

Programm

Freitag, 20. März 2020

Ab 9:30	Registrierung möglich Foyer: Bücher- und Netzwerktisch der bpb
09:30 – 14:00	Pädagogischer Vormittag Für Lehrkräfte, Schüler/-innen, Erziehende und pädagogisch Tätige
09:30 – 14:00	Erlebnis- und Lern-Parcours „Digitale Welt“ Mehr Infos auf Seite 3
11:00-12:00	Connection Talk I „Ein Kompetenzmodell der Data Literacy“ (Raum 101, 1. OG) Diskussion und Erarbeitung von Thesen und Handlungsempfehlungen, Best Praxis Beispiele Prof. Dr. Ralf Romeike , Freie Universität Berlin, Didaktik der Informatik Moderation: Jannik Veenhuis
12:00	Mittagsimbiss (für angemeldete Teilnehmende)
13:00 – 14:00	Connection Talk II „Transfer in die schulische Praxis des Erlebnis- und Lern-Parcours „Digitale Welt“ (Raum 101, 1. OG) Thomas Welsch, Michael Kempen, Sebastian Stemmler, Dagmar Land Moderation: Jannik Veenhuis
14:30 – 21:00	Fachveranstaltung (findet im Plenum statt)
14:30	Bonner Gespräche Zielsetzung und Einführung Tagesmoderation: Marcus Richter
14:40 – 15:10	Eröffnungsvortrag „Chancen zur Gestaltung der digitalen Gesellschaft“ Thomas Krüger , Präsident der bpb
15:15 – 16:45	Keynote „Das Digital: Markt, Wertschöpfung und Gerechtigkeit im Datenkapitalismus“ Prof. Dr. Viktor Mayer-Schönberger , Professor of Internet Governance and Regulation, Oxford Universität Moderation: Jannik Veenhuis
16:45 – 17:15	Kaffeepause
17:15 – 18:30	Debatte „Zusammenspiel Mensch – KI: Was wird aus der Demokratie, wenn Künstliche Intelligenz menschliche Entscheidungen ersetzt?“ Dr. Jessica Heesen , Internationales Zentrum für Ethik in den Wissenschaften, Mitglied Plattform Lernende Systeme, Universität Tübingen Prof. Dr. Peter Parycek , Professor für E-Governance Donau-Universität Krems und Leiter Kompetenzzentrum Öffentliche IT am Fraunhofer FOKUS Institut Berlin Moderation: Marcus Richter
18:30 – 19:30	Buffet – Abendimbiss
19:30 – 21:00	Podium „Daten sind das neue Geld“ – Was bedeutet das für die digitale Gesellschaft? Ulrich Kelber , Bundesbeauftragter für Datenschutz und Informationsfreiheit Prof. Dr. Sabine Sachweh , Leiterin des Instituts für die Digitalisierung von Arbeits- und Lebenswelten (IDiAL), Fachhochschule Dortmund Rebekka Weiß , Leiterin Vertrauen & Sicherheit, Bitkom e.V. Prof. Dr. Dirk Baecker , Lehrstuhl für Kulturtheorie und Management, Universität Witten/Herdecke Schüler/in der AG Big Data des Amos-Comenius-Gymnasiums Bonn Moderation: Marcus Richter
Ab 21:00	Get together bei Drinks und Snacks

Samstag, 21. März 2020

10:00 – 15:00	Public Day – offen für alle (ohne Anmeldung) Für Spontanbesucher/-innen
10:00 – 15:00	Erlebnis- und Lern-Parcours „Digitale Welt“ Mehr Infos auf Seite 3
09:30 – 15:45	Fachveranstaltung
09:30 – 09:40	Einführung in das Tagesprogramm
09:45 – 11:45	Panel mit anschließender Diskussion „Super-Scoring? Datengetriebene Sozialtechnologien als neue Bildungsherausforderung: Wie sollte die politische und aufklärerische Bildung reagieren?“ (Raum S 25/26) Prof. Dr. Steffen Mau, Lehrstuhl Makrosoziologie, Humboldt-Universität Berlin Prof. Dr. Stephan Packard, Professur für Kulturen und Theorien des Populären, Universität zu Köln Damian Paderta, Webgeograph und Digitalberater, Bonn Moderation: Dr. Harald Gapski, Leiter Grimme Forschung, Grimme-Institut
09:45 – 11:45	Panel mit anschließendem World-Café „Bildung für die digitale Gesellschaft: Stand – Ziele – Perspektiven“ (Plenum) Prof. Dr. Isabel Zorn, TH Köln Prof. Dr. Christoph Bieber, Universität Duisburg-Essen und Koordinator der Konzeption eines NRW-Instituts für Digitalisierungsforschung Center for Advanced Internet Studies (CAIS) Heinz-Peter Meidinger, Präsident des Deutschen Lehrerverbandes, Berlin Gerda Sieben, Leiterin jfc Medienzentrum Köln Moderation: Arne Busse, bpb World-Café „Welche Bildung für die digitale Gesellschaft?“
11:45 – 12:45	Mittagsimbiss – Restaurant (nur für angemeldete Teilnehmende)
12:45 – 14:30	Panel mit anschließender Diskussion „Big Data und Politik: Ist Digitalisierung politisch steuerbar?“ (Plenum) Alexander Dürnagel, Leiter des Referates Künstliche Intelligenz in der Mobilität, digitale Innovationen; Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur Prof. Dr. Mirko Tobias Schäfer, Associate Professor for New Media & Digital Culture, Utrecht University Dr. Petra Sitte, Mitglied des Deutschen Bundestages, Fraktion Die Linke, Mitglied im Ausschuss Digitale Agenda, Obfrau der Enquete-Kommission Künstliche Intelligenz des Deutschen Bundestags Moderation Marcus Richter
12:45 – 14:30	Panel mit anschließendem World-Café „Digitalisierung, Ausbildung und Arbeit: Wofür lernen wir?“ (Raum S 25/26) Prof. Dr. Ulrich Zierahn, Assistant Professor Utrecht University, sowie: Forschungsbereich „Arbeitsmärkte und Personalmanagement“, Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung GmbH (ZEW), Mannheim Kristian Schalter Direktor Strategie und Digitalisierung; Bundesvereinigung der Deutschen Arbeitgeberverbände (BDA) Matthias Anbuhl, DGB Bundesvorstand, Abteilungsleiter Bildungspolitik und Bildungsarbeit Schüler/in der AG Big Data des Amos-Comenius-Gymnasiums Bonn World-Café „Digitalisierung, Ausbildung und Arbeit: Wofür lernen wir?“ Moderation: Jannik Veenhuis u.a.
14:30 – 15:30	Abschlussveranstaltung „Welche digitale Gesellschaft wollen wir werden?“ (Plenum) Moderation: Marcus Richter, Jannik Veenhuis, Walter Staufer
15:30 – 15:45	Verabschiedung, Tagungsende

Erlebnis- und Lern-Parcours „Digitale Welt“

In sechs Stationen werden Big Data und Digitalisierung in Alltagssituationen erklärt. Kinder und Jugendliche erforschen auf interaktiven Lernpfaden das Phänomen von Filterblasen, erfahren spielerisch wie Algorithmen funktionieren und sehen beim Experimentieren mit der App KABU wie ihre Daten im Alltag verwertet werden.

Alle Spielmaterialien zum kostenlosen Download unter: www.bpb.de/lernen/big-data

Geöffnet:

Freitag 20.03.2020 09:30 – 14:00 Uhr

Samstag 20.03.2018, 10:00 – 15:00 Uhr (offen für alle)

STATION 1 (für Eltern von Kindern bis 10 Jahre)

Das Digitale Kinderzimmer – Von der Spielware zur Spielwarnung!?

aus der Sicht von Daten-, Verbraucherschutz und Medienpädagogik

Kuscheltiere mit Kameras, Überwachungs- und Windel-Apps haben längst den Weg in die Kinderzimmer gefunden. In unserem Kinderzimmer mit vielen interaktiven Spielsachen haben Sie die Möglichkeit diese selbst auszuprobieren und über frühe Mediensozialisation zu diskutieren.

Blickwechsel
Verein für Medien- und Kulturpädagogik

STATION 2 (für Kinder, Jugendliche und Erwachsene)

Spielerische Methoden aus dem „Big Data Labor“

Daten sind das neue Geld. Was bedeutet das für die Medienpädagogik?

Im Big Data Labor 2020, einer Methoden-Werkstatt, haben wir neue anleitende Konzepte erarbeitet, um Big Data in der Kinder- und Jugendarbeit zu thematisieren: z.B. Big DaTen – Der Handel mit den Datenkarten; Der Kausalchecker; Big DataPoly und FreiTag.

**AKADEMIE DER
KULTURELLEN BILDUNG**
des Bundes und des Landes NRW

STATION 3 (für Kinder 4-10 Jahre)

Big Data für Kinder und Jugendliche

QR-Code-Bildungsrallye rund um die Themen Datenschutz, Fake News, digitale Spiele und Werbung, digitale Sprachassistenten und künstliche Intelligenz. Kreativarbeit: „Safer Selfies“ an der Greenscreen-Wand, gebastelte Geheimnis-Ketten am selbst aufgenommenen Audio-Memory

SIN
Studio im Netz

STATION 4 (für Jugendliche und Erwachsene)

Lernpfad zum Thema Big Data Analytics

Anhand der Stationen eines Lernpfades kann man die Prinzipien von Big Data Analytics verstehen. Während des Tages werden 3 Schwerpunkte vertieft und eine spielerische Methode ausprobiert: u.a. im „Roboterparcours“ erfahren die Besucher/-innen am eigenen Leib, wie ein Algorithmus funktioniert.

jfc
Medien · Kultur · Perspektiven

STATION 5 nur Freitag (für Jugendliche und Erwachsene)

Schulprojekte:

Transfer von Big-Data-Materialien in die schulische Praxis

Pädagogische Erfahrungen und Transfer mit den bpb-Materialien; Schüler/-innen präsentieren ihre Projekte zu Big Data inhaltlich und methodisch.

**sk stiftung jugend und medien
der Sparkasse KölnBonn**

Schüler-Gymnasium | KÖLN



STATION 6 nur Freitag (für Kinder 6-14 Jahre)

Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW

An sechs Stationen entdecken die Kinder auf spielerische Art die Grundzüge von Programmierung und Problemlösen und fördern so ihr analytisches Denken.

**STADT.
CITY.
VILLE.
BONN.**