



Regionalkonferenz NRW „Grundbildung im digitalen Wandel“

3. März 2017, Heinrich-von-Kleist-Forum,
Platz der Deutschen Einheit 1, 59065 Hamm

Programm

- 09:30 Uhr** **Registrierung der Teilnehmenden / Anmeldung**
- 10:15 Uhr** **Begrüßungsgespräch**
- 10:20 Uhr** **Grußwort zur Eröffnung (Plenum)**
Sylvia Löhrmann, *Ministerin für Schule und Weiterbildung, stellvertretende Ministerpräsidentin des Landes Nordrhein-Westfalen*
- 10:30 Uhr** **Wissenschaftlicher Input: Zum Stand der Forschung (Plenum)**
Prof. Dr. Josef Schrader, *wissenschaftlicher Vorstand Deutsches Institut für Erwachsenenbildung (DIE)*
- 11:10 Uhr** **Moderiertes Laborgespräch (Plenum)**
Sylvia Löhrmann, *Ministerin für Schule und Weiterbildung des Landes NRW*
Prof. Dr. Josef Schrader, *Deutsches Institut für Erwachsenenbildung*
Bernhard Grämiger, *Schweizerischer Erwachsenenbildungsverband*
Kai Sterzenbach, *Lernende Region – Netzwerk Köln e.V.*
- 12:00 Uhr** **Mittagstisch mit Besuch des „Markt der Möglichkeiten“**
- 13:00 Uhr** **Workshops mit Projektbeispielen**
- A) Digitale Medien in der Alphabetisierung/beim Zweitspracherwerb bei Flüchtlingen**
Bettina Fruchtmann/Anna Lena Schattenhofer, Projekt „Digital Storytelling“,
Volkshochschule Köln
Ronnit Wilmersdörffer/David Demmel, Projekt SERLO ABC, *Serlo Education e.V.*
- B) Lernsettings/Formate beim Einsatz digitaler Medien in der Alphabetisierungsarbeit**
Nadine Engel, Projekt BELUGA, *Volkshochschule Oldenburg*
Wolfgang Rauter, Dr. Tina Gruber-Mücke, *Donau-Universität Krems – Universität für Weiterbildung Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien, Österreich*
- C) Professionalisierung von Lehrkräften im Bereich Digitalisierung**
Regina Eichen, *Ich-will-lernen.de, Deutscher Volkshochschul Verband*
Anne O'Mahony, From "just a tutor" to Education Professional, *Cork Education and Training Board, Irland (dieser Vortrag findet in englischer Sprache statt)*

- 14:30 Uhr** **Kaffeepause**
- 14:45 Uhr** **Umsetzung Dekade der Alphabetisierung und Grundbildung** (Plenum)
Karin Küßner, *Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB)*
- 15:00 Uhr** **Agenda Erwachsenenbildung und Fördermöglichkeiten Erasmus+** (Plenum)
Hans Georg Rosenstein, *Nationale Agentur Bildung für Europa beim BIBB*
Dr. Petra Heider, *Volkshochschule Lippe-West, Erasmus+ Mobilitätsprojektprojekt*
- 15:25 Uhr** **European Basic Skills Network (EBSN)** (Plenum)
Monika Tröster, *Deutsches Institut für Erwachsenenbildung*
Bernhard Grämiger, *Schweizerischer Verband für Weiterbildung (SVEB)*
- 15:40 Uhr** **Abschied durch Veranstalter**
- 15:45 Uhr** **Ende der Veranstaltung**

Moderation der Veranstaltung: Frau Nina Lindlahr

„Markt der Möglichkeiten“ - Projektübersicht

- 1. WB-Web**
Deutsches Institut für Erwachsenenbildung Leibniz-Zentrum für Lebenslanges Lernen e.V. (DIE)
Ansprechpartner/in: Dr. Peter Brandt
www.wb-web.de
- 2. DVV-Lernportale**
Deutscher Volkshochschul-Verband e.V.
Ansprechpartner/in: Regina Eichen
www.dvv-vhs.de
- 3. iChance**
Bundesverband Alphabetisierung und Grundbildung e.V.
Ansprechpartner/in: N.N.
www.ichance.de
- 4. Alphanetz NRW**
Landesverband der Volkshochschulen von Nordrhein-Westfalen e.V.
Ansprechpartner/in: Kerstin Kupka
www.alphanetz-nrw.de
- 5. Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung (NA beim BIBB)**
Europäische Agenda für Erwachsenenbildung / Erasmus + / EPALÉ
Ansprechpartner/in: Hans-Georg Rosenstein, Silke Bettray, Gaelle Gautier
www.agenda-erwachsenenbildung.de / www.na-bibb.de

Fotobericht

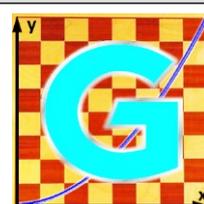
Teilnahme von Roland Schneidt an der nachfolgend beschriebenen Regionalkonferenz in Hamm und dem anschließenden thematischen Monitoring des BIBB. Tagungsort: Heinrich-von-Kleist-Zentrum Hamm (Volkshochschule)





Math-GAMES

Games and Mathematics in Education for Adults -
Compendium, Guidebook and Courses
for Numeracy Learning Methods based on Games



| | |
|---|---|
| <p>Kurze Projektbeschreibung (max. 250 Zeichen)</p> | <p>The project "Math-GAMES - Games And Mathematics in Education for Adults, Compendiums, Guidelines and Courses for Numeracy Learning Methods Based on Games" is producing a compendium and a guidebook in nine languages, which should give the answer to two main questions while rising numeracy in education:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. How can we reduce the number of under skilled adults to promote social integration and participation into our society? <ul style="list-style-type: none"> • How can we increase incentives for adult training by using games? • How can we offer tailored learning opportunities to individual learners by using games? • How can we provide information on access to the services of adult learning? 2. How can we save traditional and famous games in different countries from a loss? |
| <p>Zielgruppe des Projektes</p> | <p>Lehrkräfte, die in der Erwachsenenbildung mathematische Grundbildung lehren.</p> |
| <p>(angestrebte) Ergebnisse/Produkte der strategischen Partnerschaft</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. "Math-GAMES Compendium of Famous Traditional Games", which are books in 9 languages (BG, DE, EN, ES, FR, GR, IT, RO, TR). 2. "Math-GAMES Numeracy Learning Guidelines" in 9 languages (BG, DE, EN, ES, VA, FR, GR, IT, RO). 3. "Math-GAMES Teacher Training Course and Seminar" in EN 4. "Math-GAMES Testing and Evaluation Report" in EN |
| <p>Partnerländer und - einrichtungen</p> | <p>Volkshochschule Schrobenhausen, Germany Agentur-Kultur München, Germany Cyprus Mathematical Society, Cyprus Krug Youth Center, Bulgaria Asociacion Conneciopn Roumanie, Paris, France 2nd Gymnasium Messini, Greece Istituto Comprensivo Cena, Cervetteri, Italy Asociatia Femeilor Jurnaliste din Romania "Ariadna", Bucarest, Romania FPA Beniassent, Spain</p> |
| <p>Name und Organisation des Teilnehmenden</p> | <p>Roland Schneidt, Volkshochschule Schrobenhausen, Germany roland.schneidt@web.de www.math-games.eu</p> |