann Yonas Mehari

vhs Lernportal

Deutsch lernen:
vhs-lernportal.de/Deutsch

B2 Beruf



B2

B2 Beruf

Zielgruppen

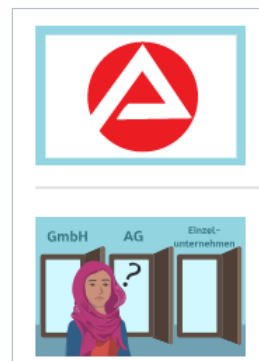
- Migranten und Geflüchtete, die das B1-Niveau abgeschlossen haben
- Teilnehmende in DeuFöV- und B2/C1-Kursen
- Teilnehmende in KomBer-Maßnahmen und allen weiteren Maßnahmen, die im Zusammenhang mit der sprachlichen Berufsvorbereitung stehen
- Arbeitnehmer/Auszubildende/Teilnehmende in beruflicher Weiterbildung mit zusätzlichem Sprachförderbedarf

B2 Beruf

Inhaltliche Schwerpunkte

Berufs- und branchenübergreifenden Themen, z. B.

- Kommunikation am Arbeitsplatz und mit Kunden
- Weiter- und Fortbildung
- Bewerbungen und Vorstellungsgespräche
- Kundenkommunikation
- Agentur für Arbeit und Jobcenter
- Mitarbeitergespräche
- Arbeitsaufträge
- Arbeitsvorgänge und -übergaben beschreiben, dokumentieren usw.



vhs Lernportal **Deutsch lernen:**
vhs-lernportal.de/Deutsch

B2 Beruf

Aufbau

20 Lektionen mit je

- 75 Übungen
- 3 Szenarien
- einem Test

Lektionen

→ hier lernen!

 **Lektion 1: Berufliche Orientierung** +

 **Lektion 2: Fort- und Weiterbildung** +

 **Lektion 3: Arbeitsagentur und Jobcenter** +

 **Lektion 4: Wirtschaft und Unternehmen** +


 **Lektion 5: Bewerbung** +


vhs Lernportal **Deutsch lernen:**
vhs-lernportal.de/Deutsch


B2 Beruf


Szenariomethode

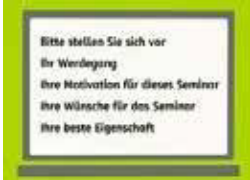
Ketten von fiktiven, handlungsbezogenen Aufgaben mit einem realistischen Hintergrund, z. B. dem Thema Weiterbildung.




















B2 Beruf

Modulare Progression

1-4 Grammatikthemen pro Lektion, die die im Integrationskurs behandelten Strukturen aufgreifen, darauf aufbauen und sie vertiefen bzw. erweitern

→ z. B. Wiederholung von Konjunktiv II und Erweiterung durch Konjunktiv I

Wenn Simon mitgekommen wäre, ...

Lesen Sie und klicken Sie die Markierungen an. Dann wählen Sie aus.



In einer kleinen Firma **ist** der Mann arbeitslos **geworden**.
In einer großen Firma **wäre** der Mann vielleicht nicht arbeitslos **geworden**.

Ohne Unterstützung **wäre** der Antrag auf Arbeitslosengeld II sehr schwierig.
Mit Unterstützung **wäre** der Antrag auf Arbeitslosengeld II nicht so schwierig **gewesen**.

Simon **ist** nicht mit Yonas zum Jobcenter **gegangen**.
Wenn Simon mitgegangen **wäre**, **hätte** er Yonas **geholfen**.

Mit einem Schulabschluss - Yonas einen Ausbildungsplatz
Ohne Schulabschluss Yonas keinen Ausbildungsplatz

Yonas pünktlich zur Arbeitsagentur
Wenn er zu spät zur Arbeitsagentur Sanktionen

Filme, Vokabeltrainer und Phrasenbuch





Filme

- A1-Filme bereits online
- am Ende einer jeden Lektion
- didaktisiert mit jeweils fünf Übungen

vhs Lernportal

Deutsch lernen:
vhs-lernportal.de/Deutsch

Filme, Vokabeltrainer und Phrasenbuch

	Vokabeltrainer
	Phrasenbuch


Vokabeltrainer und Phrasenbuch

- im Kurs A1 bereits online
- trainierbar über Wendekarten

vhs Lernportal

Deutsch lernen:
vhs-lernportal.de/Deutsch

Technische Voraussetzungen

	<ul style="list-style-type: none">• WLAN/Internetzugang• ein technisches Endgerät pro Teilnehmer*in: Computer, Laptop, Tablet oder Smartphone• ein Headset pro Teilnehmer*in• aktuelle Version der Browser Mozilla Firefox und Google Chrome• Registrierung per Handynummer oder E-Mail-Adresse• für die Arbeit im Plenum: Beamer, Lautsprecher und Laptop
---	---

Personelle Voraussetzungen

- **Basismedienkompetenz**
→ das Portal ist sehr nutzerfreundlich und intuitiv, Kursleiter benötigen keine vertieften EDV-Kenntnisse, sondern ausschließlich Grundkenntnisse für die Arbeit mit dem Computer und Internet
- **Bereitschaft der Kursleitenden, sich auf die Arbeit mit digitalen Medien einzulassen**

Zusatzmaterialien



- Postkarten, Plakate und Handreichungen zur App Einstieg Deutsch
 - EDV-Lernplakat
 - Protagonistenübersicht
 - Lehrerhandreichungen A1
 - Tutorenhandbücher
 - Postkarten und Plakate zum vhs-Lernportal
 - didaktisiertes Wimmelbild
 - Spielfigurenset
 - Curriculumübersicht (ab Frühjahr 2019)
 - EDV-Memory (bis zum Sommer 2019)
 - weitere Zusatzmaterialien sollen folgen
- kostenlos bestellbar oder digital verfügbar unter vhs-lernportal.de/Material

Input 2:

**Harald Maaßen, IMSE GmbH, Sozialpädagoge im Projekt:
Blink – „Wenn Avatare coachen“**

IMBSE steht für Institut für Modelle beruflicher und sozialer Entwicklung und ist ein berufsbezogenes Beratungs-, Bildungs- und Personalentwicklungsunternehmen. Die Gestaltung beruflicher Karrieren, die Förderung der Aus – und Weiterbildung ist dabei zentrale Aufgabe. Seit 2016 wird hier auch das Projekt blink – berufsbezogen lernen inklusiv umgesetzt. Es ist ein mediengestütztes ausbildungsbegleitendes Förderkonzept speziell für junge benachteiligte Erwachsene in der Ausbildung zur/zum Anlagenmechaniker* in für Sanitär-, Heizung- und Klimatechnik.

Ziel dieses mediengestützten Ansatzes ist es, für die Jugendlichen Angebote zu entwickeln, damit sie ihre Ausbildung erfolgreich absolvieren können. Das Projekt folgt einem integrierten Förderansatz, der fachliche und sozialpädagogische Unterstützung kombiniert. Entstanden ist ein Konzept, das Virtuelles Lernen am 3D Modell ermöglicht.



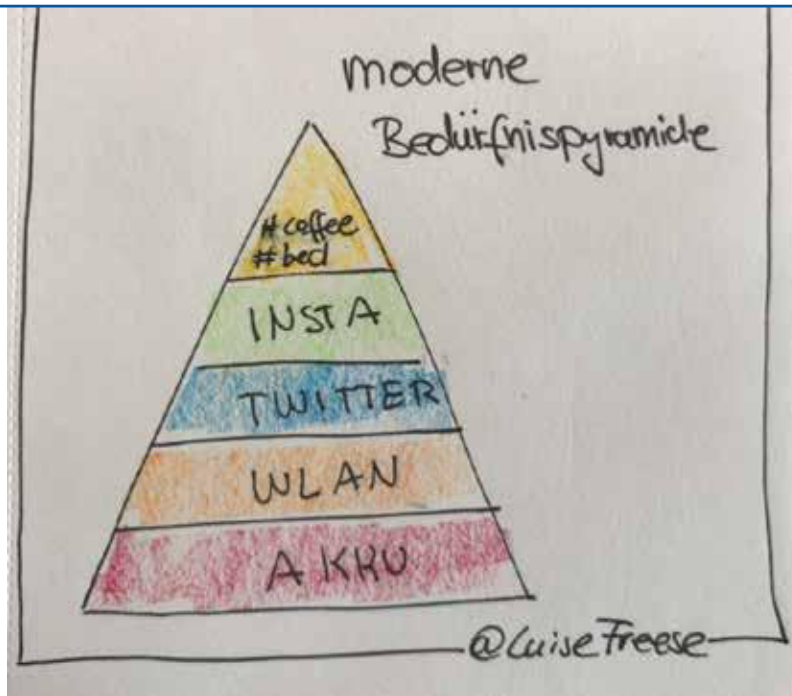
Wesentliche Aspekte sind dabei:

- Webbasiertes Lern- und Prüfungsvorbereitungstool zum selbstständigen Lernen,
- Wiederholen und Vertiefen von Lerninhalten unter Einbindung von Dokumentationsfunktionen,
- Passgenaues und individuelles Coaching im virtuellen Klassenzimmer sowie eine persönliche Unterstützung und Begleitung bei persönlichen Krisen und Konflikten am Ausbildungsplatz und in der Berufsschule.

Das Vorhaben Blink wird im Rahmen des Programms „Digitale Medien in der beruflichen Bildung (DIMEBB 2)“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und dem Europäischen Sozialfonds der Europäischen Union gefördert.

3. Weiterbildung 4.0 – Wie Avatare und Portale komplexe Lernformen ermöglichen

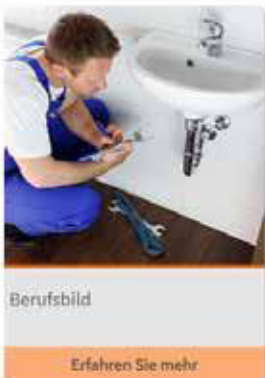
Veranschaulichung komplexer technischer Zusammenhänge am 3D Modell:



Bildungskonferenz 21.11.2018 - Jan Kluth, David Brudnitzki, Harald Maaßen

blink - berufsbezogen lernen inklusiv

Ziel des Projekts blink – berufsbezogen lernen inklusiv ist die Unterstützung der Berufsausbildung durch ein mediengestütztes ausbildungsbegleitendes Förderkonzept speziell für benachteiligte jugendliche Zielgruppen. Als Anwendungsfeld wurde der Beruf Anlagenmechaniker/in für Sanitär-, Heizung- und Klimatechnik ausgewählt. Partner im Projekt, das im Juni 2016 gestartet wurde, sind die Unternehmen DEKRA Media GmbH (Konsortialführer), IMBSE GmbH und mmb Institut GmbH. Das Projekt hat eine Laufzeit von drei Jahren. Im Rahmen eines Konzepts der assoziierten Ausbildung entwickelt blink verschiedene Unterstützungsangebote, die es benachteiligten Jugendlichen ermöglichen sollen, die Ausbildung erfolgreich zu absolvieren. Zu diesem Zweck entwickelt das Projekt einen integrierten, mediengestützten Förderansatz, der fachliche und sozialpädagogische Unterstützung kombiniert.



Bildungskonferenz 21.11.2018 - Jan Kluth, David Brudnitzki, Harald Maaßen

blink
berufsbegleitendes Lernen inklusiv

Einloggen

Benutzername:

Passwort:

Passwort vergessen?

Über das Projekt | Impressum

Bildungskonferenz 21.11.2018 - Jan Kluth, David Brudnitzki, Harald Maaßen

AUTIST ARTIST

IN & OUT
AUTISMUS UND AUSBILDUNG

Mit finanzieller Unterstützung des

EUROPÄISCHE UNION
Europäischer Sozialfonds

ESF in Nordrhein-Westfalen
by Menschen und Firmen

Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales
des Landes Nordrhein-Westfalen

Bildungs

Harald Maaßen

3. Weiterbildung 4.0 – Wie Avatare und Portale komplexe Lernformen ermöglichen

Avatare

In einer virtuellen Veranstaltung werden Sie durch einen sogenannten "Avatar" dargestellt, Ihrer grafischen Repräsentation innerhalb der virtuellen Welt.

Aktuell kann aus 40 vorgefertigten Avataren gewählt werden, die Sie beliebig farblich anpassen und mit Accessoires ausstatten können. Das macht Spaß und steigert die Wiedererkennbarkeit. Über jedem Avatar erscheint im gestarteten Programm der Name des jeweiligen Teilnehmers.

Sie sehen die Welt durch die Augen Ihres Avatars



Bildungskonferenz 21.11.2018 - Jan Kluth, David Brudnitzki,
Harald Maaßen



Bildungskonferenz 21.11.2018 - Jan Kluth, David Brudnitzki,
Harald Maaßen

„Jenen Menschen, denen es schwerfiel, sich im persönlichen Kontakt auszudrücken, oder die gar nicht sprechen konnten, boten Computernetzwerke die Chance, Kommunikation nicht nur zu verbessern, sondern überhaupt erst zu ermöglichen – und zwar ohne all die Erschwernisse, die normalerweise eine Konversation so mühsam machen, wie Blickkontakt, Körpersprache, Prosodie und die Notwendigkeit, einen guten Eindruck zu machen.♪

Die praktischen Erfordernisse der Online-Kommunikation machten es zudem nötig, dass viele Aspekte der sozialen Interaktion, die üblicherweise unausgesprochen blieben, nun klar ausgedrückt werden mussten. Emoticons (Gefühlssymbole) wie ☺ …wurden so etwas wie ein soziale Untertitelung für Menschen, denen es schwerfiel, mit Anspielungen und Hintersinn umzugehen.“♪

♪
Steve Silberman, *Geniale Störung*, S. 269

Bildungskonferenz 21.11.2018 - Jan Kluth, David Brudnitzki, Harald Maaßen

**„NUN, ALLE
INFORMATIONEN SIND
RAUSCHEN, WENN
MAN DEN CODE NICHT
KNACKT.“**

Neal Stephenson, „Snow Crash“,
Goldmann Taschenbuchausgabe, 12/95, S.
90

Bildungskonferenz 21.11.2018 - Jan Kluth, David Brudnitzki,
Harald Maaßen

3. Weiterbildung 4.0 – Wie Avatare und Portale komplexe Lernformen ermöglichen

Resümee

Beide der vorgestellten Formen des Digitalen Lernens sind im engeren Sinne „*Blended Learning*“-Formate. Sie binden bewusst Tutoren und konkrete Ansprechpartner in das Lernpaket mit ein, so dass auch immer Raum für persönliche Unterstützung, Beratung und Feedback bleibt. Es ist Teil des pädagogischen Konzeptes und aus Sicht der Referent*innen ein unverzichtbares Tool, um die Möglichkeiten des digitalen Lernens effektiv auszuschöpfen. Wichtigste Voraussetzung ist aber auch, dass die Nutzer*innen über die notwendigen Lernkompetenzen verfügen. Digitale Lernformen unterstützen das Lernen, sie ersetzen es nicht.

Wissen to go – Wie Jugendliche Apps nutzen

Die Medien-Scouts der Heinrich-Heine-Gesamtschule aus Rheinhausen stellten in diesem Workshop bei Jugendlichen beliebte Apps vor. Kompetent führten sie diese vor und standen dabei geduldig Rede und Antwort. Viele Erwachsene merkten schnell, dass sie nicht im Trend liegen und oftmals nicht so umfangreich informiert sind wie die Schüler*innen. Einige Teilnehmer*innen ergriffen auch gleich die Gelegenheit, um sich in Puncto der Handynutzung des eignen Nachwuchses¹ zu informieren.

Ein Leben ohne Handy? – Für Teenager kaum vorstellbar.

Offen und ehrlich räumten die Schüler*innen ein, dass Jugendliche bei diesen vielen Möglichkeiten, die das Smartphone bietet, am liebsten rund um die Uhr online wären. Für sie ist das Smartphone weit mehr als ein Telefon, mit dem man Nachrichten und Videos versenden kann. Es ist ein persönliches Multimediagerät, mit dem sie ihren Alltag organisieren, mit Freunden auf verschieden Art kommunizieren, Informationen erhalten, Spielen und Musik hören und vieles mehr. Nach der Jim-Studie aus dem Jahr 2016 verbringen die Teenager nahezu 92% ihrer Freizeit mit dem Handy. Mit dem Umgang der Smartphones entstehen folglich auch vielfältige Fragen und Probleme. Zu nennen sind hier u.a. Cybermobbing in sozialen Netzwerken, Porno - oder Gewaltvideos, die mangelnde Selbstregulation und Suchtgefahr, der Umgang mit „Big Data“ und „Fake-News“ sowie Urheberrechte und Datensicherheit.

Medien-Scouts in der Schule

Daher ist das Projekt „Medien-Scouts“ der Landesanstalt für Medien NRW ein wichtiges Angebot für die Sekundarstufe I. Das Konzept beruht auf dem Leitgedanken, dass sich Schüler*innen gegenseitig unterstützen können (Peer-Education-Ansatz). Jugendliche beraten Mitschüler*innen in medienbezogene Fragestellungen. Die Medien-Scouts der Heinrich-Heine-Gesamtschule haben mit diesem Projekt sehr gute Erfahrungen gemacht. So sind sie als Medienscouts nicht nur selbst kompetenter in der eignen Mediennutzung geworden, sondern haben auch ihre kommunikativen Kompetenzen weiterentwickelt, können ihr Wissen kompetent und souverän anwenden und zeigten keinerlei Scheu, sich mit den erwachsenen Workshopteilnehmer*innen auszutauschen.

Souverän durch den Workshop geführt

Mithilfe eines Beamers präsentierten die Schüler*innen für die Teilnehmer*innen leicht nachvollziehbar die Apps. Sie demonstrierten, was Jugendliche alles mit den Apps

¹ Mpfs: Basisuntersuchungen zur Mediennutzung (2016), www.mpfs.de/studien/jim-studie/2016

4. Wissen to go – Wie Jugendliche Apps nutzen

machen können und zeigten aber auch sehr souverän Gefahren und Risiken auf. „Wir informieren Schüler*innen auch darüber, wie Kinder und Jugendliche ihre Handys sicherer machen und die Apps nutzen können. Und was man lieber lassen sollte: Das Netz vergisst nie! Man kann uns auch bei Cyber-Mobbing ansprechen. Manchmal fällt es den Betroffenen leichter, sich erstmal an einen Schüler zu wenden, bevor sie mit einem Erwachsenen reden.“



Zu den beliebtesten Apps, die die Medien-Scouts in ihrem Repertoire hatten, zählen WhatsApp, Snapchat und Instagram, Youtube, TikTok, Pinterest und Games wie z.B. Clash of Clans und Clash Royal. Besonders beliebt ist *WhatsApp*. Nachrichten können leicht verschickt werden und Antworten lassen in der Regel nicht lange auf sich warten. Natürlich gibt es auch Gruppenchats, in denen garantiert immer eine Freundin oder ein Freund online ist. Verabredungen lassen sich so schnell und unkompliziert treffen. Ebenso lassen sich die eigenen Standorte oder Treffpunkte an andere versenden. *Snapchat* ist für viele Jugendliche eines der wichtigsten sozialen Netzwerke. Über diese App können Nachrichten, Bilder und Videos verschickt werden. Das Besondere daran ist, dass der Absender sogar bestimmen kann, wie lange diese auf dem Handy des Empfängers sichtbar sind. Fotos und Videos können dabei nicht aus dem Handyspeicher hochgeladen werden. Außerdem können sogenannte *Stories* (Fotos oder Videos) online gestellt werden, die für alle Snapchat-User sichtbar sind. Jugendliche folgen neben ihren Freunden gerne Youtubern und anderen Stars auf Snapchat, d.h. sie können sich hier ansehen, was diese den ganzen Tag über so machen. Auf *Instagram* werden Fotos (und Videos) gepostet. Eigene Bilder kann man mit Hilfe der App ganz einfach mit dem passenden Filtern bearbeiten.

Ursprünglich konnten die User auf *Youtube* zunächst nur eigene Videos einstellen. Youtube hat sich in den letzten Jahren weiterentwickelt. Die Monetarisierung der Videos, vor allem in den Bereichen Mode, Beauty und Musik, ließ diese professioneller werden und brachte die „Berufe“ des „Youtuber“ und „Influencer“ hervor. Das Angebot ist vielfältig, zu finden sind: Film- und Fernsehausschnitte, Musikvideos, Trailer, Sportvideos, vielfältige Dokumentationen aber auch Klamauk und Comedy. Die User haben die Möglichkeit, mit einem „mag ich“ oder „mag ich gar nicht“ die Videos zu bewerten.

TikTok ist ein Videoportal für die Lippsynchronisation für Musikvideos und andere kurze Videoclips. Pinterest ist ein soziales Netzwerk, mit dem die User Ideen für ihren Lifestyle oder Hobbys entdecken und sich diese auf virtuellen Pinnwänden merken können. Besonders angesagt sind aber auch die verschiedenen Games wie z. B. *Clash of Clan* und *Clash Royal*. Diese Strategiespiele können auch online gespielt werden. Der Download ist kostenlos und durch Zusatzkäufe können die Spiele beschleunigt werden. Zweifelsfrei machen sie Spaß, können aber schnell zur Kostenfalle werden.



Die Medien-Scouts der Heinrich-Heine-Gesamtschule, Rheinhausen

Resümee und Ausblick

Nach einem lebendigen Workshop und anregendem Austausch waren sich die Teilnehmer*innen einig: Smartphones gehören zum Alltag der Schüler*innen. In der Regel entwickeln sie ihre Fertigkeiten im Umgang mit dem Smartphone nicht in der Schule. Vielmehr erwerben sie ihr Wissen durch Eltern und Freunde oder einfach durch Ausprobieren. Auf keinen Fall sollten sie damit alleine gelassen werden. Da sich aber auch viele Eltern und Lehrer*innen mit diesem Thema überfordert fühlen, ist das Medien-Scout Projekt gut geeignet, einen reflektierten Umgang mit den Smartphones bei Schüler*innen, Eltern und Lehrer*innen zu fördern und zu unterstützen. Insbesondere die Schüler*innen wünschen sich, dass Smartphones auch verstärkt im Unterricht genutzt werden sollten. Insofern wäre hier ein Fortbildungsbedarf für Lehrer*innen auszumachen, wie sie Smartphones sicher und sinnvoll im Unterricht einsetzen und damit das Lernen motivierender gestalten können. Allerdings wurde in diesem Zusammenhang auch nicht verkannt, dass Jugendliche bereits 92% ihrer Freizeit mit ihrem Handy verbringen und Schule auch diesem Umstand Rechnung tragen sollte.

Medienscouts NRW

Das Projekt Medienscouts NRW unterstützt Schulen dabei, präventiv Probleme wie Cybermobbing, Datenmissbrauch, Fake-News oder exzessive Mediennutzung im schulischen Alltag aufzugreifen und zu bearbeiten.

Wesentlich für den Erfolg des Projektes ist die konsequente Anwendung des Peer-Education Ansatzes. Jugendliche beraten als Medienscouts Schülerinnen und Schüler bei ihrer Mediennutzung und beantworten ihnen die Fragen, die sich ihnen rund um die Themen Smartphone-Nutzung, Soziale Netzwerke, Internet & Co. stellen. Mit Hilfe des Projektes lernen und vermitteln Schülerinnen und Schüler die Kompetenzen, die Voraussetzung sind für einen sicheren, fairen und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien. Damit kann das Projekt wesentlich zu einer erfolgreichen Strategie der Digitalisierung der Bildung beitragen. Zugleich erfolgt die Projektarbeit zwischen Schülerinnen und Schülern und Lehrkräften auf Augenhöhe und stellt damit eine neue Form des Lehrens und Lernens dar. Diese jugendgerechte Vermittlung von Medienkompetenz garantiert, dass sich die Beratungsangebote an den Problemen und Bedarfen der Jugendlichen orientieren.

Seit dem Start im Jahr 2011 nehmen an ca. 700 Schulen über 3.500 Schülerinnen und Schüler und mehr als 1.600 Beratungslehrkräfte an dem Projekt teil. Zum Erfolg des Projekts tragen eine Vielzahl wichtiger Partner in den Kommunen wie die Medienzentren, die Kompetenzteams, die Regionalen Bildungsbüros, die Schulämter, die Jugendämter, die Polizei- und Suchtpräventionsstellen, etc. bei.

Die Ausbildung im Rahmen des Projekts richtet sich schulformübergreifend an Schülerinnen und Schüler der Klassenstufe 8 einer Schule der Sekundarstufe I. Pro Schule können bis zu 4 Medienscouts und je 2 Beratungslehrkräfte ausgebildet werden. An einer Ausbildung nehmen gleichzeitig bis zu 10 Schulen aus einem Kreis oder einer kreisfreien Stadt in NRW teil. Die Ausbildung wird von zwei durch die Landesanstalt für Medien NRW qualifizierten Referierenden durchgeführt und beinhaltet die Schwerpunktthemen:

- Internet und Sicherheit,
- Soziale Netzwerke,
- Smartphone,
- Digitale Spiele,
- Beratungskompetenz,
- Kommunikationstraining und
- Soziales Lernen.



Um das Angebot weiterhin zu verstetigen und um der schnellwandelnden Medienwelt gerecht zu werden, bietet die Landesanstalt für Medien NRW zudem eintägige Aufbauworkshops an, für die sich Kreise und kreisfreie Städte in Absprache mit den jeweiligen Schulen bewerben können. Die Aufbauworkshops richten sich an alle teilnehmenden Medienscouts und Beratungslehrkräfte in einem Kreis oder einer kreisfreien Stadt. Die Aufbauworkshops umfassen derzeit die Themen „Fake News“, „Influencer“ und „Nachwuchsgewinnung“.

Das Projekt Medienscouts NRW ist bundesweit ein Leuchtturmprojekt. Der sehr positive kommunale Zuspruch seit dem Beginn des Projekts in 2011 bestätigt das Konzept in hohem Maße. Das Projekt Medienscouts NRW wird seit dem Schuljahr 2019/20 durch das Ministerium für Schule und Bildung NRW gefördert.

Sie möchten teilnehmen? Haben Sie noch Fragen?

„Medienscouts NRW“ ist ein Projekt der



Kontakt:

Telefon Projektbüro: 0211/77007-138

E-Mail: projektbuero@medienscouts-nrw.de

Markt der Möglichkeiten

Auch in diesem Jahr präsentierten wichtige Partnerinstitutionen der Bildungsregion Duisburg verschiedene Projekte auf der Bildungskonferenz. Bei einem Rundgang auf dem Markt der Möglichkeiten konnten die Teilnehmer*innen der Konferenz sich über verschiedene Bildungsangebote informieren und einen Einblick in die vielfältigen Möglichkeiten gewinnen, die die Digitalisierung in der Praxis bietet.

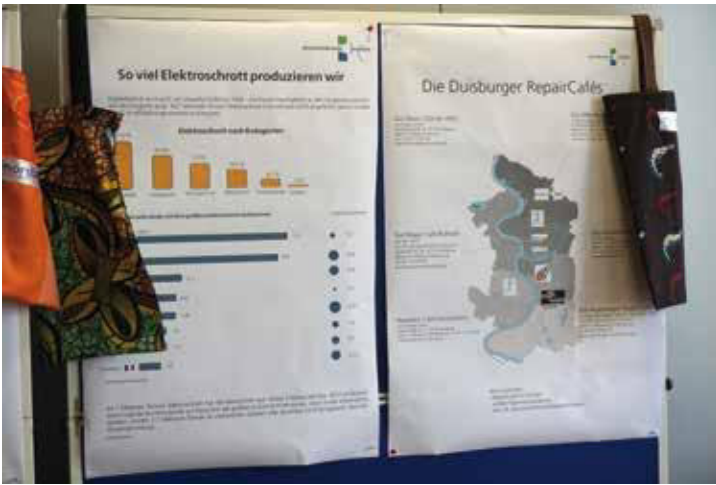
An elf Ständen kamen die Teilnehmer*innen mit den Institutionen ins Gespräch und erhielten Informationsmaterial zu unterschiedlichsten Themen mit digitalem Bezug.

„Markt der Möglichkeiten“ auf der 5. Duisburger Bildungskonferenz am 21.11.2018

Arbeitskreis Familie (Duisburger Familienbildungsstätten)	www.drk-duisburg.de/angebote/sozialarbeit/familienbildungswerk/
Bildung als Chance	www.haniel-stiftung.de/bildungschancen/kooperationsprojekt-bildung-als-chance
Büro Bildungsregion Duisburg	www.duisburg.de/microsites/bildungsregion_duisburg/index.php
Campus Marxloh	www2.duisburg.de/micro/eg-du/medienneu/3001_IHK_DU-Marxloh_Managementfassung_2017.pdf
Evangelisches Bildungswerk im Kirchenkreis Duisburg	https://ebw-duisburg.de/
Green-Institut	http://wordpress.green-institut-rhein-ruhr.de
Interkulturelle Beratung (KI)	www.duisburg.de/vv/produkte/pro_du/dez_vi/vi-01/interkulturelle_beraterinnen_und_berater.php
IT-Improvement Deutschland GmbH	www.it-improvement.com/
Labdoo.org in Kooperation mit den Wirtschaftsbetrieben Duisburg	www.labdoo.org/de/LabdooD www.wb-duisburg.de/Umweltpaedagogik/Abfallberatung.php
Schulmedienzentrum, Lernen 25	www2.duisburg.de/stadtbib/standorte/schulmedienzentrum/smz.php
Deutscher Volkshochschul- Verband e.V.	www.dvv-vhs.de

Markt der Möglichkeiten





Resümee

Liebe Leserin, lieber Leser,

unsere fünfte Duisburger Bildungskonferenz hat noch einmal unterstrichen, dass das gemeinsame Gestalten von Bildung im Kontext der Digitalisierung viel mehr ist, als das reine Zurverfügungstellen von Hard- und Software.

Sicherlich sind entsprechende Mindestanforderungen an die Infrastruktur alles andere als zu vernachlässigen, weshalb die von Bund und Land auf den Weg gebrachten Programme (Gute Schule 2020 / Digitalpakt u.a.) wichtige Unterstützung der Bildungsregion Duisburg darstellen.

Die unter dem Titel *„Bildung 4.0 – Digitalisierung gemeinsam gestalten“* durchgeführte Bildungskonferenz hat allen Mitwirkenden vor Augen geführt, dass es darüber hinaus vor allem darum gehen muss, Medienkompetenz zu entwickeln und fördern. Digitale Medien sind aus unserer Lebens- und Arbeitswelt nicht mehr wegzudenken. Auch die Schulen sind daher gefragt, den Umgang mit ihnen zu vermitteln. Und sie können ihre Vorteile nutzen: Statt mit Tafel und Kreide unterrichten immer mehr Lehrer*innen mit Whiteboards. Online-Lernprogramme begleiten oder ergänzen die Übungen auf Papier. Sinnvoll eingesetzt können digitale Medien Motivation und Lernerfolg im Unterricht steigern. Der mit freundlicher Unterstützung auf unserer Konferenz von unserem Schulamt durchgeführte Workshop hat dies eindrucksvoll aufgezeigt.

Dass der Einsatz und die erste Vermittlung von Medienkompetenz auch schon vorher möglich ist und gelingen kann zeigten uns die Praxisbeispiele, die uns Expert*innen aus Duisburger Kindertageeinrichtungen in dem Workshop *„Tablets & Co. – Wie digitale Medien in der Kita eingesetzt werden“*.

Medienkompetenz ist mehr als das Handy zu nutzen und/oder im Internet zu surfen. Dies zeigten uns die Medienscouts der Heinrich-Heine-Gesamtschule aus Rheingausen. Sie haben sowohl in ihrem Workshop als auch während der anschließenden Podiumsdiskussion unter Beweis gestellt, dass ein aufgeklärter und verantwortungsbewusster Umgang mit den neuen Medien erlernbar und auch von Jugendlichen an Jugendliche vermittelbar ist.

Über die Möglichkeiten und Bedeutung der neuen Medien im Bereich der Erwachsenenbildung informierten Vertreter*innen des Deutschen Volkshochschulverbandes und Duisburger Bildungsträger. Dabei wurden nicht nur die Chancen sondern auch die Grenzen eines didaktisch-methodischen sinnvollen Einsatzes diskutiert.



Allen, die die erfolgreiche Umsetzung der vorgestellten Workshops auf der fünften Duisburger Bildungskonferenz ermöglicht haben, gilt unser herzlicher Dank. Unser Dank geht auch an Frau Prof. Dr. Schelhowe, die mit ihrer Keynote einen inspirierenden Input für die Workshops geliefert hat.

Besonders bedanken möchte ich mich bei Frau Dammüller für ihre Moderation am Veranstaltungstag, aber auch für die intensive Vorbereitung derselben. Eine Duisburger Bildungskonferenz ohne die belebende und exzellent vorbereitete Moderation von ihr ist kaum noch verstellbar.

Abschließend möchte ich mich aber auch bei meinem Team des Büros Bildungsregion Duisburg herzlich bedanken, dem es auch diesmal wieder gelungen ist, eine hervorragende Kombination gelungener Praxisbeispiele aus Duisburg mit inspirierenden neuen Impulsen für die Konferenz zu gewinnen.

Klaus Peter Müller

Leiter Büro Bildungsregion Duisburg

Teilnehmerkreis

Agentur für Arbeit Duisburg
Amt für Schulische Bildung
Amt für Soziales und Wohnen
Apeiros e.V.
Auridis gGmbH
AWO Familienbildung
AWO Integrations gGmbH
AWO-Duisburg e.V.
Bezirksregierung Düsseldorf
Bildungsakademie Ruhr GmbH
Bildungszentrum Handwerk der Kreishandwerkerschaft Duisburg
Bürgerhaus Hagenshof
Bürgerstiftung Duisburg
Büro Bildungsregion Duisburg
Caritasverband Duisburg e. V.
Chancenwerk e.V.





Comenius-Schule, GHS Reichenberger Straße
Deutsche Angestellten-Akademie GmbH
Deutsches Rotes Kreuz Kreisverband Duisburg e. V.
Dezernent für Familie, Bildung und Kultur der Stadt Duisburg
DGB Jugend Niederrhein
Die Kurbel Oberhausen
DRK-Familienbildungswerk Duisburg
Duisburger Werkkiste
Elly-Heuss-Knapp-Gymnasium
Entwicklungsgesellschaft Duisburg mbH
EuBiA Rhein Ruhr Ost GmbH
Evangelisches Bildungswerk Duisburg
Evangelisches Schulreferat Duisburg Niederrhein
Fachoberschule an der Kantstraße
Flüchtlingsbeauftragter der Kath. Kirche
Fraktion Bündnis 90/Die Grünen
Franz Haniel & Cie. GmbH
Gertrud-Bäumer-Berufskolleg
Gesamtschule Duisburg-Mitte
Gesamtschule Emschertal - IQC
Gesamtschule Globus am Dellplatz
Gesellschaft für Beschäftigungsförderung Duisburg
GGS Kampstraße
GGS Sandstraße
GGS Vennbruchstraße
GGS Zoppenbrückstraße



GHS Beim Knevelshof
Grafschafter Diakonie gGmbH
Green-Institut-Rhein-Ruhr
GSI SLV BZ RR
Gustav-Stresemann-Realschule
Haniel Stiftung
Herbert-Grillo-Gesamtschule
Hochschule Düsseldorf
Institut für Jugendhilfe
Interkulturelle Beraterinnen
Intern. Jugend- und Kulturzentrum Kiebitz e.V.
Internationale Initiative Hochfeld e.V.
Jobcenter Duisburg
Jugendamt
Jugendhilfeausschuss
KH Qualifizierungs- und Vermittlungs-GmbH
Kinder- und Jugendzentrum RiZ - Regionalzentrum Nord
Kindertageseinrichtung und Familienzentrum Beeck
Kindertageseinrichtung und Familienzentrum Bertramstraße
Kindertageseinrichtung und Familienzentrum Johanniterstraße
Kindertageseinrichtung und Familienzentrum Kampstraße
Kindertageseinrichtung und Familienzentrum Leibnizstraße
Kindertageseinrichtung und Familienzentrum St. Peter
Kommunales Integrationszentrum Duisburg

Koordinationsstelle Schulsozialarbeit
Landesverband der VHS von NRW
Lebenshilfe Duisburg
Lern-Bildungsoase
Ler(n)ende Euregio
Niederrheinische IHK Duisburg-Wesel-Kleve
Oberbürgermeister der Stadt Duisburg
Papilio e.V.
Piratenpartei Duisburg
Polizei Duisburg
qualINETZ Beratung und Forschung GmbH
Ratsfraktion DIE LINKE. Duisburg
Realschule Fahrn
Referat für Gleichberechtigung und Chancengleichheit
Regenbogen Duisburg GmbH
Regionalagentur NiederRhein
ROC Graafschap College
RuhrFutur gGmbH
Ruhr-Universität Bochum
Schulamt für die Stadt Duisburg
Schulen im Team
Soziale Dienste/Runder Tisch Marxloh e.V.
Sozialwissenschaftliches Umfragezentrum - SUZ
SPD-Bundestagsfraktion
Sprachförderung e.V. Duisburg, KI
Stabsstelle für Wahlen, Europaangelegenheiten und Informationslogistik, I-03
Stadtbibliothek Duisburg
Stadtsportbund Duisburg e.V.
Stiftung: Bildung! Egitim!
Tausche Bildung für Wohnen e.V.
Teach First Deutschland
Transferagenturen für Großstädte
Universität Duisburg-Essen
Volkshochschule Duisburg
Volkshochschule Duisburg
Willy-Brandt-Berufskolleg
Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Duisburg
ZIUMA e.V.
ZOF e.V.



Moderation

Durch den Tag führte Edda Dammüller.

Edda Dammüller wurde mitten im Rheinland geboren, wuchs aber an der Nahtstelle von Rheinland und Ruhrgebiet auf. Nach dem Abitur in Hattingen volontierte sie bei einer Tageszeitung in Wuppertal und war mehrere Jahre lang als Lokalredakteurin angestellt, bis sie kündigte, um ein Studium der Geschichte und Politik in Düsseldorf aufzunehmen. Gleichzeitig begann sie als freie Mitarbeiterin beim WDR zu arbeiten - zunächst im Studio Wuppertal, dann mit dem Start von Eins Live 1995 in dessen Nachrichten-Redaktion in Köln. Inzwischen ist das Studium längst abgeschlossen, die Tochter volljährig und der Wohnsitz der Familie seit 20 Jahren Düsseldorf. Im WDR arbeitet Edda Dammüller als Moderatorin bei WDR 5, als Autorin beim „ZeitZeichen“ und immer noch als freiberufliche Redakteurin und Präsentatorin in den Weltnachrichten des Hörfunks. Daneben moderiert sie Podiumsdiskussionen, Tagungen und Messen.

Tagungsstätte

Kaufmännisches Berufskolleg Duisburg-Mitte

Ein Ort der Wirtschaftskompetenz, in dem Lernen im Mittelpunkt steht und Unterricht einen Wert darstellt.

Kompetenz

Wir wollen unsere Schülerinnen und Schüler

- bestmöglich auf die Anforderungen der Berufswelt und Studienwelt vorbereiten,
- dabei unterstützen, mit hohem Erfolg ihre Abschlüsse zu erreichen,
- auf dem Weg zu ihren persönlichen, schulischen und beruflichen Zielen begleiten, zu lebenslangem Lernen ermutigen und befähigen.

Wir sind eine Schule, die auf Qualität und Leistungsniveau achtet und den Schülerinnen und Schülern Lösungsstrategien für Probleme im Arbeitsleben vermittelt.

Bildung

Unsere Schule ist ein Ort

- der gelebten Chancengleichheit,
- der Erziehung zu eigenständigem und verantwortungsbewusstem Handeln,
- der Zusammenführung von Schülerinnen und Schülern aus verschiedenen Kulturen, der Vermittlung von fachlichem und allgemeinbildendem Wissen, der alle Schülerinnen und Schüler individuell nach ihren Voraussetzungen und Möglichkeiten fördert und fordert.

Wir sind eine Schule, die in ihrer kaufmännischen Tradition grundlegende Werte des täglichen Miteinanders lebt und auf eine Begegnung mit der Zukunft vorbereitet.

Miteinander

Wir setzen uns ein

- für ein offenes und vertrauensvolles Klima zwischen allen Beteiligten,
- für einen respektvollen und höflichen Umgang miteinander,
- für eine Atmosphäre gegenseitiger Wertschätzung und Unterstützung,
- für einen regen Austausch mit unseren außerschulischen Partnern,
- für ein Miteinander der verschiedenen Kulturen.

Wir sind eine Schule mit klaren Zielen, Vorstellungen und Regeln.

Leitziele

- Wir entwickeln unsere menschlichen und fachlichen Kompetenzen immer weiter.
- Wir unterrichten praxisnah und schülerorientiert.
- Wir legen Wert darauf, Selbstständigkeit, Team- und Kommunikationsfähigkeiten zu fördern.
- Wir achten in unserer Schule auf Transparenz, Nachhaltigkeit und Mitsprache.
- Wir bemühen uns um eine Optimierung der Schulorganisation.
- Wir entwickeln unsere Schule unter aktiver Mitwirkung aller Beteiligten weiter.
- Wir legen Wert auf Kooperation und Erfahrungsaustausch innerhalb des Kollegiums.
- Wir fördern die Selbstständigkeit und Eigenverantwortung der Bildungsgänge bei der Erfüllung ihres Erziehungs- und Bildungsauftrags.
- Wir achten auf Sicherheit und fördern die Gesundheit unserer Schülerinnen und Schüler und unserer Lehrerinnen und Lehrer.

Links und Literaturhinweise

Büro Bildungsregion Duisburg

www.duisburg.de/bildungsregion

Netzwerk Weiterbildung

www.weiterbildung-duisburg.de/

Kommunale Koordinierung

www.kommunale-koordinierung.com/

Schulen im Team

www.schulen-im-team.de/

Duisburger Integrationslandkarte

<https://integrationslandkarte-duisburg.de/>

Marion Lepold/Monika Ullmann; Herder-Verlag

*Digitale Medien in der Kita – Alltagsintegrierte Medienbildung
in der pädagogischen Praxis*

Alltagsintegrierte Medien- und Sprachbildung in Kindertageseinrichtungen –
Handreichung mit Aktivitäten für die Praxis, Landesanstalt für Medien NRW

http://publikationen.medienanstalt-nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=411

Antje Bostelmann/Christian Engelbrecht

Eltern in Krippe und Kita gut informieren

Antje Bostelmann/Michael Fink

Digital Genial

Klicksafe.de – Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz bietet eine Vielzahl
von Materialien für Eltern, Lehrkräfte, Kinder und Jugendliche rund um das Thema
„Digitale Medien“

www.klicksafe.de/materialien/

Vortrag von Prof. Dr. Heidi Schelhowe zum Thema „Digitalisierung“ auf der
Bildungskonferenz:

www.youtube.com/watch?v=KNikrop5T9Q&list=PLHvAEoBSIvuAm7r1Emq0xcEu-AaDDXpi2c&index=4&t=0s

Impressum ■■■

Herausgegeben von:

Stadt Duisburg
Der Oberbürgermeister
Dezernat für Familie, Bildung und Kultur, Arbeit und Soziales
Büro Bildungsregion Duisburg
Burgplatz 19
47051 Duisburg
Telefon: 0203 283-3844
E-Mail: bildungsregion@stadt-duisburg.de
Homepage: www.duisburg.de/bildungsregion

Konzept, Redaktion und schriftliche Dokumentation der Veranstaltung:

Büro Bildungsregion Duisburg (Franca Biermann, Antje Confurius, Klaus Peter Müller, Ulrike Neumann, Nicole Weber)

Fotos:

Titelmotiv: pedrosek, 123rf.de
Foto von OB Sören Link: Zoltan Leskovar
Foto von Thomas Krützberg: Uwe Köppen, Stadt Duisburg
Fotos der Veranstaltung: Uwe Köppen, Stadt Duisburg
und Frank-M. Fischer, Fotograf

Gestaltung, Druck und Verarbeitung:

Ulrich Overländer, artefact, Duisburg
Druckcenter der Stadt Duisburg
Francisco Gonzales Buchbinderei GmbH, Duisburg

Danksagung:

Für die freundliche Unterstützung der Veranstaltung danken wir dem Kaufmännischen Berufskolleg Duisburg-Mitte

Duisburg, März 2020

„Die Digitalisierung beeinflusst den Alltag unserer Kinder und Jugendlichen sowie den der Bildungsanbieter unserer Region bereits heute nachhaltig. Wie das geschieht, sollten wir gemeinsam gestalten!“

Sören Link, Oberbürgermeister der Stadt Duisburg
und Thomas Krützberg, Beigeordneter für Familie, Bildung und Kultur,
Arbeit und Soziales der Stadt Duisburg, im Grußwort zu dieser
Dokumentation.