

Programm

2024/25

THE BASEMENT

Politics and States Planspiele im Unterricht



[Termin] 04.09.2024 / 12.02.2025, 16:00 – 19:00 Uhr



[Inhalt] *Politics and States* ist eine mit dem deutschen Planspielpreis ausgezeichnete, interaktive Simulation, die in Form eines Rollenspiels internationale politische Zusammenhänge nachvollziehbar macht. Den Teilnehmenden wird aufgezeigt, wie lebendig Politik sein kann, wie Staaten Krisen und Konflikte zu lösen versuchen und was Bedingungen für ein stabiles Miteinander der Staaten sind. Nach dem Spiel wird die Anwendung innerhalb des eigenen Unterrichts thematisiert. Fertige Unterrichtskonzepte stehen zusätzlich als Handouts zur Verfügung und können für den eigenen Unterricht genutzt werden. Das Spiel kann nach Wunsch direkt nach der Veranstaltung zur Selbstdurchführung in der eigenen Schule ausgeliehen werden. Infos unter: <https://politics-and-states.com>



[Zielgruppe] Lehrkräfte, Erzieher*innen, Sozialpädagog*innen



[Outcome] Die Teilnehmenden lernen die Prinzipien und Potenziale von Planspielen und ihre Umsetzung sowie das Spiel *Politics and States* kennen. Aus den Erkenntnissen entwickeln wir gemeinsam Einsatzszenarien für den Unterricht.



[Team] Steven Kawalle

Social Reading mit dem Tool SHRIMP Digitale kollaborative Textarbeit

Online



[Mission] Soziale Kollaboration im digitalen Raum fördern und didaktische Möglichkeiten mit SHRIMP erproben



[Termin] 05.11.2024, 16:30 – 17:30 Uhr



[Inhalt] Teilnehmende erhalten eine kurze Präsentation zu den wichtigsten Aspekten des Social Reading und den Vorteilen kollaborativer Textarbeit. Anschließend erproben sie individuell und angeleitet das Online-Tool SHRIMP, um digitale Textkompetenzen zu stärken. Die Fortbildung umfasst die Entwicklung und Erprobung didaktischer Szenarien mit SHRIMP, wodurch neue Einblicke in Lernprozesse und die Selbstregulation der Schüler*innen ermöglicht werden. Der Einsatz dieses Tools erleichtert die Unterrichtsvorbereitung und trägt zur Entlastung der Lehrkräfte bei.



[Zielgruppe] Lehrkräfte aller weiterführenden Schulformen



[Outcome] Lehrkräfte erwerben digitale Kompetenzen und praktische Erfahrungen mit Social Reading Tools. Sie entwickeln und reflektieren digitale Anwendungsszenarien und fördern respektvolle Diskussionen im digitalen Raum.



[Team] Regina Borovaya, Samir Taher

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 Bildungsmedien | Georg-Eckert-Institut (GEI)
Freisestr. 1
38118 Braunschweig
Tel.: +49 531 59099-326
+49 531 59099-309
E-Mail: basement@gei.de

f @GeorgEckertInstitut
x @GeorgEckert
v Georg-Eckert-Institut
g basement.gei.de



Queeres Leben in der Schule

Unterrichtsmaterialien für sexuelle Vielfalt und Geschlechtsidentität



[Mission] Ein fundiertes Verständnis und praxisnahe Strategien zur thematischen Integration sexueller Vielfalt und Geschlechtsidentitäten in den Unterricht entwickeln



[Termin] 12.11.24, 16:00 – 18:00 Uhr



[Inhalt] Die Fortbildung beginnt mit einer gemeinsamen Auseinandersetzung der Teilnehmenden mit aktuellen Schulbuchinhalten, wobei ein sensibles Vokabular erlernt wird. Danach wird ein aktuelles Forschungsprojekt vorgestellt, das sich mit sexueller Vielfalt und Geschlechtsidentitäten beschäftigt. Die Teilnehmenden lernen diversitätssensible Unterrichtsmaterialien kennen, die zur thematischen Integration im Unterricht genutzt werden können. Die Veranstaltung zielt darauf ab, eine kritische Auseinandersetzung mit Themen rund um sexuelle Vielfalt und Geschlechtsidentität zu fördern.



[Zielgruppe] Lehrkräfte aller Schulformen



[Outcome] Teilnehmende erwerben ein fundiertes Verständnis von sexueller Vielfalt und Geschlechtsidentitäten sowie ein sensibel angewendetes Vokabular. Sie reflektieren und diskutieren aktuelle Schulbuchinhalte und lernen diversitätssensible Unterrichtsmaterialien kennen.



[Team] Dr. Imke Rath

Medienkompetenz - was ist das?

Förderung der sechs Medienkompetenzbereiche

Online



[Mission] Medienbildung reflektieren und alle Medienkompetenzbereiche im Unterricht berücksichtigen



[Termin] 20.11.2024, 16:30 – 17:30 Uhr



[Inhalt] Teilnehmende lernen die verschiedenen Medienkompetenzbereiche und deren Bedeutung für die Nutzung digitaler Medien kennen. Es werden Beispiele und bewährte Methoden zur Förderung von Medienkompetenz im Unterricht ausgetauscht. Die Teilnehmenden reflektieren ihre bisherigen Ansätze und identifizieren Bereiche, die noch nicht ausreichend abgedeckt sind. Ziel ist es, neue Impulse und Ideen für die Förderung der Medienkompetenz ihrer Schüler*innen zu erhalten.



[Zielgruppe] Lehrkräfte aller Schulformen



[Outcome] Die Teilnehmenden kennen alle Medienkompetenzbereiche und wissen, wie sie diese im Unterricht fördern können. Sie erhalten praktische Beispiele und reflektieren, welche Bereiche sie in ihrem Unterricht noch stärker abdecken können.



[Team] Laura Schön

KI in der Schule - Grundlagen

SchulKI als Tool kennenlernen

Online



[Mission] SchulKI erproben und Chancen und Herausforderungen für den schulischen Alltag kennen



[Termin] 26.11.2024, 16:30 – 17:30 Uhr



[Inhalt] Die Teilnehmenden erhalten einen Einblick in die Funktionsweise von KI und lernen die Funktionen und die Bedienung des Tools SchulKI kennen. Anschließend bekommen die Teilnehmenden die Gelegenheit, SchulKI aus der Perspektive der Schüler*innen auszuprobieren. Außerdem werden Chancen und Herausforderungen des KI-Einsatzes im Unterricht und für die Unterrichtsvorbereitung reflektiert.



[Zielgruppe] Lehrkräfte aller Schulformen



[Outcome] Die Teilnehmenden lernen das Tool SchulKI kennen und sind sich den Chancen und Herausforderungen von KI bewusst. Sie erhalten praxisnahe Einblicke und entwickeln Strategien zur Integration von KI-Technologien in den Unterricht.



[Team] Laura Schön

Roboter im Unterricht

Grundlagen der Programmierung und Einsatzmöglichkeiten des Ozobots



[Mission] Ozobots zur Vermittlung von Programmierkenntnissen und algorithmischem Verständnis nutzen



[Termin] 05.02.2025, 16:30 – 18:00 Uhr



[Inhalt] In dieser Fortbildung erlangen Lehrkräfte das Wissen und die Fähigkeiten, um Schüler*innen die Grundlagen der Programmierung und das Verständnis von Algorithmen mithilfe des Ozobots zu vermitteln. Durch praktische Übungen mit Farbcodes und blockbasierter Programmierung wird der direkte Zugang zu diesen Konzepten ermöglicht. Die Fortbildung umfasst eine Einführung in den Ozobot, didaktische Methoden zur Integration in den Unterricht sowie die Durchführung von Mini-Projekten.



[Zielgruppe] Lehrkräfte aller Schulformen



[Outcome] Teilnehmende Lehrkräfte werden befähigt, den Ozobot effektiv im Unterricht einzusetzen und das algorithmische Denken der Schüler*innen zu fördern. Sie entwickeln individuelle Aktionspläne, um das Gelernte direkt in ihren Unterricht zu integrieren.



[Team] Laura Schön

Medienkompetenz fördern

Förderung von Medienkompetenz im schulischen Alltag in Niedersachsen



[Mission] Praxisnahe Strategien zur Förderung von Medienkompetenz im Unterricht entwickeln



[Termin] 11.02.2025, 16:30 – 18:00 Uhr



[Inhalt] Teilnehmende werden umfassend in die sechs Medienkompetenzbereiche des Orientierungsrahmens Medienbildung Niedersachsen eingeführt. Die Teilnehmenden reflektieren die Förderung von Medienkompetenz in ihrem eigenen Unterricht und identifizieren unzureichend abgedeckte Bereiche. Abschließend entwickeln sie praxisorientierte Unterrichtseinheiten zur Förderung aller Medienkompetenzbereiche.



[Zielgruppe] Niedersächsische Lehrkräfte aller Schulformen



[Outcome] Lehrkräfte erwerben fundierte Kenntnisse über alle Medienkompetenzbereiche und die aktuelle Studienlage. Sie reflektieren und verbessern ihre Methoden zur Förderung von Medienkompetenz.



[Team] Laura Schön

Lernen in der virtuellen Realität

Didaktische Potenziale von VR-Angeboten



[Mission] Virtuelle Realitäten entdecken und die Potenziale der VR-Technologie reflektieren



[Termin] 25.02.2025, 16:30 – 18:00 Uhr



[Inhalt] Die Teilnehmende erkunden VR-Angebote zu unterschiedlichen Themen und erfahren, wie VR-Technologie immersive Lernerfahrungen ermöglicht. Es wird untersucht, wie VR-Angebote im Fachunterricht genutzt werden können, um Themen zu erschließen. Die Teilnehmenden probieren VR-Brillen aus, reflektieren ihre Erfahrungen und entwickeln Ideen für den Einsatz von VR im Unterricht.



[Zielgruppe] Lehrkräfte aller weiterführenden Schulformen



[Outcome] Lehrkräfte erwerben Kenntnisse über die Nutzung der VR-Technologie und deren Anwendung im Unterricht. Sie entwickeln praktische Unterrichtsideen und stärken ihre eigenen Medienkompetenzen.
Interessierte können im Anschluss das digitale Labor „The Basement“ buchen, um VR-Brillen mit ihren Schülerinnen zu nutzen.



[Team] Dr. Maren Tribukait, Laura Schön

KI in der Schule nutzen

SchulKI als Tool für Unterrichtsvorbereitung und den Unterricht nutzen



[Mission] SchulKI sicher im Unterricht einsetzen



[Termin] 18.02.2025, 16:30 – 18:00 Uhr



[Inhalt] In der Fortbildung wird zunächst vermittelt, wie KI funktioniert. Nach einer Einführung in (Schul)KI und dessen Funktionen arbeiten die Teilnehmenden an praxisnahen Einsatzmöglichkeiten im Unterricht. Kritische Reflexionen über Chancen und Herausforderungen des KI-Einsatzes und die ethischen und pädagogischen Überlegungen sind wesentliche Bestandteile. Abschließend entwickeln die Teilnehmenden individuelle Unterrichtsideen für ihren eigenen Unterricht.



[Zielgruppe] Lehrkräfte aller weiterführenden Schulformen



[Outcome] Lehrkräfte können SchulKI effektiv im Unterricht einsetzen. Sie verstehen die technischen Grundlagen der KI und können deren Einsatz kritisch reflektieren sowie Unterrichtsszenarien entwickeln.



[Team] Laura Schön

Was tun (mit) Medien?

Eine Methode zur Reflexion und Gestaltung des Medieneinsatzes im Unterricht



[Mission] Lehrkräfte entwickeln praxisnahe Strategien zur erfolgreichen Integration neuer Medien in den Unterricht



[Termin] 21.03.25, 16:00 – 19:00 Uhr



[Inhalt] Teilnehmende untersuchen die Anforderungen neuer Medien wie generative KI im Unterricht, analysieren die Umsetzbarkeit in bestehenden Umgebungen und diskutieren Anpassungen von Unterrichtskonzepten. Sie reflektieren kritisch Aspekte wie Inklusion, Qualität, ökologische, ökonomische, kulturelle und soziale Konsequenzen. Die Methode der Medienkonstellationsanalyse wird vermittelt, um Lehr- und Lernsituationen systematisch zu reflektieren und zu planen, wobei die praktische Anwendung im Lehralltag im Fokus steht.



[Zielgruppe] Lehrkräfte aller Schulformen



[Outcome] Lehrkräfte erlangen fundiertes Wissen über die Herausforderungen und Möglichkeiten der Integration neuer Medien im Unterricht. Sie analysieren konkrete Fallbeispiele und entwickeln praxisorientierte Strategien und Konzepte.



[Team] Dr. Andreas Weich

Spiele und Apps für gesellschaftliche Themen

Online

Alternative Lernwege ermöglichen



[Mission] Digitale Spiele und Apps für den Unterricht kennen lernen



[Termin] 19.02.2025, 16:30 – 17:30 Uhr



[Inhalt] Die Fortbildung präsentiert eine Auswahl von Spielen und Apps, die neue Zugänge zu komplexen, fächerübergreifenden Themen wie Inklusion, Geschlechtergerechtigkeit, Polarisierung, Desinformation und Extremismus bieten. Diese Spiele fördern problemlösendes Denken und unterstützen Vielfalt, Inklusion und Demokratiebildung.



[Zielgruppe] Lehrkräfte aller weiterführenden Schulformen



[Outcome] Teilnehmende erweitern ihre Medienkompetenz durch das Kennenlernen attraktiver digitaler Spiele und Apps. Sie erhalten wertvolle Einblicke in die Potenziale dieser Tools und lernen andere Apps und Spiele in Hinblick auf ihren Einsatzmöglichkeiten zu bewerten.



[Team] Dr. Maren Tribukait, Laura Schön

„Fake News“ und Desinformation

Wissen und Handlungsstrategien für Lehrkräfte



[Mission] Praxisnahe Strategien zur Förderung eines medienkompetenten Umgangs mit Desinformationen im Unterricht entwickeln.



[Termin] 26.03.25, 16:00 – 18:30 Uhr



[Inhalt] Der Workshop beginnt mit einem Erfahrungsaustausch unter den Teilnehmenden und bietet daran anschließend umfassende Informationen über die Begriffe Propaganda, Desinformation und „Fake News“. Diese Begriffe werden anhand aktueller Beispiele veranschaulicht. Anschließend werden konkrete Strategien und Best Practices vorgestellt, die es den Lehrkräften ermöglichen, diese Themen in den Unterricht zu integrieren. Zusätzlich werden Übungen vorgestellt, die den Schüler*innen helfen, ihre eigene Mediennutzung spielerisch zu reflektieren und die Mechanismen von Desinformation und manipulativen Nachrichten zu verstehen.



[Zielgruppe] Lehrkräfte aller Schulformen



[Outcome] Lehrkräfte erwerben fundiertes Wissen über Propaganda, Desinformation und „Fake News“ und deren medienkulturellen Kontext. Sie erlernen Methoden und Strategien, um die Medienkompetenzen ihrer Schüler*innen zu stärken.



[Team] Dr. Maren Tribukait, Dr. Tobias Conradi

Workshops für Schüler*innen

Buchen Sie kostenlos einen Workshop (60-90min) für Ihre Klasse! Gemeinsam mit Ihnen führen wir den Workshop bei uns vor Ort durch. Wir freuen uns auf Ihre Kontaktaufnahme unter base-ment@gei.de.



[Termin] nach Absprache, Dauer je Workshop: 60 – 90 Minuten

Ozobots – Algorithmen spielerisch kennen lernen



[Inhalt] In diesem Workshop lernen die Schüler*innen spielerisch die Grundlagen von Algorithmen und Programmierung mit Hilfe von Ozobot-Robotern kennen. Durch kreative Aufgaben und praktische Anwendungen erfahren die Schüler*innen, wie sie einfache Algorithmen entwickeln und die Ozobots steuern können. Der Workshop fördert logisches Denken, Problemlösungsfähigkeiten und macht den Einstieg in die Welt der Informatik spannend und greifbar. Das Verständnis von Algorithmen ist essenziell, da sie die Basis für viele moderne Technologien und alltägliche Anwendungen bilden.



[Zielgruppe] 4. bis 6. Klasse

Künstliche Intelligenz – was macht sie „intelligent“?



[Inhalt] In diesem Workshop tauchen die Schüler*innen in die faszinierende Welt der Künstlichen Intelligenz (KI) ein und entdecken, was KI „intelligent“ macht. Durch interaktive Experimente und anschauliche Beispiele lernen die Schüler*innen die grundlegenden Konzepte und Funktionsweisen von KI-Systemen kennen. Der Workshop beleuchtet die Algorithmen und Daten, die hinter der KI-Technologie stecken. Es wird der Frage nachgegangen, ob „sie“ alles weiß und ob „sie“ einen extra belügt. Der Workshop fördert das Verständnis für eine der wichtigsten Technologien der Zukunft und zeigt auf, welche Chancen und Herausforderungen sie mit sich bringt.



[Zielgruppe] 5. bis 9. Klasse

Fake News entlarven - Desinformation im digitalen Zeitalter



[Inhalt] In einer Zeit, in der Informationen schnell und einfach über das Internet verbreitet werden, ist es wichtiger denn je, zwischen echten Nachrichten und Desinformation zu unterscheiden. Dieser Workshop vermittelt Schüler*innen die nötigen Fähigkeiten, um Desinformation zu erkennen, ihre Verbreitungswege zu verstehen und die Akteure zu identifizieren, die hinter solchen Falschmeldungen stehen.



[Zielgruppe] 7. bis 10. Klasse