

FACHTAGUNG

DIGITALE MEDIEN IN DER BETRIEBLICHEN PRAXIS

– **kennenlernen, ausprobieren und anwenden**

25. September 2019 von 13:00 Uhr bis 18:00 Uhr

Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, FKI Forschungszentrum Kultur und Informatik,
Gebäude H, Wilhelminenhofstraße 75A, 12459 Berlin

AGENDA

13:00 EINTREFFEN

13:15 BEGRÜßUNG

Prof. Dr. Stefanie Molthagen-Schnöring HTW Berlin Vizepräsidentin Forschung und Transfer
Dr. Michael Steinhöfel Projektkoordinator „CoLearnET“

13:30 ERÖFFNUNGSBEITRÄGE

Projektvorstellung „CoLearnET- Kooperatives Lernen mit digitalen Medien in der Energietechnik“.
Dr. Michael Steinhöfel

IMPULSVORTRÄGE:

"Wohin geht die Reise? Das Digitale im Arbeits- und Lernalltag"

Dr. Jochen Robes Geschäftsführer Robes Consulting

"Neue Anforderungen an das Ausbildungspersonal in digitalen Lern- und Arbeitsumgebungen"

Michael Härtel (Bundesinstitut für Berufsbildung – BIBB); Leiter des Arbeitsbereichs „Lehren und Lernen, Bildungspersonal“

14:45 PAUSE

15:15 WORKSHOPS

WORKSHOP I: REWIRED

Handlungsorientiertes Lernen von Konzepten der Elektrotechnik in einer Virtual Reality Umgebung -
VR-Anwendung

Projekt „CoLearnET“, HTW Berlin Forschungsgruppe Creative Media

WORKSHOP II: SPIELEBASIERTES FÜHRUNGSKRÄFTETRAINING

zum Thema „Kommunikation und Fehlerkultur“ (Einsatz der MS Xbox Kinect)

Projekt „CoLearnET“, HTW Berlin Forschungsgruppe Creative Media und bwf Unternehmen für Bildung

WORKSHOP III: DEN EINSTIEG WAGEN: LERNEN MIT DIGITALEN MEDIEN

Spielerische Selbsteinschätzung der eigenen Lernkultur. Wissensmanagement und digitale Lernwerkzeuge im
Betrieb

Projekt „CoLearnET“, k.o.s GmbH

GEFÖRDERT VOM

WORKSHOP IV: DIGITALE TRANSFORMATION LERNEN: WIE PROFITIERT MEIN BETRIEB?

Anwendungsbeispiele und Beratung zur gewinnbringenden Nutzung digitaler Medien in den Bereichen Mensch, Technik, Organisation

Projekt „CoLearnET“, CQ Beratung+Bildung GmbH

WORKSHOP V: TRANSFER- UND VERNETZUNGSSTELLE FÜR DAS LERNEN MIT DIGITALEN MEDIEN

Erwartungen und Vorschläge zur Etablierung eines Wissens-, Kollaborations- und Transfernetzwerkes

Projekt „CoLearnET“, Institut für Betriebliche Bildungsforschung IBBF

WORKSHOP VI: ESCAPE ROOM FÜR DIGITALES LERNEN

Spielerischer Ansatz, um Mitarbeitende an die Nutzung digitaler Medien heranzuführen

Projekt „MeQ:ino“, Hochschule für Angewandtes Management

WORKSHOP VII: NUTZUNG DIGITALER MEDIEN IN DER AUSBILDUNG

Lernplattform MLS (Mobile Learning in Smart Factories) als Beispiel aus der betrieblichen Praxis

Projekt „Quant 4.0“, WADWAD und Nachwuchsstiftung Maschinenbau

17:30 ABSCHLUSS IM PLENUM
