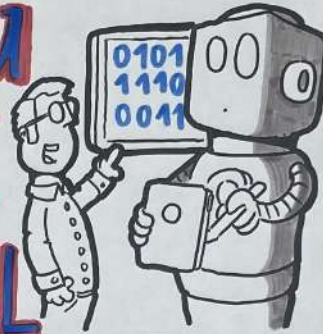


# 2. FACHTAGUNG LERNORT SCHULE IM DIGITALEN WANDEL



STAATSSSEKRETÄR  
TOM SCHEIDUNG

1. TAGUNG  
2022

GEWINN  
FÜR ALLE



ZUKUNFTS-  
WERKSTATT

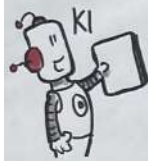


PROF. DR. KARSTEN WOLF

**PROJEKTBASIERTES LERNEN  
UND KÜNSTLICHE INTELLIGENZ**  
LERNWIRKSAME ASSISTENZ ODER  
VERFLÄCHUNG DER LERNSTRATEGIEN ??

CHATBOT  
ARENA

ELOQUENT



10 JAHRE  
KBS



VIEL ERFOLG!



SOFTWARE-  
PROJEKTE



KI

HYPE  
CYCLE

FEEDBACK  
PROZESSE

TABELLEN

BEWERTUNGS-  
PIPELINE

AGENTEN

WELTMODELL

RISS

LERNEN

POSITIVE  
FEHLERKULTUR

PROF. DR.  
PETER THUY

HERAUSFORDERUNGEN



NEUE  
KOMPETENZEN

NEUE  
WERKZEUGE

NEUE  
WERKZEUGE

SPANNENDE  
ERKENNTNISSE

NEUE  
IMPULSE



ABHÄNGIGKEIT

VERZERRTE  
INFORMATIONEN

HERAUSFORDERNDE  
AUFGABEN



ERSATZ VON  
MENSCHLICHEM  
FEEDBACK

ZUSÄTZLICHES  
FEEDBACK



DATENSCHUTZ

LOKALE  
LÖSUNGEN

BEWERTUNG

SOZIALE  
ASPEKTE

PROBLEM  
LÖSUNGEN

WIE KOMME  
ICH VORAN

WAS SIND MEINE  
ZIELE

WIE GEHT ES  
WEITER

FEEDBACK

WAS SIND MEINE  
ZIELE

WIE GEHT ES  
WEITER

PROJEKTE  
AN ZIELGRUPPE  
ANPASSEN

UNTERSCHIEDLICHE  
FRAGESTELLUNGEN



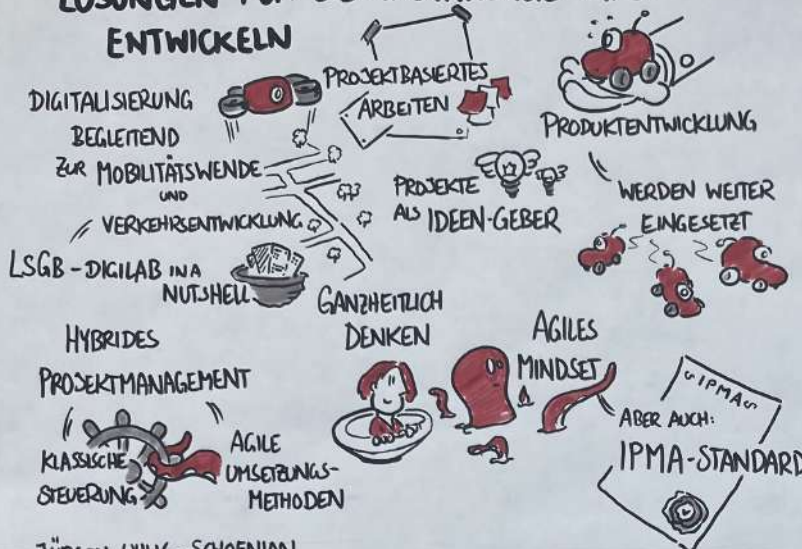
WIE KOMME  
ICH VORAN

WAS SIND MEINE  
ZIELE

WIE GEHT ES  
WEITER

DOREEN SCHILLBACH

# DIE MOBILITÄTSWENDE - MIT JUNGEN UND KREATIVEN KÖPFEN LÖSUNGEN FÜR DIE NACHHALTIGE STADT ENTWICKELN



JÜRGEN UHLIG-SCHOENIAN

# FÜNF SCHRITTE VON DER IDEE ZUM PROJEKT-MODERATION DES PLANUNGSPROZESSES DER TEAMS AUS DER ZUKUNFTSWERKSTATT



# WORKSHOPS

PETER PÜRCKHAUER

## MULTI-PROJEKTMANAGEMENT

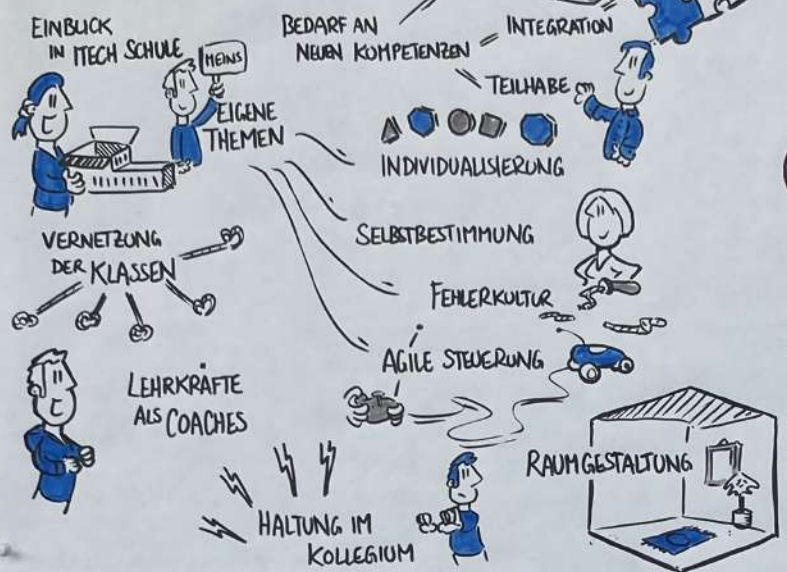


ANTJE LETTERT

## AUFBAU VON PROJEKT-KOMPETENZ ÜBER DEN AUSBILDUNGSVERLAUF



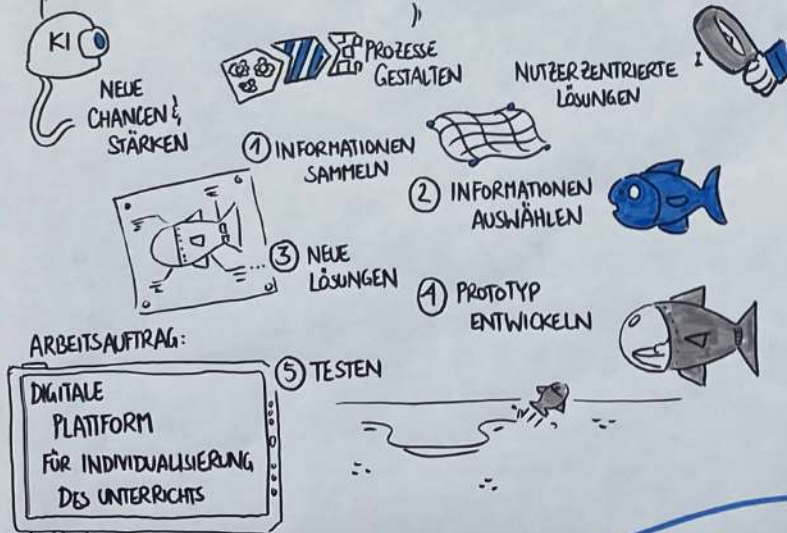
MONIKA STAUSBERG  
**ENTWICKLUNG EINER DIGITALEN  
 LEHR-/LERNKULTUR**



ANNE HOFFMEISTER  
**BERUFLICHE SCHULEN AUF DEM WEG  
 ZUR PROJEKTORIENTIERTEN SCHULE**



MIGUEL CIVERA  
**DIGITALISIERUNG GESTALTEN  
 MIT DESIGN THINKING**

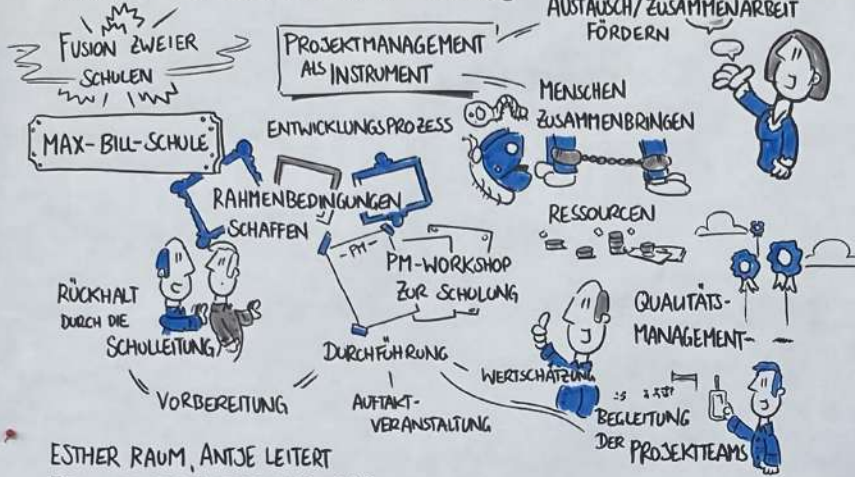


**MV** **GPM**

MECKLENBURG-VORPOMMERN  
 MINISTERIUM FÜR BILDUNG UND  
 KINDERTAGESFÖRDERUNG

GPM DEUTSCHE GESELLSCHAFT  
 FÜR PROJEKTMANAGEMENT e.V.

# ETIA WILLUWEIT, BERNARD KLEIN SCHULLEITUNG AN EINER PROJEKTORIENTIERTEN SCHULE



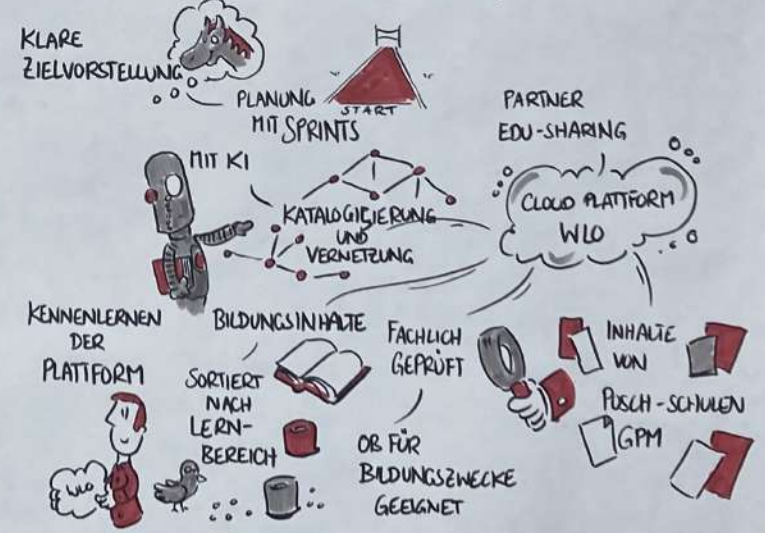
# ESTHER RAUM, ANTJE LEITERT PROJEKTORIENTIERUNG IN DER ERZIEHER + INNEN AUSBILDUNG



# ARMIN WAHL DIE WERKSCHULE- EIN MODELL FÜR PROJEKTBASIERTES LERNEN IN DER BERUFSBILDUNG?



# RAPHAEL WAGNER WLO - WIR LERNEN ONLINE. FREIE LERNMATERIALIEN FÜR EINEN ZEITGEMÄSSEN UNTERRICHT



ANTJE LEITERT, RAIK FRIEDRICH

# VOM LERNFELD ZUM PROJEKT

FEHLERKULTUR IST WICHTIG!

PM IN LERNFELDER INTEGRIEREN

PROJEKT-KOMPETENZ?

ARBEITSWELT

ARBEITEN IN PROJEKTEN

DOKUMENTATION WICHTIG!

VIELE TOOLS AUS PM AUCH WOANDERS EINSETZBAR

KLARHEIT FÜR RESSOURCEN

MINIPROJEKT 'DER PERFEKTE TAG'

PM LOHNT SICH

LEHRER-KOMPETENZ

PROJEKTAUFTRAG IST ZENTRALES STEUERUNGSMITTEL

GERNOT SCHULTZ-BERNOT

# AGILE PROJEKTDURCHFÜHRUNG FÜR EINSTEIGER

10 SCHRITTE DES PM NACH GPM STANDARD

SCHRITT 10: AGILES ARBEITEN

VORHER LINEAR

KURZE ZYKLEN  
REDUKTION ADMINISTRATION

PRIORISIERUNG

FRÜHES TESTEN

HYBRIDE ANSÄTZE  
MIX AUS PLANERISCHEM VORGEHEN  
AGILE UMSETZUNG

REGELMÄSSIGE REFLEXION

4 ROLLEN

SELBST-ORGANISIERTE TEAMS

INNOVATIVES RAHMENWERK

SPRINTS

KLEINE ENTWICKLUNGSSCHRITTE

ZEITFESTER FESTLEGEN

TRANSPARENT

4 MEETINGS

# ZUKUNFTSLABORE DIGITALISIERUNG - EIN LÄNDERÜBERGREIFENDES PROJEKT IN DEN AUSBILDUNGSBEREICHEN TECHNIK UND SOZIALES

2018 KOOPERATION ZWISCHEN DEN SCHULEN

DIGITAL-PAKT GENUTZT

ZIELSETZUNG

DUALE AUSBILDUNG AN ARBEITSWANDEL ANPASSEN

IN DEN LERNFELDERN INTEGRIERT

UMSETZUNG

AGILE METHODEN

STÄRKUNG BERUFLICHE HANDLUNGSKOMPETENZ

DIGITALISIERUNG

PROJEKT: ENTWICKLUNG EINES 'PRODUKTS'

GEMEINSAMES PROBLEM

AUCH LEHRKRÄFTE SCHULEN

PROJEKT: AUTOMATISIERUNGSTECHNIK

SMART FACTORY/ CPS SYSTEM

GERÄT DURCH UNTERNEHMEN DER REGION



GRAPHIC RECORDING

SVEN KRÖGER - THEGRAPHICALRECORDER.NET

# IMPULS-VORTRÄGE



## CARSTEN ARMBRUSTER TECHNISCHE PROJEKTE IN DER FACHOBERSCHULE



## ANNE HOFFMEISTER STRATEGISCHE SCHULENTWICKLUNG



## DR. LUTGER DEITHER PROJEKTBASIERTES LERNEN BEI DER PROGRAMMIERUNG EINES SELBSTLERNENDEN, KÜNSTLICHEN AGENTEN IN EINEM COMPUTERSPIEL

