

06.06.2023



Fachtag Kreativität und Potentialentfaltung

08:30 Uhr	Ankommen
09:00 Uhr	Auftakt
09:30 Uhr	Eröffnungsvortrag Keynote: „Wenn Schule auf Ideen bringt“
11:00-12:30 Uhr	Workshoplinie 1 1 Vom Medienkonsumenten zum kreativen Storyteller 2 4DFrame-Mechatronics: A Creative Robotic Workshop for Playful Learning 3 Das ganze LERNEN ist ein SPIEL 4 Leben Einhörner eigentlich? Braucht man immer einen Plan? Forschendes Lernen und kreatives Philosophieren mit Kindern und Jugendlichen als Instrument der Begabungsförderung 5 Begabte Kinder digital fördern 6 STEAM-Workshop
12:30-13:30 Uhr	Pause und Austausch Marktplatz der Möglichkeiten & BegaLounge
13:30-15:00 Uhr	Co-Workshop SPEED IDEATION „WIE KANN SCHULE AUF IDEEN BRINGEN?“
13:30-14:00 Uhr & 14:30-15:00 Uhr	Kurz-Workshops à 30 min 7 Das ganze LERNEN ist ein SPIEL 8 Was tust du in deine Glückssuppe?
13:45-15:15 Uhr	Workshoplinie 2 9 Vom Medienkonsumenten zum kreativen Storyteller 10 4DFrame-Mechatronics: A Creative Robotic Workshop for Playful Learning 11 Begabte Kinder digital fördern 12 STEAM-Workshop 13 Wir entdecken Künstliche Intelligenz – Und das ganz ohne Computer?!
15:30 Uhr	Abschlussforum
16:15 Uhr	Veranstaltungsende

am Fachtag Begabungsförderung

Sie können am 06.06.2023 live nicht dabei sein? Dann haben wir ein Alternativangebot für Sie!

Ganztätig - und nur am 06.06.2023 - können Sie Vorträge von Prof. Dr. Tanja Gabriele Baudson und Prof. Dr. Siegfried Preiser zum Thema „Kreativität und Potentialentfaltung“ streamen.

Ganztätig

Online-Vortrag

Kreativität und Potentialentfaltung

Am 06.06.2023 ist der Vortrag „Kreativität und Potentialentfaltung“ von der renommierten Psychologin und Begabungsforscherin Prof. Dr. Tanja Gabriele Baudson ganztätig hier abrufbar.

Intelligenz ist bei der Begabungsförderung beileibe nicht das Einzige, was förderwürdig wäre. In der Welt von heute braucht es kreative Ansätze, um mit den großen Herausforderungen unserer Zeit mutig umzugehen und gemeinsam Lösungen zu finden. In der Schule sucht man jedoch oft vergeblich nach Räumen für Kreativität; und trotz des weitgehenden Konsenses darüber, wie wichtig Kreativitätsförderung doch ist, spricht das tatsächliche Handeln eine andere Sprache. Was sind kreative Begabungen? Wie können wir sie im Schulalltag fördern? Und welche Haltung können wir selbst dabei einnehmen? Darum wird es in diesem Vortrag gehen.

Prof. Dr. Tanja Gabriele Baudson
Psychologin und
Begabungsforscherin

Ganztätig

Online-Vortrag

Kreativität - eine Frage der Haltung!

Am 06.06.2023 ist der Vortrag „Kreativität - eine Frage der Haltung!“ Prof. Dr. Siegfried Preiser, Rektor der Psychologischen Hochschule Berlin, ganztätig hier abrufbar.

Kreative Prozesse lassen sich durch Denkipulse anstoßen und systematisch von der Problemanalyse bis zur Lösung und deren Evaluation vorantreiben. Dabei können Kreativitätstechniken eingesetzt und kognitive und motivationale Kompetenzen genutzt und gefördert werden - bei sich selbst und bei anderen. Alle diese Aspekte und Komponenten der Kreativität sind richtig und wichtig, wenn ich Kreativität bei mir selbst, bei uns im Team und bei Menschen im Bildungssystem stimulieren und fördern will.

Aber alle günstigen Fähigkeiten, Denkstile, Prozessabläufe und Kreativitätstechniken können versickern oder blockiert werden, wenn die Grundhaltung nicht stimmt - bei mir, im Team, bei Vorgesetzten, aber auch bei Kindern und Eltern. Erst eine offene Grundhaltung und eine stimulierende und vertrauensvolle Umgebung ermöglichen es Menschen, ihre kreativen Potentiale zu entfalten.

Prof. Dr. Siegfried Preiser
Rektor der
Psychologischen
Hochschule Berlin

Fachtag Kreativität und Potentialentfaltung

Uhrzeit	Programmpunkt / Workshops/Beschreibung/Inhalt	Referent:in/Institut
09:00 Uhr	Auftakt Begrüßung und Eröffnung des Fachtags Begabungsförderung	Fachstelle Begabungsförderung
09:30 Uhr Teilnehmeranzahl: 199	Eröffnungsvortrag Keynote: Wenn Schule auf Ideen bringt Wie kann Kreativität in der Bildung des 21. Jahrhunderts gefördert werden - was kann Schule eigentlich von der Kreativindustrie lernen? Leonard Sommer wird dazu anhand von wissenschaftlichen Studien die Dringlichkeit des Wandels und aber auch einen positiven Ausblick in Ideen und praxisrelevante Methoden geben, denn davon hat er viele gesammelt und in seinem Buch "Wenn Schule auf Ideen bringt" zusammengefasst. Er hat im Rahmen der Initiative CLASSROOM THINKTANK mehr als 100 Kreative und Bildungs-Vordenker in 35 Ländern eingeladen, darüber nachzudenken.	Leonard Sommer Initiative Classroom Thinktank Prof. Dr. Andreas Dengel Professor für Informatikdidaktik, Goethe-Universität Frankfurt am Main
11:00-12:30 Uhr Teilnehmeranzahl: 23	Workshop 1 Vom Medienkonsumenten zum kreativen Storyteller Die Idee hinter DigitalSchoolStory: Schüler:innen der Klassen 5 bis 13 entwickeln aus ihren Lerninhalten gemeinsam kreative kurze Videos im TikTok-Format. Hier lernen alle mit. Schülerinnen und Schüler und ihre Lehrkräfte. Gemeinsam. Über einen Zeitraum von 5 bis 9 Wochen, integriert in den regulären Unterricht, wird ein Unterrichtsthema kreativ und in Gruppenarbeit von den Schüler:innen in ein kurzes Video im TikTok-Format gebracht. DigitalSchoolStory legt genau hier den Schwerpunkt: Storytelling, agile Methoden und Medienkompetenz. In der 1,5-stündigen Session erfahren Sie mehr zum Ablauf und sehen Beispiele, wie es bereits über 4.500 Schüler:innen seit 2020 gemeistert haben.	Nina Mühlens Co-Founderin und Geschäftsführerin DigitalSchoolStory Stefanie Klicks
11:00-12:30 Uhr Teilnehmeranzahl: 23 Workshop in englischer Sprache	Workshop 2 4DFrame-Mechatronics: A Creative Robotic Workshop for Playful Learning Encourage your gifted students even further in their creativity by teaching them to use robotics in new and adventurous ways; in this workshop we will build light teleguided robots from scratch using the South Korean pedagogical material 4DFrame and Arduino Mechatronic robotic Bluetooth devices controlled with your mobile phone or tablet. Come and experience new ways of using these hands-on STEAM education methods in any mixed ability classroom to create excitement and stimulate your students' problem solving skills and their collaborative learning abilities. Participants need a phone or tablet	Philippe Longchamps Autor und Lehrer des Jahres (2020) Schweden

Fachtag Kreativität und Potentialentfaltung

Uhrzeit	Programmpunkt / Workshops/Beschreibung/Inhalt	Referent:in/Institut
<p>11:00-12:30 Uhr</p> <p>Teilnehmeranzahl: 23</p>	<p>Workshop</p> <p>3 Das ganze LERNEN ist ein SPIEL</p> <p>Der Autor der Übungsbox QuerDenken stellt in seinem Workshop praktische, spielerische Aufgaben und querdenkerische Lösungen vor und zeigt damit, wie einfach es ist, sich von allzu starren Denkmustern zu befreien.</p> <p>Es wird darauf eingegangen, wie und wann kreative Lerninseln, Kreativtechniken im Alltag und im Beruf eingesetzt und wie Denkblockaden aufgelöst werden können und warum „Thinking out of the Box“ das Lernen beschleunigt.</p>	<p>Georg Schumacher</p> <p>Autor und Dozent für „Innovation“ an der THM (Technische Hochschule Mittelhessen), InhaberIdeenflieger GmbH</p>
<p>11:00-12:30 Uhr</p> <p>Teilnehmeranzahl: 23</p>	<p>Workshop</p> <p>4 Leben Einhörner eigentlich? Braucht man immer einen Plan? Forschendes Lernen und kreatives Philosophieren mit Kindern und Jugendlichen als Instrument der Begabungsförderung.</p> <p>Kinder und Jugendliche haben Fragen jeder Art und Sorte. Tagtäglich begegnen sie Dingen, die sie erstaunen und die ihnen unverständlich erscheinen. Beim Forschenden Lernen nach Calvert/Hausberg/Jakobi (2008) haben Kinder die Möglichkeit sich eben genau diesen Fragen zu nähern und somit sich in der Welt zu orientieren. Eine Kurzdarstellung des Konzepts sowie Ideen und Antworten zur Umsetzung dürfen Sie im Workshop erwarten. Wir nähern uns dem Thema praxisorientiert und kreativ.</p>	<p>Dr. Kristina Calvert</p> <p>1. Vorsitzende Philosophieren mit Kindern Hamburg Dozentin, Autorin, Kinderphilosophin</p>
<p>11:00-12:30 Uhr</p> <p>Teilnehmeranzahl: 23</p>	<p>Workshop</p> <p>5 Begabte Kinder digital fördern</p> <p>Besonders begabte Kinder können durch digitale Angebote differenziert gefördert werden. In diesem Workshop werden verschiedene kostenfreie Tools vorgestellt und ausprobiert, die Kindern das kreative und eigenständige Arbeiten an ihren Themen ermöglichen. Die Tools sind auf jedem PC oder Tablet einsetzbar und können parallel im Unterricht, aber auch zu Hause durch die Schüler/-innen genutzt werden.</p> <p>Für ein optimales Workshop-Erlebnis bringen Sie bitte Ihre mobilen Endgeräte (Laptop/Tablet) mit.</p>	<p>Susanne Kanngießner</p> <p>Schulberaterin für Medienbildung</p>
<p>11:00-12:30 Uhr</p> <p>Teilnehmeranzahl: 23</p> <p>Workshop in englischer Sprache</p>	<p>Workshop</p> <p>6 STEAM-Workshop</p> <p>The workshop focuses on hands-on and digital mathematical modeling for sustainable development through the example of the Warka Water project, which harvests potable water from the air. The objective of the course is to engage participants in collaborative problem-solving to build various models of the Warka Water Tower structure using physical and digital tools and develop creativity and boost imagination through STEAM education. The learning goals include understanding the geometric structure of the Warka Water Tower, learning how to model it using physical and digital tools, and applying mathematical concepts to sustainable development.</p>	<p>Dr. Kristóf Fenyvesi</p> <p>Senior Researcher, Finnisches Institut für Bildungsforschung der Universität Jyväskylä</p>

Fachtag Kreativität und Potentialentfaltung

Uhrzeit	Programmpunkt / Workshops/Beschreibung/Inhalt	Referent:in/Institut
<p>13:30-15:00 Uhr</p> <p>Geschlossene Gruppe</p>	<p>Co-Workshop</p> <p>SPEED IDEATION „WIE KANN SCHULE AUF IDEEN BRINGEN?“</p> <p>Gemeinsam führen wir einen Classroom Thinktank durch. Im gemeinsamen Ideen-Workshop wird die Methode SPEED IDEATION eingesetzt und so praxisnah vermittelt, wie Kreativität in kurzer Zeit entfesselt werden kann. In dieser Session entwickeln die Teilnehmer:innen gemeinsam Ideen für eine Schule der Zukunft. Die Ergebnisse werden anschließend im Abschlussforum präsentiert.</p>	<p>Leonard Sommer Initiative Classroom Thinktank</p> <p>Thomas Weis</p>
<p>13:30-14:00 Uhr und 14:30-15:00 Uhr</p> <p>Teilnehmeranzahl: 15</p>	<p>Kurz-Workshop</p> <p>7 Das ganze LERNEN ist ein SPIEL</p> <p>Der Autor der Übungsbox QuerDenken stellt in seinem Workshop praktische, spielerische Aufgaben und querdenkerische Lösungen vor und zeigt damit, wie einfach es ist, sich von allzu starren Denkmustern zu befreien. Es wird darauf eingegangen, wie und wann kreative Lerninseln, Kreativtechniken im Alltag und im Beruf eingesetzt und wie Denkblockaden aufgelöst werden können und warum „Thinking out of the Box“ das Lernen beschleunigt.</p>	<p>Georg Schumacher Autor und Dozent für „Innovation“ an der THM (Technische Hochschule Mittelhessen), Inhaber Ideenflieger GmbH</p>
<p>13:30-14:00 Uhr und 14:30-15:00 Uhr</p> <p>Teilnehmeranzahl: 15</p>	<p>Kurz-Workshop</p> <p>8 Was tust du in deine Glückssuppe? Erzähl uns dein bestes Glückssuppenrezept! Kreatives Philosophisches Gespräch zum Thema Glück!</p> <p>In diesem Kurzworkshop philosophieren wir zum einen im Gespräch über das Thema Glück, sodass sie durch den didaktischen Doppeldecker Erfahrungen sammeln, wie in einem Philosophischen Gespräch die 4 K der 21 Century skills : Kollaboration/ Kommunikation/ Kritisches Denken/ Kreativität gefördert werden.</p>	<p>Dr. Kristina Calvert 1. Vorsitzende Philosophieren mit Kindern Hamburg Dozentin, Autorin, Kinderphilosophin</p>
<p>13:45-15:15 Uhr</p> <p>Teilnehmeranzahl: 23</p>	<p>Workshop</p> <p>9 Vom Medienkonsumenten zum kreativen Storyteller</p> <p>Die Idee hinter DigitalSchoolStory: Schüler:innen der Klassen 5 bis 13 entwickeln aus ihren Lerninhalten gemeinsam kreative kurze Videos im TikTok-Format. Hier lernen alle mit. Schülerinnen und Schüler und ihre Lehrkräfte. Gemeinsam. Über einen Zeitraum von 5 bis 9 Wochen, integriert in den regulären Unterricht, wird ein Unterrichtsthema kreativ und in Gruppenarbeit von den Schüler:innen in ein kurzes Video im TikTok-Format gebracht. DigitalSchoolStory legt genau hier den Schwerpunkt: Storytelling, agile Methoden und Medienkompetenz. In der 1,5-stündigen Session erfahren Sie mehr zum Ablauf und sehen Beispiele, wie es bereits über 4.500 Schüler:innen seit 2020 gemeistert haben.</p>	<p>Nina Mühlens Co-Founderin und Geschäftsführerin DigitalSchoolStory</p> <p>Stefanie Klicks</p>

Fachtag Kreativität und Potentialentfaltung

Uhrzeit	Programmpunkt / Workshops/Beschreibung/Inhalt	Referent:in/Institut
<p>13:45-15:15 Uhr</p> <p>Teilnehmeranzahl: 23</p> <p>Workshop in englischer Sprache</p>	<p>Workshop</p> <p>10 4DFrame-Mechatronics: A Creative Robotic Workshop for Playful Learning</p> <p>Encourage your gifted students even further in their creativity by teaching them to use robotics in new and adventurous ways; in this workshop we will build light teleguided robots from scratch using the South Korean pedagogical material 4DFrame and Arduino Mechatronic robotic Bluetooth devices controlled with your mobile phone or tablet. Come and experience new ways of using these hands-on STEAM education methods in any mixed ability classroom to create excitement and stimulate your students' problem solving skills and their collaborative learning abilities.</p> <p>Participants need a phone or tablet</p>	<p>Philippe Longchamps Autor und Lehrer des Jahres (2020) Schweden</p>
<p>13:45-15:15 Uhr</p> <p>Teilnehmeranzahl: 23</p>	<p>Workshop</p> <p>11 Begabte Kinder digital fördern</p> <p>Besonders begabte Kinder können durch digitale Angebote differenziert gefördert werden. In diesem Workshop werden verschiedene kostenfreie Tools vorgestellt und ausprobiert, die Kindern das kreative und eigenständige Arbeiten an ihren Themen ermöglichen. Die Tools sind auf jedem PC oder Tablet einsetzbar und können parallel im Unterricht, aber auch zu Hause durch die Schüler/-innen genutzt werden.</p> <p>Für ein optimales Workshop-Erlebnis bringen Sie bitte Ihre mobilen Endgeräte (Laptop/Tablet) mit.</p>	<p>Susanne Kanngießner Schulberaterin für Medienbildung</p>
<p>13:45-15:15 Uhr</p> <p>Teilnehmeranzahl: 23</p> <p>Workshop in englischer Sprache</p>	<p>Workshop</p> <p>12 STEAM-Workshop</p> <p>The course "Soccer and Basketball with Giant Molecules" by Dr. Kristóf Fenyvesi is a part of Experience Workshop's Movement, which aims to involve children, teachers, and families in a vibrant and creative dialogue between the mathematical and artistic way of looking at our world. The main objective of this workshop is to take the learners on a journey into the secret world of nanotechnology, where they can build giant buckyballs, huge carbon nanotubes and have some creative time with them, through play, interaction, cooperation, discovery, and experience. The course focuses on STEM and STEAM education, and the learning goals include inquiry-based, cooperative, playful, and experience-oriented mathematics education, connecting problem-solving processes in science and art education, and connecting hands-on activities and digital modeling in science, art, and design education.</p>	<p>Dr. Kristóf Fenyvesi Senior Researcher, Finnisches Institut für Bildungsforschung der Universität Jyväskylä</p>

Fachtag Kreativität und Potentialentfaltung

Uhrzeit	Programmpunkt / Workshops/Beschreibung/Inhalt	Referent:in/Institut
<p>13:45-15:15 Uhr</p> <p>Teilnehmeranzahl: 23</p>	<p>Workshop</p> <p>13 Wir entdecken Künstliche Intelligenz – Und das ganz ohne Computer?!</p> <p>ChatGPT und so. Künstliche Intelligenz ist ganz wichtig und so. Das wissen wir mittlerweile! Aber wie funktioniert denn so eine KI eigentlich? Wir werfen gemeinsam einen Blick unter die Motorhaube der Maschinellen Lernens. Und dafür müssen wir gar keinen Computer anmachen!</p>	<p>Prof. Dr. Andreas Dengel</p> <p>Professor für Informatikdidaktik, Goethe-Universität Frankfurt am Main</p>
<p>15:30-16:15 Uhr</p> <p>Teilnehmeranzahl: 199</p>	<p>Abschlussforum</p> <p>Vorstellung der Ergebnisse aus dem Workshop Speed Ideation</p> <p>Gemeinsamer Austausch</p>	<p>Fachstelle Begabungsförderung, Initiative „Classroom Thinktank</p>