

Einladung zur 15. Nürnberger Bildungskonferenz: Bildung für die digitalisierte Gesellschaft



Datum: 7. November 2024



Beginn: 9:30 Uhr

Ende: 16:00 Uhr



Ort: Z-Bau, Nürnberg

Informationen zur Veranstaltung



Sie können sich bis zum 31. Oktober 2024 auf dieser Internetseite anmelden:

[Link zu Anmeldung](#)



Z-Bau

Frankenstraße 200

90461 Nürnberg

Eine Anfahrtsbeschreibung und Informationen zur Barrierefreiheit finden Sie hier:

[Link zur Anfahrtsbeschreibung und weiteren Informationen](#)



Aktuelles zur Bildungskonferenz finden Sie im Bildungsblog:

[Link zum Bildungsblog](#)

Zeitplan

- 9:30 Uhr Ankommen und Anmeldung
- 10:00 Uhr Begrüßung durch
Marcus König, Oberbürgermeister der Stadt Nürnberg
- 10:15 Uhr Werkstattgespräch zum Thema "Politische Bildung und Künstliche Intelligenz" mit:
Dr. Deborah Schnabel, Direktorin Bildungsstätte Anne Frank
Prof. Dr. Isa Jahnke, Gründungsvizepräsidentin Technische Universität
Nürnberg
Martin Fehrensens, Gründer Social Media Watchblog
- 12:00 Uhr Mittagspause
- 13:00 Uhr Fachforen mit Einblicke in die regionale und überregionale Bildungspraxis
- 15:15 Uhr Abschlussgespräch
- 15:45 Uhr Ausklang der Bildungskonferenz

Informationen zu den Foren

Es gibt 6 verschiedene Fachforen:

Forum 1: **Digitale Demokratiebildung für Heranwachsende**

Forum 2: **Besser Lernen mit KI in Schule und Hochschule**

Forum 3: **Extremismus in Games**

Forum 4: **Digital-analoge Lernimpulse in der Berufsschule**

Forum 5: **AI in Action - Ethik verstehen, Praxis erleben**

Forum 6: **Vielfalt und digitale Teilhabe**

Bei der Anmeldung zur Bildungskonferenz wählen Sie die Foren aus.

Die Foren beginnen um 13 Uhr.

Hier finden Sie noch mehr Informationen zu den Foren:

Forum 1: Digitale Demokratiebildung für Heranwachsende

Welche Fähigkeiten und Kompetenzen sind wichtig in einer digitalisierten Gesellschaft für ein demokratisches Miteinander und wie können diese bei jungen Menschen gefördert werden? Wie kann Demokratie in der Lebenswelt von Heranwachsenden erlebbar gemacht werden? Mit diesen Fragen beschäftigen sich Prof. Dr. Rudolf Kammerl (Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg) sowie Schulleiter Helmut Klemm und Respekt Coach Lea Beifuß (Eichendorffschule Erlangen) aus wissenschaftlicher Sicht bzw. mit der Erfahrung aus der praktischen Arbeit an einer Schule. Moderiert wird dieses Forum von Dr. Elisabeth Demleitner (Stadt Nürnberg, Institut für Pädagogik und Schulpsychologie Nürnberg).

Mitwirkende:

Prof. Dr. Rudolf Kammerl, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Lehrstuhl für Pädagogik mit Schwerpunkt Medienpädagogik

Helmut Klemm, Schulleiter der Eichendorffschule Erlangen

Lea Beifuß, Respekt-Coach an der Eichendorffschule Erlangen

Forum 2: Besser Lernen mit KI in Schule und Hochschule

Joscha Falck (Mittelschule Rednitzhembach) und Jörg Schreiber (Karl-Dehm-Mittelschule Schwabach) geben spannende Einblicke in Anwendungsbereiche von Künstlicher Intelligenz im Bildungsbereich, darunter individualisiertes Üben, lernförderliches Feedback und persönliche Tutorensysteme. Prof. Dr. Gyburg Uhlmann (Technische Universität Nürnberg) reflektiert Chancen und Herausforderungen des KI-Einsatzes im Bildungsbereich. Im Anschluss daran moderiert Julia Thurner (Stadt Nürnberg, Institut für Pädagogik und Schulpsychologie Nürnberg) die Diskussion.

Mitwirkende:

Prof. Gyburg Uhlmann, Technische Universität Nürnberg

Julia Thurner, Stadt Nürnberg, Institut für Pädagogik und Schulpsychologie Nürnberg

Joscha Falck, Lehrer und Systembetreuer an der Mittelschule Rednitzhembach

Jörg Schreiber, Lehrer an der Karl-Dehm-Mittelschule Schwabach und Mitarbeiter im Leitungsteam des Medienzentrums Nürnberg-Fürth

Forum 3: Extremismus in Games

72 Prozent der Jugendlichen spielen laut JIM-Studie mehrmals pro Woche digitale Spiele und auch für viele Erwachsene ist Gaming selbstverständlicher Teil der Freizeitgestaltung. Als digitale Treffpunkte bieten Gaming-Plattformen neben der Möglichkeit zur Vernetzung auch Angriffsfläche für Polarisierungsunternehmer und Extremismus. Mick Prinz (Amadeu Antonio Stiftung) leitet das Projekt „Good Gaming – Well played Democracy“ und informiert über Strategien extremistischer Akteure in der Gaming-Welt. Veit Hartung (Medienzentrum Parabol) stellt medienpädagogische Projekte vor, die diesen Strategien entgegenwirken. Und Stephanie Rifkin (Jugendtreff Freiraum) berichtet von ihren Erfahrungen als digitale Streetworkerin.

Mitwirkende:

Mick Prinz, Amadeu Antonio Stiftung

Veit Hartung, Medienzentrum Parabol

Stephanie Rifkin, Jugendtreff Freiraum

Forum 4: Digital-analoge Lernimpulse in der Berufsschule

Der Lernort Berufsschule bietet die Chance, jungen Menschen nochmals demokratische Grundwerte zu vermitteln und in den Kontext ihrer (digitalen) Lebens- und Berufswelt einzuordnen. Diese stellt für Lehrkräfte vor dem Hintergrund der heutigen Mediennutzung von Jugendlichen mitunter eine Herausforderung dar. Im Forum wird Sebastian Ciolek (Bundesinstitut für Berufsbildung) über die Forschung zur praxisorientierten Gestaltung geeigneter Lehr-Lernarrangements zur Werte- und Demokratiebildung an Berufsschulen berichten. Im Austausch mit Martina Mühlberger (Bayerische Landeszentrale für neue Medien), Johannes Tibitz (Berufliche Schule 2) und dem Publikum wird besprochen, wie Demokratiebildung anhand von digitalen und analogen Lernimpulsen in der Berufsschule wirkungsvoll stattfinden kann.

Mitwirkende:

Sebastian Ciolek, Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB)

Martina Mühlberger, Bayerische Landeszentrale für Neue Medien (BLM)

Johannes Tibitz, Lehrkraft, Beruflichen Schule 2 in Nürnberg

Forum 5: AI in Action - Ethik verstehen, Praxis erleben

Wie schreibt man eigentlich einen guten Eingabe-Text ("Prompt") für ChatGPT und Co.? Das finden Interessierte am besten raus, indem sie mit den entsprechenden Tools experimentieren. DATEV e.G. nutzt hierfür das Format des sogenannten "Promptathons", ein Challengeformat, bei dem in Kleingruppen anhand von einer Praxisaufgabe versucht wird, iterativ und interaktiv einen optimalen Prompt (Eingabetext) zu erarbeiten. Entsprechend haben Katharina Lochmüller (DATEV e.G.) und Matthias Seiller (DATEV e.G.) dieses Forum gestaltet. Nach einem kurzen Impuls werden die Teilnehmenden im Rahmen eines Mini-Promptathons selbst einen Prompt erarbeiten und sowohl Möglichkeiten als auch Grenzen generativer KI erkunden.

Mitwirkende:

Katharina Lochmüller, Learning Specialist IT, DATEV e.G

Matthias Seiller, Learning Specialist IT, DATEV e.G.

Forum 6: Vielfalt und digitale Teilhabe

Der Begriff digitale Kluft beschreibt den ungleichen Zugang unterschiedlicher Bevölkerungsgruppen zu digitalen Technologien - ein wesentliches Thema in einer hyperdiversen Stadtgesellschaft, das für soziale und Bildungsteilhabe von großer Bedeutung ist. Dr. Juliane Stiller (Verein Grenzenlos Digital e.V.) erläutert die Wirkmechanismen und Dimensionen der digitalen Kluft wie z.B. Herkunft, Geschlecht oder Alter. Zwei dieser Dimensionen werden anschließend an konkreten Beispielen näher ausgeleuchtet: Während Kurt Schertel (Computer Club Nürnberg 50 plus e.V.) von Erfahrungen aus Kursen zu digitalen Technologien für Ältere einbringt, stellt Derya Yildirim (Stadt Nürnberg, Bildungsbüro) das Projekt DigiIQ vor, das mit einem Peer-to-Peer-Ansatz die digitale Grundbildung von Menschen mit Zuwanderungsgeschichte fördert.

Mitwirkende:

Dr. Juliane Stiller, Grenzenlos Digital e.V.

Kurt Schertel, Computer Club Nürnberg 50 plus e.V.

Derya Yildirim, Stadt Nürnberg, Projekt DigiIQ – digitale Grundbildung im Quartier

Veranstalterin der Veranstaltung und Herausgeberin der Einladung:

Bildungsbüro der Stadt Nürnberg

Hauptmarkt 18

90403 Nürnberg

Telefon: 09 11 / 231 14 56 5

E-Mail: bildungsbuero@stadt.nuernberg.de