



# eQualification 2022

Lernen und Beruf digital verbinden – auf dem Präsentierteller!

Virtuelle Statuskonferenz des Bundesministeriums für Bildung und Forschung,  
Programm „Digitale Medien in der beruflichen Bildung“



## Programm

Freitag, 4. März 2022

<p><b>10:00 Uhr</b> Bühne 1</p>	<p><b>Begrüßung und Eröffnung</b></p> <p><b>Dr. Jens Brandenburg</b> Parlamentarischer Staatssekretär im Bundesministerium für Bildung und Forschung</p> <p><b>Ingo Ruhmann</b> Leiter des Referates Infrastrukturförderung Schule, Bundesministerium für Bildung und Forschung</p> <p><b>Moderation: Holger Beckmann</b> WDR</p>	
<p><b>10:15 – 11:00 Uhr</b> Bühnen 1 und 2</p>	<p><b>Podiumsdiskussionen 1 und 2</b></p> <p><b>Bühne 1: Podiumsdiskussion 1</b> <b>„Digitale Weiterbildung“</b></p> <p>Digitalisierung führt dazu, dass neue Jobs und neue Berufe entstehen aber auch alte wegfallen. Lebensbegleitendes Lernen ist ein Schlüsselfaktor bei der Gestaltung und der Bewältigung des tiefgreifenden Strukturwandels. Doch wie schaffen wir eine Weiterbildungskultur in Deutschland, die alle Menschen erreicht und ihnen immer wieder neue berufliche und persönliche Chancen eröffnet? Welche neuen Lernformate sind tatsächlich erfolgversprechend und für wen? Bestehen neue Chancen in der digitalen, ortsunabhängigen Vermittlung von Lerninhalten? Oder entscheidet am Ende gar nicht das digitale Format über den Lernerfolg?</p> <p><b>mit:</b> <b>Gregor Berghausen</b> Hauptgeschäftsführer der Industrie- und Handelskammer Düsseldorf</p> <p><b>Dr. Volker Born</b> Leiter Abteilung Berufliche Bildung, Zentralverband des Deutschen Handwerks (ZDH)</p>	<p><b>Bühne 2: Podiumsdiskussion 2</b> <b>„Zukunft der Arbeit und Bildung für eine zukunftsfeste Arbeit“</b></p> <p>Die digitale Vernetzung von Mensch, Maschine und Objekt verändert die Arbeitswelt. Berufsbilder, Arbeitsaufgaben und Tätigkeiten wandeln sich, Produktion und Dienstleistung wachsen zusammen. Wie können Unternehmen, Beschäftigte und die Sozialpartner die neue Arbeitswelt gestalten, um in Deutschland auch in Zukunft gute Arbeit mit wirtschaftlichem Erfolg und sozialer Sicherung zu verbinden? Welche Rolle spielen dabei digitale Aus- und Weiterbildungsformate von „App“ über „Gamification“ bis „XR“?</p> <p><b>mit:</b> <b>Dr. Christian Hofmeister</b> Teamleiter Netzwerk Q4.0</p> <p><b>Ragna Melzer, Beraterin für KMU</b> Institut der Wirtschaft Thüringens (IWT)</p> <p><b>Dr. Pia Spangenberg</b> Projektleitung MARLA</p>

	<p><b>Dr. Jens Brandenburg</b> Parlamentarischer Staatssekretär, Bundesministerium für Bildung und Forschung</p> <p><b>Uta Kupfer</b> Bereichsleiterin Bildungspolitik, ver.di – Vereinte Dienstleistungsgewerkschaft Bundesverwaltung</p> <p><b>Moderation: Holger Beckmann</b></p>	<p><b>Dr. Michael Steinhöfel</b> Geschäftsführer des Institutes für Betriebliche Bildungsforschung (IBBF)</p> <p><b>Moderation: Nadia Zaboura</b></p>
<b>11:00 – 11:10</b>	<b>Pause</b>	
<b>11:10 – 11:55 Uhr</b> Bühnen 1 und 2	<p><b>Podiumsdiskussionen 3 und 4</b></p> <p><b>Bühne 1: Podiumsdiskussion 3</b> <b>„Lernortkooperation im digitalen Zeitalter“</b></p> <p>Mit der Einführung des Lernfeldkonzepts vor vielen Jahren war das Ziel verbunden, Unterricht entlang betrieblicher Geschäftsprozesse zu organisieren und so zu einer besseren Verknüpfung schulischen und betrieblichen Lernens beizutragen. Doch noch immer beziehen sich Lernprozesse in Schule und Betrieb zu wenig aufeinander. Was bedeutet das für die Ausbildung im digitalen Zeitalter? Wie müssen sich die berufsbildenden Schulen der Zukunft reformieren, um die Auszubildenden auf die neuen Herausforderungen der Digitalisierung in der Arbeitswelt vorzubereiten? Wie können berufsbildende Schulen die Kooperation mit anderen Lernorten befördern? Welche Kompetenzen müssen den jungen Menschen in Betrieb und Schule vermittelt werden? Wie gelingt der Austausch oder gar die Kooperation zwischen den Lernorten anhand von Themen, Kompetenzen oder Schüler*innen? Und welche Faktoren beeinflussen generell die Qualität der Ausbildungsprozesse in den verschiedenen Lernorten?</p> <p><b>mit:</b> <b>Florian Bagus</b> Lehrer, Arnold-Bode-Schule, Berufliche Schule der Stadt Kassel</p> <p><b>Dr. Jens Brandenburg</b> Parlamentarischer Staatssekretär, Bundesministerium für Bildung und Forschung</p> <p><b>Dr. Markus Eickhoff</b> Geschäftsführer, Kuratorium der Deutschen Wirtschaft für Berufsbildung (KWB)</p> <p><b>Claudia Mönig</b> Diplom-Ingenieurin und Ausbilderin, Laudert GmbH &amp; Co. KG</p> <p><b>Moderation: Holger Beckmann</b></p>	<p><b>Bühne 2: Podiumsdiskussion 4</b> <b>„Teilhabe in digitalen Zeiten“</b></p> <p>Mitarbeitende müssen in die Lage versetzt werden, sich souverän und sicher, selbstbewusst und selbstbestimmt in einer digital geprägten Berufswelt zu bewegen. Ob Generation Z oder Generation 50+, ob mit körperlicher Beeinträchtigung, in der Berufsschule oder in der betrieblichen Aus- und Weiterbildung. Doch Deutschland liegt noch weit unter seinen Möglichkeiten, wenn es um digitale Kompetenzen geht. Bis 2030 fehlen in Deutschland zwei bis drei Millionen Fachkräfte, denn einerseits geht die geburtenstarke Babyboomer-Generation jetzt nach und nach in Rente, andererseits gibt es nicht genügend junge Fachkräfte. Dies ist ein weiterer Grund, Benachteiligungen auf dem Arbeitsmarkt abzubauen und breite Teilhabe zu ermöglichen, um mehr Menschen ein Angebot im Arbeitsmarkt machen zu können.</p> <p><b>mit:</b> <b>Christiane Flüter-Hoffmann</b> Senior Researcher für Personalpolitik, Institut der Deutschen Wirtschaft</p> <p><b>Sandy Jahn</b> Referentin Bildung und Digitalkompetenz, Initiative D21</p> <p><b>Ralf Willner</b> Projektleiter Digitalisierung.Inklusion.Arbeit (D.I.A.), Stiftung Kolping Forum Paderborn</p> <p><b>Moderation: Nadia Zaboura</b></p>
<b>11:55 – 12:00 Uhr</b> Bühne 1	<b>Abschluss und Hinweis auf die folgenden Freitage</b>	
<b>12:00 – 14:00 Uhr</b> Lounges	<b>Informeller Austausch</b>	
	Wir haben drei Lounges für Sie eingerichtet. Thema heute: Im Kaffeehaus. Schauen Sie mal rein in die Räume <b>Einspänner</b> , <b>Melange</b> oder <b>Verlängerter</b> .	

10:00 Uhr  
Bühne 1

**Begrüßung, Rückblick und Ausblick**

**Dr. Charlotte Echterhoff**  
DLR Projektträger

---

**Projektlupe**

Erleben Sie die Ergebnisse geförderter und externer Projektvorhaben im Format der „**Projektlupe 2.0**“: Erfahren Sie, was Ihr ausgewähltes Projekt zu bieten hat, auf was sie besonders stolz sind und ob die Projektergebnisse für Sie in Ihrer Arbeitspraxis hilfreich sein können.

Ab 10:15 Uhr

**Projektlupe 1: All Inclusive! Barrieren abbauen in virtuellen Veranstaltungen**

Dauer: 60 Minuten

Angeboten von:

**All Inclusive! (Tochterprojekt von miTAS und LernBAR)**

In dem Kurzprojekt „All Inclusive!“ wurden bedarfsorientierte Workshops zum Thema „digitale Barrierefreiheit“ entwickelt und dazu ein vielfältiges All-Inclusive-Paket mit Tipps und Anleitungen, wie Barrieren im virtuellen Raum abgebaut werden können. In unserer Projektlupe stellen wir unser Vorgehen zur Entwicklung der Workshops und des All-Inclusive-Pakets vor. Die Projektlupe richtet sich an alle Personen, die Interesse daran haben, barrierefreie Online-Veranstaltungen zu gestalten. Weitere Informationen zum Projekt finden Sie auf unserer Homepage: <https://mitas-app.de/navs/all-inclusive-projekt>

---

**Projektlupe 2: Wie bitte ...?! Verstehe ich Sie richtig ...?!**

Zwei Beispiele aus dem Think Tank Kundenorientierung zu Kommunikation in der Projektarbeit

Dauer: ca. 45 Minuten

Angeboten von:

**DLR Projektträger, GAB München, TU Berlin**

Der Think Tank Kundenorientierung wurde von BMBF und DLR Projektträger als Workshopformat ins Leben gerufen, um gemeinsam mit Projektakteuren unterschiedlicher Förderlinien Ideen und Konzepte für einen erfolgreichen Transfer von Projektergebnissen in KMU zu entwickeln. Ziel des Think Tanks ist es, konkrete Konzepte und Lösungsmuster für Einstiegsszenarien in Unternehmen zu entwickeln. Ein zentraler Aspekt dabei ist Kommunikation, zum einen mit den Stakeholdern innerhalb eines Projektverbunds, zum anderen nach außen auf (potentielle) Kunden gerichtet. In dieser Projektlupe werden exemplarisch zwei Kommunikationssituationen gegenübergestellt und auf deren Basis transferierbare Lösungsansätze diskutiert.

---

**Projektlupe 3: Bildung 4.0 für KMU + CoDiCLUST: Projekterfahrungen bündeln – erfolgreicher Transfer der Erkenntnisse**

Dauer: 45 Minuten

Angeboten von:

**Digital Learning Camp (DiLeCa) Azubi – Ideenschmiede der Projekte Bildung 4.0 für KMU, Strategische Partnerschaft Sensorik e. V., Anwenderzentrum Material- und Umweltforschung der Universität Augsburg, Geschäftsbereich MINT\_Bildung, Verein für sozialwissenschaftliche Beratung und Forschung e. V. (SoWiBeFo)**

---

**Ab 10:15 Uhr**

Wie Digitalisierung die Arbeitswelt sowie Lehr- und Lernprozesse verändert, haben die beiden Projekte Bildung 4.0 für KMU und CoDiCLUST in den vergangenen Jahren aus unterschiedlichen Perspektiven untersucht. Beide in enger Zusammenarbeit mit Unternehmen. Ihre Erfahrungen führten sie nun in der Ideenschmiede DiLeCa-Azubi zusammen und veranstalteten im Januar 2022 ein zweitägiges Online-Learning Camp für Auszubildende. Die Projektlupe gibt einen Einblick in die Planung sowie Durchführung der Veranstaltung und in die Evaluationsergebnisse. Das Projekt dient den Teilnehmenden als gutes Beispiel für den erfolgreichen Transfer von Projekterfahrungen bzw. wie Ergebnisse durch Kooperation auch neue Zielgruppen erreichen können. Außerdem sind die Teilnehmenden zum gegenseitigen Austausch eingeladen.

---

#### **Projektlupe 4: Praxis und Wissenschaft – zwei ungleiche Partner?**

Dauer: 45 Minuten

Angeboten von:

**FeDiNAR – Fehler didaktisch nutzbar machen mit AR, oculavis GmbH, RWTH Aachen University – Institut für Arbeitswissenschaft**

In unserer Projektlupe geht es um die Anbindung zwischen interdisziplinären Partnern innerhalb des Projektes (Industrie und Forschung/oculavis und RWTH), wie sich diese über den Projektverlauf entwickelt hat und wie die zukünftige Zusammenarbeit (Transfer) aussehen könnte. In dem Austauschformat wollen wir von unseren „Lessons Learned“ berichten und von anderen Projekten lernen, was sie aus ihrer Projektlaufzeit mit Partnern aus verschiedenen Bereichen und Branchen mitgenommen haben.

---

#### **Projektlupe 5: Alles offen und trotzdem noch ganz dicht?! – Bildung öffnen durch offene Bildungsmaterialien**

Dauer: 45 Minuten

Angeboten von:

**OERinfo, Deutscher Bildungsserver, DIPF – Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation**

OERinfo | Informationsstelle Open Educational Resources informiert die (Fach-)Öffentlichkeit seit 2017 zum Thema Offene Bildungsmaterialien. In dieser Projektlupe werden wir den Begriff OER für mehr Offenheit in der Bildung in Beziehung setzen zu verwandten Begriffen wie Open Content, Open Educational Practices und Open Education. Das Angebot richtet sich an Praktiker\*innen und Entscheider\*innen gleichermaßen.

---

#### **Projektlupe 6: Das Online-Berichtsheft BLok - Erfahrungen aus 10 Jahren Praxistransfer**

Dauer: 90 Minuten

Angeboten von:

**BPS Bildungsportal Sachsen GmbH**

Das Ergebnis des ehemaligen FuE-Projekts „BLok“ ist nun bereits seit 10 Jahren in der Ausbildungs-Praxis unterwegs und konnte sich zu einem bundesweit etablierten Lösungsangebot entwickeln. Der Weg aus dem Projekt in den Praxistransfer brachte verschiedenste Herausforderungen mit sich. In der Projektlupe sollen neben einem Überblick zu dem Konzept von BLok, auch einige dieser Herausforderungen betrachtet werden und zum gemeinsamen Erfahrungsaustausch anregen.

---

#### **Projektlupe 7: Lehrkräftequalifizierung neu gedacht: Fortbildung trifft Community-Arbeit**

Dauer: 60 Minuten

Angeboten von:

**Projekt „UndiMeS – Unterrichten mit digitalen Medien in Sachsen“, CODIP - Center for Open Digital Innovation and Participation, TU Dresden**

**Ab 10:15 Uhr**

Die Projektlupe zeigt ein zukunftsfähiges Qualifizierungsangebot für Lehrkräfte: eine Online-Fortbildung, um medienpädagogische Kompetenz von Lehrkräften zu stärken und sie zu qualifizieren, souverän mit digitalen Medien zu unterrichten. Potenzial verspricht die Verbindung von Wissenserwerb mit einer Community für den erfolgreichen Praxistransfer. Wir möchten in einen Austausch zum Konzept kommen und dabei auf Ihre Expertise und Erfahrungen aus dem Schul- /Bildungs(politischen)alltag eingehen.

---

### **Projektlupe 8: UX designed eLearning statt alter Schule – Digitale Deutschlernangebote für den Beruf**

Dauer: 90 Minuten

Angeboten von:

**AWO KV Bielefeld e.V., Bea-Brandenburg, BEN Europe Institute GmbH**

In der Projektlupe werden drei erfolgreiche Projekte, die eLearning Ansätze zur Unterstützung von Menschen mit Deutschlernbedarf bei ihrer beruflichen Integration in den Arbeitsmarkt und/oder der berufsbegleitenden Sprachaneignung nutzen, vorgestellt.

Das Projekt Berufsbasis von BeaBrandenburg unterstützt Betriebe der Gastronomiebranche (mit ihren Mitarbeiter\*innen). Das Projekt Commuio HEALTH aus Baden-Württemberg richtet sich an ausländische Pflegekräfte der Gesundheits-, Kranken- und Altenpflege im Integrations- und Onboarding-Prozess. Zum Abschluss wird das Virtuelle Klassenzimmer des Netzwerkes Integration durch Qualifizierungen (IQ Netzwerk, [www.iq-lernen.de](http://www.iq-lernen.de)) entlang eines Deutschlernangebots nach dem Integrierten Fach- und Sprachenlernen (IFSL) vorgestellt. Dort realisiert das NRW Teilprojekt „Sprachqualifizierungen für das pädagogische Berufsfeld und IFSL“ (in Trägerschaft des K.V. AWO Bielefeld e.V.) digitale Deutschlernangebote für Pädagog\*innen mit ausländischen Bildungsabschlüssen.

Workshopteilnehmende erhalten Einblick in die Lernumgebungen der Projekte und können erleben inwiefern die Konzepte den Bedarf der Nutzer\*innen und Auftraggeber\*innen ernst nehmen und den Lerner\*innen, wie Arbeitgeber\*innen flexibel nutzbare und passgenaue virtuelle berufsbezogene Deutschlernangebote zugänglich gemacht werden.

---

### **Projektlupe 9: Digitale Transformation im Pflege- und Gesundheitssektor: Erfolg durch Partizipation**

Dauer: ca. 90 Minuten

Angeboten von:

**Alice-Salomon-Hochschule Berlin, TU Berlin, Hochschule für Wirtschaft und Recht Berlin**

Die digitale Transformation im Pflege- und Gesundheitssektor schreitet voran, die DigiMed-Förderlinien sorgt für eine Übersetzung der Forschung in die jeweiligen Anwendungs- und Handlungsszenarien. Praxisanleiter:innen, Medizin- und Pflegepädagog:innen an Berufs-, Fach- und Hochschulen/ Universitäten sind rar. Lehrende beklagen Zeitmangel, Absolvent:innen halten die Lehre für nicht zeitgemäss. Herausforderungen über Herausforderungen für Lehrende, Hochschulverwaltungen, Studierende und Patient:innen. Das Dapf 4.0 und SmartHands-Projekt zeigen Lösungen aus erster Hand auf und erarbeiten mit Ihnen gemeinsam Strategien für ein gemeinsames erfolgreiches Forschen und Anwenden je Setting.

---

**11:00 – 11:10 Uhr**

**Pause**

<p><b>Ab 11:10 Uhr</b></p>	<p><b>Projektlupe 3: Bildung 4.0 für KMU + CoDiCLUST: Projekterfahrungen bündeln – erfolgreicher Transfer der Erkenntnisse</b></p> <p>Dauer: 45 Minuten</p> <p>Angeboten von:  <b>Digital Learning Camp (DiLeCa) Azubi – Ideenschmiede der Projekte Bildung 4.0 für KMU, Strategische Partnerschaft Sensorik e. V., Anwenderzentrum Material- und Umweltforschung der Universität Augsburg, Geschäftsbereich MINT_Bildung, Verein für sozialwissenschaftliche Beratung und Forschung e. V. (SoWiBeFo)</b></p> <p>Wie Digitalisierung die Arbeitswelt sowie Lehr- und Lernprozesse verändert, haben die beiden Projekte Bildung 4.0 für KMU und CoDiCLUST in den vergangenen Jahren aus unterschiedlichen Perspektiven untersucht. Beide in enger Zusammenarbeit mit Unternehmen. Ihre Erfahrungen führten sie nun in der Ideenschmiede DiLeCa-Azubi zusammen und veranstalteten im Januar 2022 ein zweitägiges Online-Learning Camp für Auszubildende. Die Projektlupe gibt einen Einblick in die Planung sowie Durchführung der Veranstaltung und in die Evaluationsergebnisse. Das Projekt dient den Teilnehmenden als gutes Beispiel für den erfolgreichen Transfer von Projekterfahrungen bzw. wie Ergebnisse durch Kooperation auch neue Zielgruppen erreichen können. Außerdem sind die Teilnehmenden zum gegenseitigen Austausch eingeladen.</p>
	<p><b>Projektlupe 10: Immersion = Realismus? Arbeitsprozessnahe Bildung in der Lackierung und Robotik</b></p> <p>Dauer: 45 Minuten</p> <p>Angeboten von:  <b>KoRA, HandLeVR</b></p> <p>Die Projekte KoRA und HandLeVR befassen sich beide mit Arbeitsprozess- bzw. Handlungsorientierung in der beruflichen Bildung mit Hilfe von VR-Technologien. Beide Projekte sind mit den Fragen konfrontiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie lernt man virtuell zu lackieren oder mit einem Roboter zu interagieren?</li> <li>• Wie realistisch muss die reale Arbeitswelt abgebildet werden?</li> <li>• Ist Virtual Reality geeignet für prozess- und handlungsorientiertes Lernen?</li> <li>• Wie können Werkzeuge sinnvoll integriert werden?</li> </ul>
	<p><b>Projektlupe 11: Social VR – Bildung sozial und virtuell gestalten</b></p> <p>Dauer: 45 Minuten</p> <p>Angeboten von:  <b>Learn4Assembly, VRARBB@SocialVR</b></p> <p>Innerhalb dieser Projektlupe wollen die beiden Projekte „Learn4Assembly“ und „VRARBB@SocialVR“ einen Einblick in die Gestaltung sozialer Bildungssettings mit Hilfe der Plattform Altspace VR geben sowie deren Potenziale diskutieren. Dafür werden in zwei Impulsvorträgen die Durchführung einer wissenschaftlichen Tagung im Virtuellen Raum sowie eine VR-basierte Lernplattform vorgestellt. Im zweiten Teil soll eruiert werden, wie Social VR in moderne Bildungssettings etabliert werden kann.</p>
<p><b>11:55 – 12:00 Uhr</b> Bühne 1</p>	<p><b>Abschluss und Hinweis auf die folgenden Freitage</b></p>
<p><b>12:00 – 14:00 Uhr</b> Lounges</p>	<p><b>Informeller Austausch in der Lounge</b></p>

## Freitag, 18. März 2022

---

<b>10:00 Uhr</b> Bühne	<b>Begrüßung, Rückblick und Ausblick</b>  <b>Dr. Charlotte Echterhoff</b> DLR Projektträger
<b>10:15 – 11:55 Uhr</b> Workshopräume	<b>Regionale Cluster</b>  Heute treffen wir uns mit regionalem Schwerpunkt. Wo drückt der Schuh, welche gemeinsamen Erfahrungen gibt es und wie können wir uns regional vernetzen? Lernen Sie interessante Akteure in Ihrer Nähe ( <b>Ost / Nord / West/ Süd</b> ) kennen!
<b>Ab 12:00 Uhr</b>	<b>Informeller Austausch in den Regionalen Clustern</b>

## Freitag, 25. März 2022

---

<b>10:00 Uhr</b> Bühne 1	<b>Begrüßung</b>  <b>Holger Beckmann</b> WDR
<b>10:05 – 11:30 Uhr</b> Ausstellungs- bereich	<b>Projektausstellung</b> mit ca. 30 Ausstellenden  Freitag ist Markttag! Die Projektausstellung bietet die Möglichkeit, geförderte und externe Projekte interaktiv an digitalen „Marktständen“ zu erleben.
<b>11:30 – 11:40 Uhr</b>	<b>Pause</b>
<b>11:40 – 12:30 Uhr</b> Bühne 1	<b>Impuls</b> mit anschließender Diskussion  <b>Prof. Sascha Friesike</b> Direktor Weizenbaum-Institut für die Vernetzte Gesellschaft / Universität der Künste Berlin  Welche Rolle spielt das Digitale wenn Neues entsteht? Verändert sich unsere Kreativität? Und was bedeutet das für unseren (kreativen) Alltag? Grenzen von Zuständigkeiten verschwimmen, Werkzeuge sind omnipräsent aber dadurch nicht automatisch benutzbar und der Schaffensprozess lässt sich ganz oft nicht mehr vom Konsum der Ergebnisse trennen.
<b>12:30 – 13:00 Uhr</b> Bühne 1	<b>Verabschiedung und Ausklang</b>  <b>Ingo Ruhmann</b> Bundesministerium für Bildung und Forschung  <b>Holger Beckmann</b> WDR
<b>13:00 – 14:00 Uhr</b> Lounges	<b>Informeller Austausch in der Lounge</b>