


Programm

2022/3


THE BASEMENT

Virtual Reality in der historisch-politischen Bildung


Test & try

 [Mission] Virtual-Reality-Angebote zu sensiblen Themen ausprobieren und reflektieren

 [Termin] 21.09.2022, 16:00-18:00 Uhr

 [Inhalt] Zu Beginn des Workshops erkunden die Teilnehmenden VR-Angebote zu drei verschiedenen sensiblen Themen: zum Holocaust (Anne Frank House VR), zur Flucht aus Syrien (Clouds over Sidra) und zum Rassismus in den USA (Traveling While Black). Im Anschluss werden die immersiven Erfahrungen gemeinsam reflektiert und diskutiert, ob VR-Angebote sinnvoll zur Erschließung sensibler historischer und politischer Themen genutzt werden können und ob sie sich dabei zur Wahrnehmung anderer Perspektiven und zur Entwicklung von Empathie eignen könnten. Ausgehend von einer Unterrichtsidee werden abschließend Einsatzmöglichkeiten im Unterricht besprochen. Teilnehmende, die mit ihren Schüler*innen die VR-Angebote im Basement nutzen möchten, können dazu im Anschluss gerne einen Termin vereinbaren.


 [Zielgruppe] Lehrer*innen


 [Outcome] Die Teilnehmenden nehmen Erfahrungen mit VR-Angeboten zu historischen und politischen Themen und konkrete Ideen für den Unterricht mit.


 [Team] Janina Becker, Maren Tribukait

Was tun (mit) Medien?


Eine Methode zur Reflexion und Gestaltung des Medieneinsatzes im Unterricht

 [Mission] Medienhandeln in der Schule reflektieren – und für die Unterrichtsplanung und Schulentwicklung lernen

 [Termin] 05.10.2022, 13:00-18:30 Uhr

 [Inhalt] Wie verändert die Einführung digitaler Medien die Schulkultur? Welche Auswirkungen haben diese Veränderungen auf die Rollen von Lehrkräfte und Schüler*innen? Welche didaktischen Herausforderungen ergeben sich in neuen Lernumgebungen? Die Medienkonstellationsanalyse bietet ein grundlegendes Raster, um unterschiedlichste Medien (oder besser: Medienkonstellationen) – vom direkten Gespräch bis zum digitalen Whiteboard – zu analysieren und kritisch zu reflektieren. Anhand der praktischen Erfahrungen der Teilnehmenden wird eine Methodik vermittelt, die den Ausgangspunkt einer kritischen Medienreflexion darstellen kann.

 [Zielgruppe] Lehrer*innen

 [Outcome] Die Methodik bietet den Teilnehmenden eine Grundlage, um Schulentwicklungsprozesse (z.B. Medienkonzepte) zu gestalten und didaktische Entscheidungen zu treffen.


 [Team] Andreas Weich, Philipp Deny

Decide and Survive


Planspiele im Unterricht

 [Mission] Ein Planspiel unter die Lupe nehmen und Einsatzmöglichkeiten kennen lernen

 [Termin] 10.11.2022, 15:30-19:00 Uhr

 [Inhalt] Gerade das tagespolitische Geschehen rückt Fragen der Friedens- und Konfliktforschung auch im Unterricht in den Vordergrund. Darüber mit Schüler*innen zu sprechen und Prozesse nachvollziehbar abzubilden kann eine Herausforderung sein. In dieser Veranstaltung stellen wir hierfür die Methode „Planspiel“ anhand decide-and-survive vor. Dieses Planspiel bildet das Grundgerüst internationaler politischer Prozesse ab: Territorialstaaten, die in eigener Souveränität wirtschaftliche, diplomatische und militärische Entscheidungen treffen und ihre Koexistenz selbst gestalten. Die Teilnehmenden spielen selbst das Spiel und haben die Gelegenheit, gemeinsam mit dem Entwickler über Vor- und Nachteile, Hürden und Potenziale für den Unterrichtseinsatz zu diskutieren.


 [Zielgruppe] Lehrer*innen

 [Outcome] Die Teilnehmenden lernen die Prinzipien von Planspielen und Gamedesign-Aspekten und das Spiel decide-and-survive kennen. Aus den Erkenntnissen entwickeln wir gemeinsam Einsatzszenarien für den Unterricht.


 [Team] Janina Becker, Steven Kawalle

Digitale Schnitzeljagd


Laufen, lernen, suchen, finden!

 [Mission] Draußen und in Bewegung lernen: mit digitalen Tools Schnitzeljagden gestalten!

 [Termin] 21.11.2022, 16:30-18:30 Uhr (online) & 23.11.2022, 15:30-18:30 Uhr

 [Inhalt] In dieser Veranstaltung werden Möglichkeiten für lehrreiche digitale Schnitzeljagden vorgestellt. In der ersten von zwei Veranstaltungen werden dafür Grundlagen zu Game-based Learning erarbeitet sowie Anleitungen zu praktischen Umsetzungen und das Tool Actionbound vorgestellt. Diese findet online statt. In der zweiten Veranstaltung, sind die Teilnehmenden eingeladen, das Tool in The Basement auszuprobieren und erste Spielideen zu entwickeln. So können wir erste Ideen konkretisieren und diskutieren die Möglichkeiten und Grenzen des Unterrichtseinsatzes sowie die spielerischen Elemente.


 [Zielgruppe] Lehrer*innen

 [Outcome] Die Teilnehmenden erarbeiten eigene Unterrichtskonzepte und setzen erste Spielideen praktisch um.


 [Team] Janina Becker, Katharina Poltze


Neue Menschenbilder – neues Denken?


Brauchen wir ein postmaterialistisches Bildungsparadigma?

 [Mission] Reflexion über die aktuellen Welt- und Menschenbilder und Brainstorming über die Möglichkeiten des Quantendenken in der Bildung

 [Termin] 15.09.2022, 16:00-18:00 Uhr

 [Inhalt] Anhand ausgewählter Kinder- und Schulbücher werden neue Welt-, Menschen- und Gottesbilder rekonstruiert, die in Zusammenhang mit den Technologien der ersten und zweiten Generation wie z.B. Transhumanismus, Nanotechnologien und Quantencomputern entstanden sind. In der Veranstaltung diskutieren wir entsprechende Schulbuchabschnitte und analysieren diese auf deren Zielsetzungen, transportierte Welt- und Menschenbilder und bringen sie in Zusammenhang mit dem humanistischen und materialistischen Weltbild. Ausgehend von den Technologien, die Jugendliche im Alltag stets verwenden, diskutieren wir weiter, warum das Wissen über die quantenmechanischen Gesetze – neben dem Wissen über die klassischen physikalischen Gesetze – in der Bildung relevant ist und welche Bildungsimplicationen sich daraus ergeben können.

 [Zielgruppe] Lehrer*innen und Multiplikator*innen

 [Outcome] Die Teilnehmenden können die Inhalte der Fortbildung für einen fächerübergreifenden Unterricht anwenden, diskutieren und weiterentwickeln, da sie sowohl für die MINT als auch für die Werteerziehung und gesellschaftsbildende Fächer relevant sind.


 [Team] Zrinka Stimac

#stories @lessons

Wissensvermittlung durch Social Media Profile

 [Mission] Erfolgskriterien von Social Media Profilen für den Unterricht nutzen!

 [Termin] 28.09.2022, 16:30-18:30 Uhr (online) & 06.10.2022, 15:30-18:30 Uhr

 [Inhalt] Die erste von zwei Veranstaltungen findet online statt, hier stellen wir Digital Storytelling vor und nähern uns dem Konzept durch die Analyse von Social Media Profilen: Was passiert auf den Kanälen? Welche Profile sind erfolgreich und warum? Welche Geschichten werden erzählt und wie? Wir betrachten daran anschließend konkrete Beispiele aus der Wissensvermittlung über Social Media (z.B. historische Persönlichkeiten in Instagram-Profilen, ...). In dem zweiten Termin, der in The Basement stattfindet, probieren wir selbst aus, Profile zu erstellen und gestalten konkrete, fachbezogene Konzepte für den eigenen Unterricht.

 [Zielgruppe] Lehrer*innen

 [Outcome] Die Teilnehmenden erarbeiten ein eigenes und anwendbares Unterrichtskonzept mit Methoden des Digital Storytellings am Beispiel von Social Media Profilen.


 [Team] Janina Becker, Katharina Poltze

Serious Games im Geschichtsunterricht


Potentiale digitaler Spiele reflektieren und nutzen

 [Mission] Einsatzmöglichkeiten von Computerspielen im Geschichtsunterricht kennen lernen

 [Termin] 09.11.2022, 15:00-18:00 Uhr

 [Inhalt] Welche Handlungsspielräume haben Individuen in einer Diktatur? Mit welchen ethischen Dilemmata werden sie konfrontiert? Und wie konstruieren Computerspiele diesen Problemzusammenhang? Im ersten Teil des Workshops werden wir zwei Computerspiele zu diesem Thema spielen, vergleichen und dabei unseren Blick für Game Design schärfen. Im zweiten Teil wird ein Unterrichtskonzept zur Diskussion gestellt, das das Spiel „Through the Darkest of Times“ (Paintbucket Games) verwendet, um das Thema Anpassung und Widerstand im Nationalsozialismus zu vermitteln.

 [Zielgruppe] Lehrer*innen

 [Outcome] Die Teilnehmenden setzen sich mit einem Unterrichtskonzept auseinander und nehmen weitere Ideen für den Einsatz von Computerspielen mit.


 [Team] Janina Becker, Maren Tribukait

Die Herausforderung von Fake News und Desinformation


Wissen und Handlungsstrategien für Lehrkräfte

 [Mission] Medien- und Informationskompetenzen stärken!

 [Termin] 16.11.2022, 14:00-18:00 Uhr

 [Inhalt] Propaganda, Desinformation und Fake News sind keine neuen Phänomene. Unter den Bedingungen einer digital vernetzten Öffentlichkeit und im Angesicht des aktuellen Krieges in der Ukraine – der auch ein Krieg der Bilder und der Desinformation ist – wird die Bedeutung eines medienkompetenten Umgangs mit Informationen auf brisante Art und Weise wieder deutlich. Der Workshop richtet sich an Lehrkräfte, die diesen Umgang im Unterricht üben und relevantes Wissen dazu vermitteln wollen. Das Angebot bietet dazu einerseits Informationen über das Thema sowie, daran anknüpfend, konkrete Tipps, Best Practices und Reflexionsübungen für die Übersetzung in den Unterricht an.

 [Zielgruppe] Lehrer*innen

 [Outcome] Lehrer*innen nehmen Wissen über Fake News und Desinformation in digital vernetzten Öffentlichkeiten sowie aktuelle Ansätze zur Vermittlung von Medien- und Informationskompetenz mit.

 [Team] Janina Becker, Philipp Deny, Maren Tribukait, Johann Trupp

Zukünfte ausprobieren

The Basement ist ein offener Raum für alle, die digitale Bildung selbst erproben, erforschen und miteinander kritisch-reflexiv gestalten möchten.

Anmeldung

Bitte melden Sie sich unter basement@gei.de an, wenn Sie an einer Veranstaltung teilnehmen möchten.

Kontakt

The Basement
Leibniz-Institut für Bildungsmultimedia | Georg-Eckert-Institut
Freisestr. 1
38118 Braunschweig
Tel.: +49 531 59099-326
E-Mail: basement@gei.de

 @GeorgEckertInstitut
 @GeorgEckert
 Georg-Eckert-Institut
 basement.gei.de